UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

GÊISA FERNANDES D'OLIVEIRA

Saberes Enquadrados:

Histórias em Quadrinhos e
(Re)Construções Identitárias

São Paulo
2009

GÊISA FERNANDES D'OLIVEIRA

SABERES ENQUADRADOS: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E
(RE)CONSTRUÇÕES IDENTITÁRIAS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação.

Área de concentração: Interfaces Sociais da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

São Paulo

2009

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Dados Internacionais de Catalogação da Publicação (CIP)

Bibliotecária: Kátia Soares Braga (CRB/DF 1522)

D'Oliveira, Gêisa Fernandes.

Saberes enquadrados: histórias em quadrinhos e (re)construções identitárias / Gêisa Fernandes D'Oliveira. São Paulo: [s.n.], 2009.

199 p.; il. (tiras e capas de periódicos e revistas em quadrinhos).

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2009.

1. Histórias em quadrinhos, aspectos sociais e políticos. 2. Linguagem das histórias em quadrinhos. 3. Identidade social. 4. Representação cultural. 5. Arte e literatura. 6. Cultura visual de massa. 7. Foucault, Michel – crítica e interpretação. I. Vergueiro, Waldomiro de Castro Santos. (Orientador). II. Título: histórias em quadrinhos e (re)construções identitárias.

CDU 304 : 741.5
CDD 305.4

Nome: Gêisa Fernandes D'Oliveira

Título: Saberes enquadrados: (Re)construções identitárias nas histórias em quadrinhos

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação. Área de concentração: Interfaces Sociais da Comunicação.

Aprovada em: _____

Banca Examinadora:

Prof. Dr. _____
Instituição: _____
Julgamento: _____
Assinatura: _____

Prof. Dr. _____
Instituição: _____
Julgamento: _____
Assinatura: _____

Prof. Dr. _____
Instituição: _____
Julgamento: _____
Assinatura: _____

Prof. Dr. _____
Instituição: _____
Julgamento: _____
Assinatura: _____

Prof. Dr. _____
Instituição: _____
Julgamento: _____
Assinatura: _____

Para
Gilce Glória, por tornar possível
e Oséas (*in memoriam*),
pela proteção.

Agradecimentos:

Agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio financeiro para a realização desta pesquisa e à eficiente e prestativa equipe de funcionários da pós-graduação da ECA.

Agradeço à minha família, pela compreensão e pelo apoio, assim como a todos que tornaram a conclusão deste trabalho possível, em especial ao Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro, pelo acompanhamento dedicado durante todo o percurso e pela leitura atenta das versões preliminares do texto.

Devo ao Prof. Waldomiro, além de sua orientação rigorosa, generosa e paciente, a grande lição de que o pesquisador pode (e deve) encarar a experiência da pesquisa como um exercício prazeroso.

A solicitude, o carinho e o sincero interesse pelo trabalho de seus orientandos por parte do Prof. Waldomiro são provas de que as Ciências Humanas serão tão mais científicas, quanto mais se permitirem ser humanas.

Agradeço a Juliana Sampaio Farinaci, a Maurício de Carvalho Teixeira, irmãos por afinidade, a quem devo todo o apoio material e psicológico, desde a época do processo seletivo. Palavras seriam insuficientes para expressar minha gratidão e carinho por vocês.

Victor Machado, André Mesquita e Eliene Quadros conseguiram a proeza de fazer de São Paulo um lar para uma niteroiense acanhada e lhes serei eternamente grata pelas gentilezas e favores que me prestaram.

Agradeço também aos amigos de longa data: Cristiana Schettini, em particular por seu empenho em me proporcionar o acesso aos originais publicados na Argentina; Gustavo Magalhães Lopes, pelas informações a respeito da aplicação das categorias de cultura na gestão de projetos públicos; Marcelo Lion Villela Souto, pelas aulas de filosofia e Lígia Maria Coelho de Souza Rodrigues, sobretudo por sua diligente busca de bibliografia em língua alemã.

Agradeço aos amigos: Marcelo Senna Guimarães, por me apresentar a *Deus*, *Buda* e a toda a galeria de personagens de seu excelente acervo e por sempre duvidar, forçando-me a elaborar soluções para suas críticas e, com isso, amadurecer intelectualmente; Marco Aurélio Brandt, pelas informações a

respeito dos procedimentos de análise de imagens e Filipe Ceppas por suas valiosas sugestões, as quais interferiram de maneira inesperada e decisiva nos rumos da investigação.

Agradeço ainda a meus amigos de “além-mar”, Rut Maria Collado, Rüdiger Schmelz, Frederik Voß e Robert Jaquet, que tanto contribuíram com suas sugestões, além do prodígio envio de material inédito no Brasil.

Por fim, agradeço a João Guilherme Portela Bauzer, pequeno brasileiro nascido no Reino Unido, por me ensinar, com suas tiradas infantis, tantas coisas a respeito de identidades. Espero que ele um dia leia esta tese ou, pelo menos, se divirta com as figuras.

Resumo:

D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. **Saberes Enquadrados: (Re)construções identitárias nas histórias em quadrinhos**. Tese (Doutorado). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo (USP). São Paulo, 2009.

Analisa o processo de construção e reconstrução de identidades por meio das histórias em quadrinhos e a consolidação da imagem que a linguagem reivindica para si.

Utiliza os fundamentos do método arqueológico/genealógico (FOUCAULT, 1979) como uma via de aproximação do processo de construção cultural na sociedade. A hipótese sustentada é a de que as linguagens, como um todo, estão sujeitas a um duplo movimento de incorporação de aspectos da sociedade disciplinar e construção de novas realidades identitárias.

Os resultados da pesquisa reforçam a necessidade de se lançar um novo olhar em relação às histórias em quadrinhos no contexto social de esmaecimento das fronteiras identitárias. É possível se perceber, por meio da linguagem, os novos papéis reservados à representação e à interação entre imagens e coisas, arte e produto.

Palavras-chave: Quadrinhos. Identidades. Representação. Cultura. Foucault.

Abstract:

D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. **Squared Knowledge: Comics and the (Re)construction of identities**. Thesis (PhD). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo (USP). São Paulo, 2009.

Discusses the process of construction and reconstruction of identities in comics and how this form of expression builds a particular image for itself. The process of cultural construction in society is analyzed by means of the archaeological and genealogical methodology (FOUCAULT, 1979).

The work sustains that any form of expression, comics included, is subject to a double movement that comprises the incorporation of some aspects of the disciplinary society but also creates new possibilities for identitarian expressions.

The results reinforce the importance of a new look at comics, considering the context of vanishing identity boundaries in present society. The language of comics makes it possible to recognize new roles performed by representation and the interaction between images and things, art and products.

Keywords: Comics. Identities. Representation. Culture. Foucault.

Lista de Ilustrações:

As referências às ilustrações utilizadas no decorrer do texto encontram-se em suas respectivas legendas, respeitando o sistema autor-data, com exceção de:

- Ilustrações provenientes de *websites*, listadas a partir da página 200.
- Figura de encerramento da página de agradecimentos: *Mafalda*, de Joaquín Salvador Lavado (Quino). In *Mafalda*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, volume 1, 1999. p. 3.
- Figura que abre o capítulo 1 (página 12) e figura de encerramento (página 202): *As Cobras*, de Luis Fernando Veríssimo. In. *As cobras em: se Deus existe que eu seja atingido por um raio*. Porto Alegre: L&PM, 1997. pp. 159 (detalhe) e 114, respectivamente.

Sumário:

Capítulo 1: Metodologia, Objetivos e Hipóteses	12
1.1. Metodologia	17
1.2. Objetivos e Hipóteses	21
Capítulo 2: O Quadro Ululante	26
2.1. Sobre histórias em quadrinhos	26
2.2. Os quadrinhos brasileiros	43
2.2.1. A relação com o humor	43
2.2.2. Entre a pedagogia e o entretenimento	44
Capítulo 3: Fundamentação Teórica	51
3.1. Enquadrando conceitos	51
3.2. Identidades Líquidas	85
Capítulo 4: Saberes Enquadrados	94
4.1. Os duplos	94
4.2. Pai e Filho: Erich Ohser e crítica política em quadrinhos	99
4.3. Poder e Saber na Modernidade Líquida	104
4.4. As identidades brasileiras	110
4.4.1. Pagú e a construção de uma identidade política	115
4.4.2. O curioso personagem de Mauricio de Sousa	117
4.4.3. Laerte e as reconfigurações da brasilidade	119
4.4.4. Veríssimo: desconstruções no suporte, reconstruções discursivas	138
4.4.5. <i>Os trapalhões</i> : identidade e paródia	144
4.5. Argentina em dois tempos: <i>Mafalda</i> e Liniers	148
4.6. <i>Calvin e Haroldo</i> : identidade <i>versus</i> publicidade	155
4.7. Mahler, König e Moers: mesma língua, diferentes construções identitárias	158
4.7.1. Nicolas Mahler e a teoria da arte	159
4.7.2. Ralf König: o mercado de identidades sexuais	164
4.7.3. Moers e os problemas da História	167
4.8. Alinhavando as idéias, enquadrando saberes	169
Capítulo 5: O que Querem os Quadrinhos	172
Referências	188

Capítulo 1: Metodologia, Objetivos e Hipóteses

Introdução: Eu, que não desenho...

Durante o lançamento do livro *Muito Além dos Quadrinhos* (VERGUEIRO e RAMOS, 2009), passei por curiosa experiência. Dividindo com os colegas autores a mesa de autógrafos, mais precisamente a ponta da mesa, vi o ilustrador e pesquisador Eloar Guazzelli chegar e tomar lugar a meu lado. Com sua quota de autógrafos atrasada em relação aos colegas, Guazzelli optou por desenhar nos exemplares. Um sucesso! Nada mais apropriado num livro sobre quadrinhos, nada mais constrangedor para mim.

A partir dali, os exemplares que chegavam às minhas mãos vinham acompanhados da expectativa em relação ao desenho que serviria de dedicatória. Percebi certa decepção em alguns olhares: a figura sorridente ao lado do “Obrigada pelo apoio” era, na melhor das hipóteses, tosca. Receio que alguns leitores, os mais céticos, tenham duvidado inclusive da autoria de meu artigo. Afinal, como explicar o interesse em estudar histórias em quadrinhos por parte de uma pessoa cuja produção no campo do desenho não vai muito além de bonecos de palito? Não seria uma limitação, um empecilho para a compreensão do objeto de estudo?

No decorrer desta pesquisa, além dos percalços usualmente encontrados durante a jornada pelo desconhecido que todo objeto é (ou deveria ser para o pesquisador, desse desconhecimento instigante, curioso, investigativo, que faz da falta de saber uma mola propulsora do conhecimento), não raro tive de responder a algum tipo de variação das perguntas acima.

Confesso que nenhuma vez foi agradável. Em nenhuma das abordagens ocorreu-me uma resposta boa, exata, *le mot juste* que aplacasse a curiosidade de meu interpelador e qualquer dúvida a respeito da legitimidade de falar sobre uma linguagem com a qual possuo, a um só tempo, confortável intimidade e acachapante ignorância. Porém, tais momentos de incômodo, ao se repetirem, forçaram-me a repensar minha relação com o tema que eu escolhera para trabalhar há seis anos.

Ao refletir sobre a possível arbitrariedade de minha escolha, vi o quanto dela não era mesmo “minha”, ou seja, não havia partido de uma decisão pensada, racional. Lembro-me de uma história antiga, lida não sei onde, da *Turma da Mônica*, a obra de referência do quadrinista Mauricio de Sousa, na qual os animais de estimação apareciam pertos de seus donos, evidenciando a semelhança física e/ou comportamental entre eles: Cascão e seu igualmente sujo porquinho Chovinha, Mônica e Sansão, dentuços, Magali e Mingau, ambos graciosos. Acredito que na relação entre pesquisadores e temas pesquisados aconteça o mesmo: buscamos uma aproximação possível com algo que nos toca para além do recorte exigido pela análise.

Pesquisas reverberam anseios internos do pesquisador que, por sua vez, encontra no seu objeto um caminho possível de se ver, de entender melhor determinados aspectos do seu caráter. Em suma: pesquisamos para conhecermos algo mais profundamente, para entendermos algo melhor. Contudo, pesquisamos também para nos conhecermos e, com alguma sorte, nos entendermos melhor. Mas em que isso me ajudaria na formulação de uma resposta definitiva para os descrentes da capacidade de uma não-deseñhista pesquisar quadrinhos?

Meu interesse pelas histórias em quadrinhos se revelou para além de uma diversão durante um longo intervalo entre o bacharelado e o mestrado. A vontade de ingressar num programa de pós-graduação esbarrava na dificuldade de eleger um tema de pesquisa que atendesse a todos os requisitos que julgamos necessários e fosse instigante, inédito, atraente e, sobretudo, soasse respeitável. Na dúvida, para passar o tempo, lia e relia histórias de minha coleção de infância. E comprava outras, descobria autores, alimentava o encanto proporcionado pelos quadrinhos.

Por que a leitura de histórias em quadrinhos nunca é vista como um fardo, um trabalho? O que tornava aquela combinação de texto e imagens tão fluente, tão agradável? Pois justamente aí se encontrava meu objeto de análise. Queria, de fato, enveredar pelas histórias em quadrinhos, vê-las mais de perto, escrutinar as peculiaridades de sua narrativa. Tal abordagem se diferencia de uma investigação sobre quem produz, comercializa ou consome quadrinhos. A este respeito existem vários e excelentes trabalhos, mas não era o enfoque pretendido. Meu ponto de vista não seria o da criadora, que nunca fui, nem da receptora que tinha sido até então, mas da investigadora.

A investigação como meio de se elucidar uma dúvida pessoal remonta a outra história, a de Giambattista “Yambo” Bodoni que acorda num hospital, após um acidente. Apesar de não se lembrar de seu nome ou onde mora, ou seja, de seus dados pessoais, discorre largamente sobre conhecimentos enciclopédicos. Sem conseguir diferenciar entre o que leu e ouviu daquilo que vivenciou, impossibilitado de vincular o presente ao *seu* passado, Yambo sente-se confuso: se as experiências das quais se recorda podem ter sido vividas por qualquer outro, também ele pode ser qualquer outro e, portanto, ninguém em especial. O problema do protagonista do romance de Umberto Eco (2005) não está ligado a uma memória temporal, mas sim à inserção desta numa zona espacial privilegiada, a das afetividades.

A fim de recuperar a dimensão individual de sua existência, Yambo recorre a representações próprias de sua infância e juventude, dentre as quais as histórias em quadrinhos desempenharão um importante papel. Fruto do embate entre a memória pessoal, intransferível, e os acontecimentos externos, a identidade de Yambo, como a de todos nós, depende (a um só tempo) do reconhecimento coletivo e de uma prática individual.

Figura 1: reconstrução da identidade pessoal com a ajuda de quadrinhos, no romance de Umberto Eco (2005)

Identidades se constroem, se reconstroem e se desfazem com muita rapidez, mas é um grande engano atribuímos tal fenômeno a mais um predicado do mundo contemporâneo. É certo que atualmente o tema ganhou espaço nas mídias, “virou moda”, se explicitou. Mas como negar, para citarmos alguns exemplos, o caráter pouco raro de tantas mudanças ocorridas em outras épocas, como a transformação de judeus em cristãos novos, de plebeus em nobres, de escravos em forros, de monarquistas em republicanos?

As identidades são móveis, ágeis e flexíveis por si mesmas. Sua afirmação e seu estabelecimento como objeto coeso estão ligados a um eterno “vir-a-ser”. As identidades não se completam em si, mas buscam no outro um limite que não se demarca, pois também o outro busca se afirmar e, para tanto, precisa deslizar em diferentes direções.

Nem algo em si, nem definível exclusivamente pelo outro, as identidades vagam ligeiras e vez por outra pousam em nós. Não é do pouso que tratamos, mas do deslize, das trocas e da busca. Não da narrativa construída, mas da construção do discurso: verbal ou não, sonoro, híbrido.

Negar a possibilidade de uma via específica de entrada à compreensão de uma linguagem, sob a alegação de que para falar de algo, é necessário dominar todos os canais de acesso ao objeto é uma maneira excludente de lidar com a alteridade. Negando ao outro formas possíveis de construção de

saberes, impede-se o fluxo das relações de poder e o discurso passa a ser ordenado e dividido em setores autorizados, cada qual competente em um único assunto.

Ao final do artigo “De outros Espaços”, Michel Foucault (FOUCAULT, 1986) exemplifica por meio da imagem de um barco, um conceito que esteve presente no decorrer deste trabalho: a heterotopia, ou seja, lugares que, ao contrário das utopias, existem e têm por função sumarizar, sintetizar, justapor ou ainda representar uma dada cultura, não raro pela contestação ou contradição de seus significados iniciais. Servem, quando se encerram na linguagem, para avizinhar o que estava distante (FOUCAULT, 1999, p. 11). Quando dela extrapolam, desempenham papel contrário: afastam, pela função, o que está perto na forma, aquilo que teima em se aproximar geograficamente mesmo sem um convívio possível.

Nesta definição incluem-se as favelas cercando os bairros ricos, cidades planejadas misturando suas belas avenidas a estreitas vias malcheirosas povoadas por casas de trabalhadores que de lá saem muito cedo em direção aos centros e a ela só retornam bem tarde; são os aeroportos, estações de trem, rodoviárias, lugares de estar e não-estar, lugares que mais se parecem com veios, canais por onde nos deslocamos. Lugares onde não se quer parar, porque sua própria razão de existir é ser fluxo (CASTELLS, 2005, 2008).

As heterotopias geram, em seu interior, positivities: ao se apartarem do ambiente que os desdenha, criam mundos em si, transformam-se em seus próprios lugares, satélites espaciais em torno de corpos maiores, mas desenvolvendo uma trajetória única. Daí a aproximação com o barco: “O navio é a heterotopia por excelência. Em civilizações sem barcos esgotam-se os sonhos e a aventura é substituída pela espionagem, os piratas pela polícia.” (FOUCAULT, 1986, p.27)

Seria motivo de grande alegria levantar, com este trabalho, questões ligadas ao nosso papel de piratas da linguagem. Podemos dominar as heterotopias, saquear as utopias, pilhar identidades variadas e pendurá-las no pescoço, como adereços e conviver com outros piratas, praticando aquela que nas palavras do sociólogo polonês Zigmunt Bauman é a única forma possível de uma vivência comunicativa na sociedade contemporânea: a tolerância (BAUMAN, 2001).

Segundo o autor, toda tradição é de segunda ordem. Não é herança inata, mas habilidade adquirida. Se o navio, como diz Foucault, é a heterotopia por excelência, o pirata é a utopia realizada. Domando o lugar que é e não é, senhor do movimento, ele personifica o agente imaginado, idealizado.

A linguagem dos quadrinhos desliza, como um navio, por diversos territórios, apresentando características híbridas, não só em relação aos elementos que a compõem, como também por mesclar atributos próprios do que se costuma (ou até não muito tempo atrás se costumava) considerar alta e baixa cultura, por sensibilizarem pessoas de diferentes faixas etárias e extratos sociais, criadores e consumidores. Os quadrinhos transitam entre a incorporação de valores estabelecidos e a geração de novos significados, servem de mais uma ferramenta para a compreensão de nosso entorno e o fazem sem que nos demos conta, de maneira simples e funcional, como bonecos de palito.

Figura 2: “autógrafo” da autora

1.1. Metodologia

Antes de constituírem, em si, pontos positivos ou deficiências, cada forma de aproximação com o tema diz respeito diretamente aos problemas propostos ao objeto e à identificação do pesquisador com determinada linha de raciocínio. O presente trabalho se identifica com abordagens como as do teórico alemão Dietrich Grunewald (1996, 2000), por utilizar exemplos provenientes de diferentes obras. Não há um autor principal, nem personagem-chave, não são seguidos padrões cronológicos na apresentação das obras. Os

exemplos “soltos” encontram sua unidade na linguagem, entendida como processo comunicacional, reconhecido pelos sujeitos cognitivos.

Quadrinhos não são apenas um meio, mas tampouco podem ser definidos como um subgênero da literatura, tal a parcela de importância da imagem em sua constituição (STRAßNER, 2002). Serão levadas em consideração suas características próprias, dentre elas a construção da narrativa num entre-lugar, as chamadas “calhas” ou “sarjetas”, espaços entre os quadros que correspondem à lacuna na ação a ser preenchida pelo leitor.

A dependência em relação ao quadro é explorada pelo lingüista e especialista em mídia Erich Straßner, quando afirma que quanto mais jovem o meio, maior sua dependência em relação à imagem. Esta, por sua vez, trabalhará com uma maior carga emocional, equiparando-se ao texto (STRAßNER, 2002, p. 21).

Em sua relação com a imagem, as histórias em quadrinhos se deparam com novas configurações. Embora manifestações da linguagem como os quadrinhos virtuais (produzidos para este tipo específico de distribuição, diferentes, portanto, das exibições na tela de histórias construídas à maneira tradicional) não estejam sendo ignoradas, por estarem ainda em plena adequação à interface, não serão analisadas aqui.

Em sua crítica ao modelo construtivista de interpretação da realidade, o especialista em teoria das mídias Hans-Dieter Kübler afirma não ser possível identificar, partindo desta teoria, se os quadrinhos seriam apenas meios de construção de realidade ou se também são capazes de formar realidades à parte (KÜBLER, 2000, p. 39).

A idéia de uma construção de realidades midiáticas é entendida como complementar da teoria foucaultiana dos limites da representação (FOUCAULT, 1999) e, desta forma, admite-se que sim, as mídias constituem, em certa medida, realidades autônomas. Equivale a dizer que as imagens não apenas refletem seus referencias (sendo esta inclusive a menor de suas funções, a de um “espelho do real”), mas apontam para realidades em si, próprias da representação, que afetarão o que se encontra “do lado de fora”. “O espaço nunca é vazio; ele sempre incorpora um significado” (LEFEBVRE, 1991, p.154)

Dois autores em particular facilitaram o processo de aproximação com os problemas propostos pela pesquisa: o sociólogo Zigmunt Bauman - e seu conceito de modernidade líquida - e o filósofo Michel Foucault, com seus trabalhos a respeito das representações (1999), das disciplinas e da vigilância (1987) e, sua questão maior, do poder (1979). Seu conceito de linguagem é utilizado aqui de forma distendida e, a partir deste desdobramento, aplicada ao objeto.

Por fazer uma varredura lógica no campo, deixando espaço para que o objeto a ser tratado possa falar, e por servir também como bússola, ao indicar o caminho de condução da análise do *corpus*, a semiótica peirceana é uma resposta bastante adequada ao problema apontado por Edgar Morin (1999) a respeito da dificuldade de se realizar trabalhos verdadeiramente transdisciplinares. Como instrumento de apoio à análise, justificou a escolha pela compreensão dos quadrinhos como um signo (SANTAELLA 1983, 2002), sem a necessidade de fragmentá-los em elementos verbais e visuais.

A fim de delimitar o campo criado pela linguagem dos quadrinhos, optou-se pela análise feita dentro da própria linguagem, aqui entendida não como sinônimo de língua, nem de discurso, mas como um código com características próprias, formado por signos que podem ser verbais, sonoros, tácteis, visuais.

A partir de Michel Foucault (1979) foi possível entender que as linguagens criam campos de representação do real, exteriores a ele. Linguagem, para os fins aos quais se destina este trabalho, deve ser entendida como uma manifestação *lato sensu*, sinônimo de processo, de um conjunto de regras que visam à transmissão e à recepção de dados, informações, processos comunicacionais. Para que tenham efeito, essas regras precisam ser conhecidas, reconhecidas e respeitadas pelos sujeitos cognitivos. Note-se que, por esta definição, são linguagens a dança, a pintura, a escultura, o teatro e o cinema, por exemplo.

Entretanto, interfaces com outras linguagens, embora presentes em diversos momentos da análise, não constituem o foco principal da pesquisa. Não se propõe uma abordagem comparativa entre as relações das histórias em quadrinhos e o cinema ou a pintura, mas sim o deslocamento do foco de atenção para as positivities (FOUCAULT, 1987) ligadas às construções identitárias geradas nos quadrinhos. As formas que estas podem assumir são

variadas: processos que se lançam em projetos futuros, diálogos com paradigmas sociais preexistentes, resgate de conflitos sociais passados.

As representações não são, portanto, apenas um meio de dar voz aos indivíduos, de lhes permitir declarar de onde vêm e o que são. Encaradas como participantes do congresso da construção de realidades e sentidos na produção cultural, as representações assumem também o papel de estabelecer os lugares de onde os indivíduos *gostariam* de falar e, portanto, não podem ser apenas vistas como um espelhamento do real, sendo mais próximas dos simuladores de realidades, meios de experimentação ligados ao devir.

A partir deste entendimento sobre o objeto, partiu-se para a delimitação dos capítulos, divididos da seguinte forma:

- Breve histórico das histórias em quadrinhos: sem pretender formular um compêndio das histórias em quadrinhos, o capítulo tece considerações a respeito da trajetória da linguagem. Buscou-se pontuar momentos-chave dos quadrinhos, não somente a partir de exemplos de autores e personagens conhecidos do grande público, mas também por meio de histórias menos populares, porém não menos importantes para o entendimento do meio.
- Fundamentação teórica: o capítulo lista os autores que serviram de base para a pesquisa. À apresentação dos pontos principais de suas análises, seguem-se considerações que aproximam a teoria geral das especificidades do objeto. Equivale dizer que antes de um levantamento sobre a teoria de quadrinhos em geral, buscou-se apresentar e confrontar visões que estivessem ligadas ao tema das identidades.
- Capítulo analítico: análise propriamente dita do objeto, a partir de blocos temáticos, contemplando tanto o autor, quanto o assunto abordado. No que diz respeito à reprodução de desenhos, optou-se pela não descrição dos conteúdos, de modo que o leitor seja levado a interagir com as figuras e, com isso, poder confrontar sua experiência de fruição com as interpretações propostas. Alguns autores são citados mais de uma vez e não houve a preocupação de uma equiparação numérica do número de obras apresentadas por

autor. Buscou-se contemplar autores nacionais e estrangeiros. No entanto, dentre estes últimos, é possível notar a predominância de autores alemães, tanto desenhistas, quanto teóricos. Tal escolha é justificada pela oportunidade de se travar contato com material, em grande parte, inédito em língua portuguesa, possibilitando novas abordagens e novos entendimentos sobre o tema.

- Conclusões: neste capítulo são resgatadas as idéias principais discutidas ao longo do texto, com ênfase no processo de reconhecimento da linguagem como uma forma de arte, ao mesmo tempo em que se busca uma preservação da liberdade do meio. São levantadas as conseqüências desta situação de aparente conflito, bem como possibilidades de desdobramento da pesquisa.
- Referências: índice de obras citadas ao longo do texto.

Assim como os sujeitos históricos, também os temas tratados nas histórias em quadrinhos são historicamente construídos. Buscou-se verificar como e que tipo de saberes são aceitos, quais são rejeitados e, com isto, acompanhar o movimento orquestrado pelos agentes culturais e executado pelas construções e reconstruções identitárias, na luta pela afirmação e pelo prolongamento de sua sobrevida, dentro da esfera de configuração de saberes.

1.2. Objetivos e Hipóteses

Certa enciclopédia chinesa dedicada a guardar “conhecimentos benévolos”, cataloga seus animais com paciência e rigor, classificando-os sob uma ordem peculiar: pertencentes ao imperador, leitões, fabulosos, incluídos na presente classificação...

Esta lista, descrita no conto *O Idioma Analítico de John Wilkins* (BORGES, 1999), divertiu e intrigou profundamente o autor de *As Palavras e as Coisas* (FOUCAULT, 1979). Logo no prefácio, Michel Foucault admite que a idéia principal de sua obra nasceu do conto de Borges, mais precisamente pela discrepância entre a forma e o conteúdo do inventário e a constatação de que um procedimento de organização, pode ser ao mesmo tempo aleatório. A

ordem, simbolizada pela lista, permite o agrupamento do que normalmente não se reuniria. É na linguagem que o distante se aproxima, gerando novos *locus* discursivos, engendrando novos significados. A linguagem é, ela mesma, portanto, um espaço diferenciado, uma heterotopia.

A presente análise corresponde ao desdobramento da investigação anteriormente realizada, sob a forma de dissertação de mestrado, a respeito das potencialidades da linguagem dos quadrinhos construir identidades. A investigação defende a necessidade de uma posição ativa frente às realidades em processo de construção.

Ao deslocar o foco de atenção das negatividades impingidas aos objetos para as positivities geradas a partir deles, defende-se uma “insurreição dos saberes dominados” (FOUCAULT, 1979), formados pelo conjunto de saberes históricos que se mantêm renegados a um segundo plano, em relação aos conteúdos formais e às categorizações científicas e pelos saberes particulares, individuais, pessoais.

A capilarização das relações de saber-poder no campo das histórias em quadrinhos e o processo de construção e reconstrução de identidades na linguagem são analisados com o objetivo de *perceber como as histórias em quadrinhos transitam no movimento dual entre a incorporação de valores estabelecidos pelos saberes dominantes e a geração de novas positivities e assim verificar o processo de construção e reconstrução de identidades por meio desta linguagem, bem como de levantar questionamentos a respeito da consolidação da imagem que a linguagem constrói para si.*

A hipótese sustentada é a de que as linguagens, como um todo, estão sujeitas a um duplo movimento:

1. repressão: incorporando aspectos da sociedade disciplinarizante e refletindo uma dada realidade espaço-temporal.

A repressão e os mecanismos disciplinarizadores geram negatividades, proibições, regras a serem seguidas, posturas que se estendem pela sociedade, ultrapassando as instituições ligadas diretamente à disciplina, atingindo os indivíduos, a produção das linguagens, o corpo social como um todo. O *continuum carcerário* (FOUCAULT, 1987, p. 246), formado pelas instituições educacionais, punitivas, administrativas, regulamentadoras, pela malha urbana e seus mapas partidos, pelos exércitos e fábricas, pelas

agregações e associações, se organiza e se distende, se espalha e se capilariza pelo corpo social, influenciando a produção de seus agentes, encerrados num cenário claustrofóbico.

2. construção de realidades: a concretude do ser da linguagem gera positivities, bem como (re)construções identitárias.

O caráter cerceador do arquipélago carcerário, responsável por gerar exclusões, supressões, negatividades, comporta igualmente efeitos de caráter prático, como a diminuição das punições físicas nos moldes executados pelos sistemas monárquicos, a partir do final do século XVII e durante o século XIX (FOUCAULT, 1987) ou a conformação, no decorrer do século XX, de um tipo de ocupação urbana sustentada pela dicotomia entre lugares e não-lugares (AUGÉ, 2007 e BAUMAN, 2001). Daí surgem mecanismos de ação, posturas, maneiras de ser e de atuar. Em uma palavra: positivities.

A produção dos agentes sociais se pautará pelos limites inscritos na economia das punições. Seja para submetê-los, revertê-los, contorná-los ou corroborá-los, o referencial permanece. O processo de construção cultural é simultaneamente exercício de poder e de criação de sentidos. Entendido como uma estratégia, o poder não pertencerá a sujeitos, não trocará de mãos, não é um objeto não possa ser escondido ou acumulado, mas sempre negociado, manipulado, remodelado, reconstruído.

Foram utilizados os fundamentos do método arqueológico/genealógico de Foucault, (FOUCAULT, 1979, p. 172) a partir da qual os saberes locais, desqualificados, poderão ser reativados.

Segundo o crítico Thierry Groensteen (2000), existem quatro limitações simbólicas aos quadrinhos: o fato de ser uma arte híbrida, de ambições narrativas limitadas, ligada à infância e às artes visuais lúdicas, como a caricatura. Essas “limitações” contribuíram para uma crítica à condensação estética dos quadrinhos, que os distanciava do ideal de linguagem pura. Como consequência, os quadrinhos foram durante longo tempo identificados como um tipo menos sério de produção visual, o que torna possível categorizá-los como saberes “desqualificados”.

Essa forma de descrição não foi vista, entretanto, como *a priori* teórico, nem como categoria fechada de reconhecimento do objeto, mas apenas como um ponto de partida, a partir do qual questionamentos foram propostos. Faz-se

necessária ainda a delimitação de dois conceitos básicos que se entrecruzam na análise: identidade e cultura.

A cultura institui uma identidade individual e social. É a unidade de construção dos conhecimentos constituintes e constituídos por indivíduos cognitivamente autônomos, os *agentes*. É um programa aberto, capaz de “aprender”. Depende da sociedade e seus modelos de realidade, bem como de seus agentes, que aplicam os programas de cultura.

A agência cultural pode ser preenchida por diversas construções cognitivas, tais como: as artes plásticas, a arquitetura, a literatura, os cultos religiosos, a culinária, as ciências em geral. A relevância social dessas aplicações está ligada à capacidade de se estabelecerem pela exposição, pela transmissão, pelo compartilhamento.

A questão do posicionamento dos quadrinhos entre o puro entretenimento e a tentativa de alcance de um estatuto diferenciado em meio a outras manifestações culturais, primeiramente ecoou como uma pergunta subliminar. Porém, com o decorrer da pesquisa, ganhou corpo ao ponto de estabelecer duas camadas de compreensão do problema das identidades: *a primeira ligada ao tipo de identidade passível de ser representada dentro do meio e a segunda em relação à imagem que o próprio meio faz de si, ou seja, a construção da identidade da linguagem das histórias em quadrinhos.*

Os conflitos referentes à primeira camada podem se postos em discussão por meio da apresentação e discussão das obras. Já em relação à segunda camada, as considerações se dão no exterior do meio e se pautam pela aproximação com os outros campos de produção do conhecimento, como a Filosofia e a Antropologia.

O desenrolar da pesquisa apontou para a necessidade de se lançar um olhar duplo em relação ao objeto, a partir das considerações sobre o que nele se representa e a representação que ele faz de si. Este movimento partido nos faz retornar ao problema dos limites da representação (FOUCAULT, 1999), pois o representado vem de fora, transforma-se em representação e aponta para o que está além dos limites do quadro. Ao mesmo tempo, aquilo que se representa só “existe” (em sua condição de signo) na medida em que a interferência da realidade passa pelo trato da representação.

Os quadrinhos, híbridos verbais e visuais, mesclam características artesanais, referentes à sua produção, com outras próprias das mercadorias. São capazes de deslizar por entre as fissuras do tempo presente, realocando-se em diversos discursos. Afirmam-se como parte de um aqui e agora, mas assumem igualmente um distanciamento crítico que lhes permite lidar com este presente. Embora os quadrinhos do século XIX já desfrutem do respeito reservado aos objetos históricos, falta ainda aos quadrinhos atuais, de um modo geral, um posicionamento no rol das artes visuais.

Será o caso de se perguntar se os critérios de classificação precisam de ajuste e se as limitações simbólicas apontadas por Groensteen não seriam apenas um mecanismo de defesa em relação à linguagem. A dificuldade parece residir na aceitação de que a leitura de quadrinhos envolva não só aspectos afetivos, mas também reflexivos, independente do conteúdo da trama.

Apreciar quadrinhos significa lidar com eles com franqueza, a mesma com que o meio nos trata, ao assumir seu aspecto de representação, pois como lembra o teórico Rocco Versaci, ao contrário de ilusão de movimento, provocada pela passagem dos quadros no cinema, as histórias em quadrinhos não nos deixam esquecer de que estamos segurando folhas de papel (VERSACI, 2008, p. 14). Não é a proximidade com o real que importa, mas sim a experiência de uma realidade barganhada.

O título deste trabalho pretende despertar para a dupla reflexão proposta: tratar da construção de identidades nos quadrinhos e da(s) identidade(s) que a linguagem constrói para si. O ser da linguagem não é uma substância, um elemento acabado, mas sim algo historicamente construído e esta premissa conduziu todo o trabalho.

As linguagens, em sua prática, refletem sobre o mundo dado e interferem, ao longo do tempo, em curso. Ocorre que na modernidade líquida (BAUMAN, 2001) a relação entre tempo e espaço se dá de maneira fluida. O tempo, resultado do engenho humano, doma o espaço e confere ao contemporâneo a característica do movimento. As identidades, neste contexto, só podem existir como projetos não-realizados, que se desenrolam no *continuum* social. Acompanhá-los estende as possibilidades futuras de agência.

Capítulo 2: O Quadro Ululante

Figura 3: A narrativa segundo Will Eisner, 2005, p. 79

2.1. Sobre histórias em quadrinhos

Histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir imagens informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. A longa definição de Scott McCloud (2005, p. 9) construída com tanto cuidado ao longo de sua investigação sobre a linguagem com a qual trabalha, revela a dificuldade em se estabelecer um marco zero, uma data a partir da qual se consiga estabelecer, acima de qualquer dúvida ou suspeita, a origem das histórias em quadrinhos.

Na opinião do autor austríaco Nicolas Mahler (2007, p. 29), o determinante de uma história em quadrinhos, é a capacidade de narrar por quadros. Sem a narrativa, os quadrinhos perdem sua essência, passam a ser algo diferente, mais próximo de um transmissor de mensagens.

Cartuns e charges seriam, a partir dessa definição, linguagens distintas, apesar de próximas. Will Eisner nos relembra (figura 3) que, para narrar, é necessário algo para contar. As histórias em quadrinhos não trabalham, portanto, somente com conceitos puros. Por mais que a trama venha a ser abstrata, a história, em si, para que possa evoluir de quadro a quadro, precisa ter como um pressuposto algum tipo de relação narrativa entre eles, a fim de que o imaginário do leitor possa preencher o corte espaço-temporal, gerando uma imagem virtual a partir de uma imagem real. Ao conferir movimento ao todo, os quadrinhos se diferenciam de textos ilustrados, os quais se limitam a comentar em imagens a narrativa verbal. (EISNER, 2005)

Para Rocco Versaci, as histórias em quadrinhos permitem a contemplação do movimento por meio de figuras, aparentemente, estáticas. A percepção do que não está lá só é possível por meio de uma construção social, embora a recepção se dê individualmente (VERSACI, 2008, p.52) e, portanto, de maneira fragmentada.

Os primórdios das histórias em quadrinhos remontam às origens da comunicação visual, baseada na semelhança entre representação e a coisa representada. Retrocedendo às origens do cristianismo, percebe-se um resgate de uma maneira de contar histórias, com a união de imagens e palavras. Painéis da via sacra, vitrais, auto-relevos, retábulos decorados e toda uma sorte de composições que se dedicavam a contar uma história por meio de requadros.

Na Europa do século XIV os filactérios, pequenas faixas com palavras escritas, geralmente orações, muito utilizados na Idade Média são introduzidos nas narrativas seculares junto ao desenho, posicionando-se próximo à boca dos personagens, precursores dos balões indicadores da fala dos quadrinhos modernos.

O exemplar mais antigo do uso deste tipo de recurso no mundo ocidental é a Tábua de Protat (figura 4), um pedaço de madeira presumivelmente gravado entre 1370-1380, no qual um centurião romano aponta para a cruz e de sua boca (numa estrutura muito semelhante a do balão de fala) “saem” as

palavras em latim: *Vere filius Dei erat iste* (Em verdade, este era o filho de Deus). (FALIU, 2009)

Figura 4: Detalhe de estampa feita a partir da Tábua de Protat

Entre o final do século XVIII e o início do XIX destacam-se os nomes do inglês Thomas Rowlandson, que em 1798, cria o personagem *Dr. Sintaxe*; do suíço Rudolph Töpffer (*Monsieur Vieux-Bois*, em 1827), do alemão Wilhelm Busch, com *Max und Moritz* (criados em 1865 e rebatizados no Brasil de Juca e Chico), do italiano naturalizado brasileiro Angelo Agostini, autor de *As Aventuras de Nhô-Quim* (1869) e *As Aventuras de Zé Caipora* (1883).

Merece igualmente destaque o trabalho do francês Christophe, aliás, Georges Colomb e sua *Famille Fenouillard*, de 1889 (figura 5), precursora das *family strips*, transposta para as telas em 1960, com direção de Yves Robert.

O quadro Ululante

Figura 5: Costumes provincianos retratados na Famille Fenouillard, de Christophe

Autores que contavam suas histórias por meio de quadros acompanhados de legendas. Em 1895, o norte-americano Richard Outcault publica *The Yellow Kid* (O Menino Amarelo, figura 6).

Figura 6: O Menino Amarelo, de Richard Outcault (1895)

O personagem inovava no uso de cores fortes, sobretudo o amarelo e na incorporação das legendas ao desenho, concentrando a narrativa verbal referente às falas do menino em dizeres dispostos em seu camisolão.

O quadro Ululante

Em 1897, outra novidade: as onomatopéias e sinais gráficos são incorporados aos quadrinhos do alemão naturalizado norte-americano Rudolph Dirks (*Os Sobrinhos do Capitão*).

No início do século XIX, o norte-americano Winsor McCay inova tanto no uso da cor quanto na experimentação abstrata de seu *Little Nemo in Slumberland* (1905). Enquadramentos panorâmicos e diagramação ousada anunciam os desdobramentos estéticos da linguagem.

Figura 7: experimentação narrativa nos *Upside Downs*, de Gustave Verbeck. O mesmo quadro ganhava significados diversos se lido “de cabeça para baixo”

As histórias em quadrinhos tiveram seu início marcado por uma grande liberdade de experimentação do ponto-de-vista estético e narrativo, das quais são exemplos os *Upside Downs* (1903), de Gustave Verbeck, *Krazy Kat* (1913), de George Herriman, dentre outros. Verbeck, por exemplo, desenvolvia duas histórias distintas em cada quadro com resultados surpreendentes (figura 7).

Durante dois anos, semanalmente, os leitores podiam acompanhar duas histórias independentes, um no sentido convencional e a outra, que poderia ser lida ao se virar o jornal de cabeça para baixo. Uma inovação que não encontrou seguidores. (MOYA, 1996, p. 26)

Os *syndicates*, empresas distribuidoras de material em quadrinhos, levaram a uma padronização dos conteúdos e ao surgimento de gêneros: quadrinhos de família (*family strips*), histórias de temática feminina (*girl strips*), tiras cujos protagonistas eram animais (*funny animals*) ou crianças, etc.

Embora focados em nichos de mercado, o tom predominante era o da crônica de costumes, na qual se praticava uma crítica bem humorada e bastante condescendente da família pequeno-burguesa. São exemplos as séries *Gasoline Alley* (1919), de Frank King e *Pafúncio e Marocas* (*Bringing up father*, 1913), de George McManus (figura 8), esta última baseada na peça teatral de William Gill - "The Rising Generation", de 1893.

Figura 8: Galera de personagens de *Pafúncio e Marocas* (*Bringing up Father*). A série se destacou pelo traço apurado de McManus, em estilo que remete à *art-déco*.

A trama girava em torno de um casal de classe operária que enriquece subitamente. Ou seja, o motivo do riso não é ainda a identificação entre os igualmente despossuídos (com se veria mais tarde em *Blondie*), mas sim a vingança das classes tradicionais sobre a falta de elegância dos novos-ricos.

A década de 1920 e o agravamento de problemas econômicos que culminariam na crise de 1929, levaram a uma demanda por histórias mais escapistas. O retrato da sociedade não era mais tão agradável de se olhar e a necessidade do leitor apontava no sentido de uma saída para os problemas da realidade. As tiras de aventura, suas locações distantes, buscas a tesouros e intrépidos viajantes preencheram esta lacuna.

Figura 9: Galeria de personagens originais de *Thimble Theatre*. Posteriormente *Ham Gravy*, o primeiro namorado de *Olívia (Olive Oyl)* perderia seu posto para *Popeye*, o *Marinheiro*.

Embora ainda mescladas com elementos humorísticos, histórias como *Thimble Theatre* (1919), de Elzie Crisler Segar (figura 9) e *Wash Tubbs*, conhecida com Brasil como *Tubinho* (1924), de Roy Crane (figura 10), cativaram o público leitor que passou a se interessar mais pelas aventuras dos

heróis e os incríveis percalços pelos quais passavam, do que pelo cotidiano dos novos ricos (PATATI e BRAGA, 2006, p. 35).

Em 1929 ocorre uma mudança na produção de quadrinhos dos EUA, o então já consolidado centro produtor e difusor da mídia. O estilo caricatural é substituído por um traço naturalista e as tramas passam a buscar uma abordagem mais realista.

Figura 10: *Wahs Tubbs*. Originalmente pensada como uma tira do tipo “a gag a day” (uma piada por dia), tornou-se uma das primeiras histórias em quadrinhos de aventura.

Destacam-se as histórias de *Tarzan* (1929), de Hal Foster, baseado no romance de Edgar Rice Borroughs e *Buck Rogers* (1929), de Richard Calkins e Phil Nolan, baseada na novela *Armageddon* 2419, publicada no ano anterior. A grande inspiração para o gênero foi a chamada literatura *pulp*, impressa em papel de baixa qualidade e de grande circulação.

Em 1931 *Dick Tracy*, de Chester Gould, inaugura a galeria dos heróis automotivados, cuja inserção no mundo do combate ao crime se dá por motivos pessoais – vingança ou busca por justiça. Histórias que incluíam ainda uma vasta galeria de vilões, o uso freqüente de armadilhas, das quais o mocinho deveria se livrar e farta utilização do recurso das mortes exemplares impostas aos bandidos.

A crise mundial deu novo fôlego ao produto de entretenimento quadrinhos e por isso o período que vai de 1930 a 1945 é considerado uma “Época do Ouro” dessa mídia. Foi também a fase de sucesso de heroínas como *Blondie* (1930), de Chick Young, capazes de assumir a liderança da casa, sem perder a alegria, nem o respeito pela ordem e os bons costumes. O público leitor não se identificava mais com as promessas de enriquecimento e ascensão social. Ao invés disso, “a família classe média na Depressão ri da família classe média nos quadrinhos.” (MOYA, 1987, p. 72)

A tira incorporou na personagem título várias mudanças de gênero próprias do período. Em *Blondie* (figura 11) era possível não só reconhecer a dona-de-casa, mas também a mulher batalhadora e independente, “livre, mas esposa” (MOYA, 1996, p.76). O público se aproxima da tira por conseguir se enxergar nela, que tem neste mesmo público seus olhos, seu canal de conexão com os fatos que serão reproduzidos. Dos fatos que se apresentavam diariamente nos jornais, repetidos e pessimistas, surge uma narrativa que faz rir e, assim sendo, que vai além do fato, completando-o. A narrativa informa mais que o fato e vira, ela mesma, algo digno de nota.

Figura 11: a típica família norte-americana retratada em *Blondie*, de Chick Young

Em 1934 surge o primeiro herói com superpoderes, o *Mandrake*, de Lee Falk e Phil Davis. O ano marcou ainda uma alteração significativa no suporte: a passagem da reunião das tiras diárias já publicadas para o formato de revistas. Falk, em parceria com o desenhista Ray Moore foi também o roteirista de outro tipo que se tornou emblemático nos quadrinhos: o do herói mascarado.

O *Fantasma*, de 1936, apresentava uma atmosfera *noir*, esteticamente comparável à linha desenvolvida em *Dick Tracy*. Neste mesmo ano aparecem as revistas compostas de material inédito e um ano depois surge a primeira revista de temática única, a *Detective Comics*. Essas publicações periódicas, vendidas por um baixo preço, com generoso uso de cores primárias e focando no público infantil, ficaram conhecidas como “*comic books*” ou “*comics*”, hoje um sinônimo de histórias em quadrinhos.

Em 1938, pouco antes da eclosão da Segunda Guerra Mundial, surge um personagem que se tornou emblemático nas histórias em quadrinhos: o *Super-Homem*. Estava inaugurado um novo gênero, o primeiro surgido no interior da linguagem, em lugar das usuais adaptações literárias e que iria marcar definitivamente a linguagem: os super-heróis. O *Super- Homem* é também o primeiro registro de um personagem que dá nome a uma revista, dedicada apenas às suas aventuras.

Também em 1939, surge, por encomenda ao desenhista Bob Kane, o *Batman*. Um ano depois, *Robin* dá início a uma nova galeria de personagens, os *sidekicks*, fiéis ajudantes, em geral mais jovens que o protagonista. Em 1941, a *Mulher- Maravilha*, uma super-heroína, entra em cena.

Com o fim da guerra, a volta dos soldados para casa e sua reinserção na sociedade, a venda de revistas com histórias de super-heróis sofre uma dramática queda. Os leitores não aceitaram bem a mudança de inimigo a ser combatido, a substituição dos nazi-fascistas pelos criminosos comuns.

O período viu surgir também outros gêneros, como as histórias de faroeste, de terror, policiais, dentre as quais *The Spirit* (1940), de Will Eisner e suas “tomadas, fusões, cortes, ângulos insólitos, uso do som e das sombras, em linguagem revolucionária visualmente.” (MOYA, 1987, p. 142)

Figura 12: Detalhe de capa da revista *Spider-Man* com o selo de aprovação do Comics Code (no alto, à direita)

A crise para o mercado das histórias em quadrinhos assumiu contornos mais fortes nos EUA, em decorrência da forte censura exercida durante o período macarthista (1950-54). Na Europa, com maior liberdade criativa, os quadrinistas pouco a pouco recuperaram a força da linguagem. Exemplos de personagens deste período de retomada são *Lucky Luke* (1946), dos belgas Maurice Bevère e René Goscinny, este também responsável por *Asterix* (1959), desta vez em parceria com Albert Uderzo.

Em 1955 surge o *Comics Code*, após a publicação do livro *A Sedução dos Inocentes*, de Fredric Wertham e sua visão absolutamente desfavorável aos quadrinhos e de sua influência na mente dos pequenos leitores. O código, uma iniciativa dos editores de quadrinhos, visava controlar diversos aspectos das histórias, como cenas violentas, conteúdo de apelo sexual ou qualquer ameaça às autoridades constituídas.

As publicações aprovadas recebiam um selo que deveria vir impresso na capa (figura 12). Uma das conseqüências deste movimento de autocensura foi a pasteurização das histórias. Na prática, editores de sucesso viram seus negócios fracassarem por conta de títulos que continham as palavras, “terror” ou “horror”, proibidas pelo Código.

Figura 13: Peanuts, de Charles Schulz

A reação norte-americana acontece somente no final da década de 1950, com o relançamento das histórias em quadrinhos de super-heróis. Estas reedições muitas vezes alteravam os conteúdos das histórias, adaptando-as aos novos tempos. Era o início da chamada Era de Prata dos quadrinhos. Neste período, os *Peanuts* (figura 13), quadrinhos altamente intelectualizados de Charles Schulz (1950) conviveram com o deboche da revista satírica *Mad* (figura 14), de 1952.

Figura 14: Capa da primeira revista *Mad* publicada no Brasil, em julho de 1974

Stan Lee, criador do *Quarteto Fantástico* (1961), inaugura a fase dos super-heróis por acaso, seres cheios de fraquezas demasiadamente humanas, com as quais os leitores imediatamente se identificaram. A galeria seria

O quadro Ululante

povoada por outras criações de Stan Lee, como o *Homem-Aranha* (1962) e *X-Men* (1963).

Enquanto a Marvel Comics e a DC Comics, editoras norte-americanas de histórias em quadrinhos se consolidam como as maiores do mercado, os jornais cedem espaço para as tiras de humor, adequadas ao formato reduzido de dois quadros, ao invés dos usuais três. O mote “a gag a day” lançou, além dos citados *Peanuts*, outros personagens hoje renomados, como o *Recruta Zero* e *Calvin e Haroldo*.

Na contramão das publicações lançadas por grandes editoras, crescia a presença dos “fanzines”, revistas produzidas pelos próprios fãs e segmentadas por área de interesse. Surgidos entre 1930-1940 e bastante populares na década de 1950, os fanzines enveredaram de focos de discussão sobre os quadrinhos produzidos por outros, para veículo de difusão de histórias criadas por fãs. Tornaram-se uma rede informal de produção e distribuição a qual, até a década de 1960, não se contrapôs de forma direta ao *mainstream*.

No entanto, a partir de 1966, outro tipo de produção começa a tomar vulto. Os chamados quadrinhos *underground*. Robert Crumb e Gilbert Shelton (figura 15) são nomes de destaque do segmento e seus trabalhos se impõem como uma via alternativa, desafiando as diretrizes do Código de Ética.

Figura 15: *As Aventuras do Gato de Fatt Freddy*, de Gilbert Shelton, 1988

O movimento *underground* manteve suas características até meados de 1970. Após este período, é absorvido pela indústria, perdendo muito de sua força. A versão brasileira do movimento, o “*udigrudi*” criticava o predomínio dos quadrinhos norte-americanos no país. Em outros países da América Latina, a intensa agitação política do período se fez sentir em personagens como *Mafalda* (1964) do argentino Quino.

Nos anos 70 houve a migração de parte do público leitor de histórias em quadrinhos para a tevê. Como consequência, na década de 1980, foi necessária uma reformulação da cadeia varejista e dos veículos distribuidores de quadrinhos. As revistas deixaram de vendidas em regime de consignação, no qual os vendedores recebem as revistas, e devolvem o material não-vendido às editoras. Este sistema dava margem a uma grande quantidade de encalhe, pois o número de exemplares produzidos era sempre maior que o de vendas. As *comic stores*, lojas especializadas, passaram a aplicar o sistema de venda antecipada, pelo qual é feito um levantamento prévio entre os clientes, que permite uma tiragem mais de acordo com as vendas. Exemplares não vendidos, no entanto, não podem ser devolvidos às editoras.

Com o tempo, o novo sistema de venda foi responsável pela compra exagerada de exemplares, visando a especulação, o que criou uma bolha artificial de consumo, que não tardaria a explodir. Porém, nichos de público contribuíram para tipos de produção específicos que se mantiveram mais ou menos a salvo das oscilações, possibilitando a recuperação do meio. O efeito indesejado da valorização da autoria, termo caro aos consumidores de *graphic novels* (figura 16), viria nos anos seguintes: as comunidades de amantes de quadrinhos deram margem à segregação de mercado.

Na prática, o leitor eventual, comprador de exemplares avulsos nas bancas, foi substituído pelo freqüentador de *comic stores*, o *connaissanceur*, o apreciador bem informado. A mudança dificultou a renovação do público leitor, trazendo novos abalos para o mercado. Embora esta crise ainda não tenha sido de todo superada, as tentativas de recuperação apontam na direção de uma maior diversificação na produção.

Figura 16: Detalhe de página de *Die Sache mit Sorge*, *graphic novel* de Isabel Kreitz, 2008

Por um lado, autores apostam em reformulações (haja vista os diversos exemplos de “envelhecimento” de personagens consagrados, como as histórias da *Turma da Mônica Jovem*, de Mauricio de Sousa, ou a proposta do roteirista Renato Fagundes em lançar a *Luluzinha*, criação da desenhista Marge Buell, de 1935, em versão adolescente), por outro, as editoras tentam abarcar diversos tipos de compradores com edições variadas, desde os luxuosos álbuns encadernados, até edições do tipo brochura.

Nesta época, é possível se perceber uma transformação de determinados conteúdos em formatos previamente testados pelo público, como o inverso, isto é: o consumidor de quadrinhos se acostuma a identificar os formatos com tipos específicos de conteúdo.

Histórias que exigem mais do leitor em termos estilísticos gráficos e narrativos, por exemplo, costumam estar veiculadas com álbuns ou publicações de maior requinte visual, dirigidas a um público em especial, disposto a pagar e a dedicar um tempo de leitura e um espaço de armazenamento (ou de exibição) dos exemplares.

Os postos de venda foram ampliados e um número cada vez maior de livrarias abandona a classificação de subgênero literário. E reserva espaços

para as histórias em quadrinhos em suas prateleiras. A década de 1990 foi também decisiva para os japoneses, que se consolidaram como o maior mercado produtor e consumidor de histórias em quadrinhos.

Os mangás, como são denominados, remontam a outras manifestações da cultura japonesa, dentre elas o Teatro das Sombras ou *Oricom Shohatsu*, no qual a história é contada com o auxílio de fantoches. Estas narrativas eram transcritas em rolos de papel e posteriormente ilustradas, de maneira muito semelhante ao que acontece com as histórias em quadrinhos.

Dentre as características mais marcantes da linguagem, destacam-se a orientação de leitura, “de trás para frente” (a última página da revista corresponde à primeira da história, porém dentro de cada página a seqüência de leitura segue o padrão de cima para baixo, da esquerda para a direita), uso reduzido das cores e o traço estilizado.

Figura 17: Betty Boop, de Max Fleischer. Influência que Osamu Tezuca levaria para o mangá. Betty Boop começou como animação (1930) e posteriormente migrou para os quadrinhos (MOYA, 1996, p. 75). Seu visual de cantora de cabaré e seus trejeitos desinibidos renderam-lhe uma repreensão pelo Código de Hays (o equivalente na animação ao Código de Ética do quadrinhos), de 1934, responsável pela adoção de um visual mais comportado. Em 1939 foi definitivamente banida das telas. (PATATI e BRAGA, 2006)

O quadro Ululante

O desenhista Osamu Tezuka é um nome fundamental para o entendimento da caracterização moderna do mangá, sobretudo em relação à sua estética inconfundível. Em seu traço é possível identificar a inspiração de origens diversas e por vezes mesmo conflitantes em seus projetos estéticos, como o universo asséptico de Disney e a sensualidade de *Betty Boop* (figura 17), de Max Fleischer (1934).

Figura 18: A Princesa Safiri e o anjo Ching. Personagens A Princesa e o Cavaleiro, de Osamu Tezuka. O mangá deu origem a uma animação, exibida no Brasil, com grande sucesso, nas décadas de 1970-1980.

A contribuição de Tezuka está presente em elementos agora consagrados, com destaque para os onipresentes olhos avantajados e brilhantes, linhas que enfatizam o movimento dentro do quadro, planos e enquadramentos que remetem ao cinema (o qual, por sua vez, se volta com cada vez mais frequência para os roteiros e concepção visual dos mangás).

Esta opção estética força de maneira violenta os limites do tempo extrínseco (CIRNE, 2000) da narrativa em quadrinhos, na medida em que, ao se ler um mangá, enquanto o desenho parece nos dar a impressão de rapidez, esta só poderá ser apreendida através de uma dedicação maior a cada quadro.

Em relação ao tempo intrínseco, os personagens vivem suas aventuras sujeitos a passagem do tempo e, conseqüentemente, à morte. O que em outros formatos de quadrinhos significaria o fim de um universo narrativo, nos mangás torna-se uma ferramenta estilística, inserindo o vetor tempo nas narrativas que podem durar semanas, meses ou anos.

O sucesso dos mangás se deve, em boa parte, a seu caráter alternativo em relação ao formato definido pelos *comics* norte-americanos e pelos álbuns europeus (LUYTEN, 2004). No entanto, atualmente pode-se falar num movimento de desterritorialização do mangá que, ao extrapolar as fronteiras japonesas, precisa lidar com a influência de outras culturas e repensar o novo local de sua identidade, a partir dessa amalgamação.

2.2. Os quadrinhos brasileiros

2. 2.1. A relação com o humor

Especialmente sobre os quadrinhos brasileiros, pode-se afirmar que, em sua gênese, estão fortemente ligados ao humor e à sátira. Os jornais ilustrados, do final do século XIX, gozavam de grande apreço junto ao público do país. Contendo basicamente desenhos e caricaturas e, ao lado ou abaixo destas, pequenos textos e legendas, tais publicações costumavam alcançar boas marcas. Resguardados pelo humorismo e gozando de liberdade maior que a imprensa oficial da época, os periódicos ilustrados tornavam-se veículos de divulgação de idéias vanguardistas, críticas ao governo e aos costumes da sociedade da época.

A alma destas revistas era seu ilustrador, o homem forte que acumulava funções e definia a feição que a publicação adquiriria. Angelo Agostini, ilustrador e proprietário da *Revista Ilustrada* carioca, desponta como um dos primeiros nomes de uma galeria de desenhistas que flerta com o humor e que se estende por nomes como Henfil, Ziraldo, Laerte.

Pode-se pensar no humor como algo exterior, fora da zona de embate das relações sociais de geração e reprodução de conhecimento. Em outras palavras: tudo seria possível dentro do humor, qualquer posicionamento, qualquer crítica, qualquer opinião. Entretanto, pode-se encarar o humor presente na produção brasileira como uma forma de agência, de prática de um programa de cultura (SCHMIDT, 2000). Equivale a dizer que o humor é construído socialmente e busca representar aspectos da realidade, mas assumindo um ponto de vista crítico em relação aos que é representado.

Sigmund Freud, valendo-se do exemplo dos chistes, relacionou o humor ao inconsciente, estabelecendo ligações entre o efeito cômico e diversos mecanismos de produção de prazer. A partir daí, o humor é visto como uma prática de discurso indireto por definição, no qual nada do que se vê deve ser tomado ao pé-da-letra. Espaço no qual a lógica não precisa ser respeitada, *locus* privilegiado do inesperado, distorce a relação entre falante e discurso enunciado, verbal ou não, criando um distanciamento. O ouvinte é forçado a adotar sempre dois pontos de vista simultaneamente (FREUD, 1905, p. 139).

O filósofo Richard Rorty (1989), crítico de Freud, persegue outro caminho de análise, mas citará as histórias em quadrinhos como uma das linguagens capazes de ampliar as sensibilidades e a capacidade de conviver com diferenças. O humor atua como um elemento da relação entre a ordem social e a liberdade individual. Pode ser subvertedor ou reproduzidor de valores estabelecidos pelo senso comum. As histórias em quadrinhos brasileiras fazem amplo uso do recurso e o aplicam tanto para fins de entretenimento (incluindo a crítica política), quanto em projetos educativos.

2. 2.2. Entre a pedagogia e o entretenimento

A Revista *O Tico-Tico* (1905-1962) marca o surgimento de um tipo de publicação com fortes características pedagógicas, visando a formação do leitor do futuro, de grande aceitação (figura 19). A partir de 1934, no entanto, a introdução dos suplementos em jornais, seguindo um modelo em voga nos

EUA, importado pelo jornalista Adolfo Aizen (GONÇALO JR, 2004), para o jornal “A Nação”, estreitou os laços entre quadrinhos e entretenimento.

Figura 19: reprodução de página d´O Tico-Tico

Dez anos mais tarde, o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos (Inep) divulgou um estudo, segundo o qual a leitura de quadrinhos seria responsável pela preguiça intelectual dos estudantes, além de afastá-los dos livros.¹ Desvios de comportamento de todo tipo poderiam advir da leitura sistemática de histórias em quadrinhos, como a incapacidade de separar ficção e realidade.

¹ A este respeito ver artigo de Gonçalo Júnior na *Revista Pesquisa FAPESP*, número 161, julho de 2009. Disponível em: <http://www.revistapesquisa.fapesp.br/?art=3908ebd=1epg=1elg>. Ultimo acesso em 01.11.2009.

A pesquisa baseava-se na enquete feita com crianças das séries primárias. Estas, ao serem indagadas sobre personalidades da história brasileira, citavam nomes de heróis dos quadrinhos, como *Flash Gordon* e *Brucutu*, ao invés de heróis de guerra ou mártires. (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p.212)

Em 1954, seguindo o exemplo norte-americano, foi criada uma comissão para promover a autocensura das histórias. Cada editor brasileiro deveria adotar um código de ética e segui-lo.

Adolfo Aizen, dando continuidade a seu projeto de valorização do nacional, propôs que as histórias fossem situadas espacialmente, trocando lugares indeterminados por ambientes e paisagens brasileiras (a definição espacial ainda hoje rende críticas aos quadrinistas) e adaptando roteiros e trajes que pudessem ser considerados amorais.

Em 1961 foi a vez das grandes editoras criarem seus códigos de moral e bons costumes. Histórias de terror e de crimes, por exemplo, deveriam ser abolidas. (GONÇALO JÚNIOR, 2004)

A censura oficial veio com a aprovação, na primeira semana de outubro de 1964, da proposta do deputado federal carioca Eurico de Oliveira. Pelo projeto, proibia-se a impressão de revistas cujo conteúdo fizesse alusão a sexo, violência e terror. “Quando fosse posta em prática, a medida transportaria para o poder público praticamente todos os dispositivos de controle e veto do código de ética dos quadrinhos adotados três anos antes.” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p.379)

A ditadura militar repousava seu braço pesado por sobre os heróis de tinta e papel, justamente no momento em que a recepção às histórias alcançava seu melhor momento. Foi a época do *Pererê*, de Ziraldo Alves Pinto, personagem saudado com o exemplo de brasilidade, cujo último número foi publicado em abril de 1964, pouco antes da assinatura da nova lei.

O novo momento político evidentemente alterou a feição do mercado editorial brasileiro de quadrinhos, consolidando algumas propostas, em detrimento de outras, fechando algumas editoras, incrementando o negócio de outras e definindo nomes que até hoje figuram no panteão da produção nacional, como foi o caso de Mauricio de Sousa, lançado em 1970 pela editora Abril.

A bem-sucedida estréia da Revista *Turma da Mônica* impôs um modelo de produção empresarial extremamente bem-sucedido, baseado no desenho de estúdio, que envolve a perda da autoria em prol da assinatura, da “grife.”

Sousa continua sendo o responsável por inovações no mercado nacional, como o projeto intitulado *Turma da Mônica Jovem*, retratando os personagens em sua adolescência. A proposta quer atingir o leitor que já não é mais criança e que tende a abandonar as revistas infantis mensais. Ao mesmo tempo, o título buscou se colocar como uma alternativa para a produção de quadrinhos japoneses.

Mauricio e sua equipe de criadores preparam um material com temáticas apropriadas ao público escolhido e elaboram um produto com características semelhantes às dos quadrinhos procedentes do Oriente – decisão editorial amplamente divulgada nas capas das revistas e em matérias promocionais, identificando os novos produtos como tendo sido elaborados “em estilo mangá”. (VERGUEIRO e D’OLIVEIRA, 2009, p.11)

A *Turma da Mônica Jovem* busca negociar com uma tendência atual de grande apelo junto ao público, representada pelos mangás, porém mantendo ainda a ligação com características consolidadas nos personagens.

Um exemplo de como ocorre essa negociação na prática ocorreu após a tentativa por parte da equipe de rebatizar o personagem *Anjinho* como *Céu-boy*. A rejeição por parte do público foi tão pronunciada (VERGUEIRO e D’OLIVEIRA, 2009) que chegou a se transformar em roteiro de uma história (figura 20).

O nome do personagem em sua fase adolescente passa a ser *Ângelo*, mais próximo do nome “original”. Boa parte do atrativo das histórias vem justamente do jogo de correspondências entre as peculiaridades infantis de cada um (força da Mônica, gula da Magali, sujeira do Cascão) e suas “novas identidades” adolescentes.

O quadro Ululante

Figura 20: Turma da Mônica Jovem

Maurício de Sousa sintetiza aspectos da linguagem dos quadrinhos e da relação entre pedagogia e entretenimento. Passando de modesto produtor e distribuidor de seus próprios desenhos a empresário ligado a programas educativos no Brasil e no exterior, Sousa ilustra a trajetória de um produtor em pequena escala rumo ao papel de coordenador em uma “fábrica de quadrinhos” em série.

No entanto, se o início de sua carreira o aproxima do artífice tratado por Sennett (2009), do profissional especializado que dá origem a um objeto único, sua preocupação maior, neste período, era justamente de fazer seu material circular no maior número possível de jornais (SOUSA, 2000).

Há dez anos a repetição tanto em relação à reprodução das histórias, quanto à homogeneização do traço por parte dos artistas de sua equipe tornou-se uma garantia. A partir daí, quando a marca alcançou um estado de consolidação, em detrimento da autoria, foi ampliado o espaço para o uso dos produtos com a chancela “Maurício de Sousa”.

A partir daí, as histórias enveredaram por campanhas educativas, com o objetivo de: “levar a filosofia e a força de comunicação da “Turma da Mônica” para desenvolvimento de programas nas áreas de saúde, educação, meio ambiente e cultura.” ²

Pelo caso de Sousa, um projeto primeiramente voltado para o entretenimento pode fornecer as condições necessárias para que uma estratégia de ação voltada para a educação seja posta em prática. Seria necessário, portanto, primeiramente estabelecer uma “filosofia”, confirmar sua “força de comunicação” por meio de sua aceitação (ou não) no mercado e daí aplicá-la a fins educativos.

Não é exercício dos mais fáceis aceitar que esta seja a fórmula responsável pelo sucesso empresarial do grupo, mas o fato dos termos *filosofia* e *força de comunicação* aparecerem na mesma frase é indicativo da força da presença de ambas nas histórias em quadrinhos. A linguagem precisa negociar com os caprichos do mercado e vice-versa.

É preciso, contudo, estar atento aos resultados desta negociação. Nos capítulos a seguir, serão privilegiados dois vetores que atuam neste trânsito: um que vem de fora e é retrabalhado dentro da linguagem, via representação e outro que vai no sentido oposto, da linguagem pra fora, ou seja, relacionado à maneira como os quadrinhos se entendem, ou seja, que tipo de identidade querem construir pra si.

Parafraseando Erich Ohser (figura 21), pode-se afirmar que quando lidamos com histórias em quadrinhos somos convidados a fazer caricaturas do horizonte, ou seja, a perceber tais dicotomias e a condensar conceitos complexos em sintéticas imagens. A definição deste processo a uma reprodução do real ou a categorias vagas como “coisa de criança”, além de imprecisa soa bastante redutora.

Como qualquer outra linguagem, as histórias em quadrinhos não se direcionam somente a um público, nem adulto, nem infantil, embora comportem gêneros direcionados a parcelas específicas de leitores. Como diz o título do artigo assinado por Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro³: o óbvio. Ululante.

² Fonte: Site do Instituto Cultural Mauricio de Sousa. Disponível em <http://www.monica.com.br/institut/fwelcome.htm>. Último acesso em 02.11.2009.

³ Publicado no jornal Folha de São Paulo, em 22 de maio de 2009.

O quadro Ululante

Figura 21: “A mais difícil tarefa me foi proposta no meio do oceano.
‘Faça uma caricatura do horizonte, Sr Plauen’ (1941)” (OHSER, 2000, p.73)

Tem o intérprete que sentir simpatia pelo símbolo que se propõe a interpretar. A atitude cauta, a irônica, a deslocada - todas elas privam o intérprete da primeira condição para poder interpretar.

(Fernando Pessoa)

3.1. Enquadrando conceitos

A pesquisa sobre histórias em quadrinhos, apesar de não poder ser considerada nova, ainda se encontra em vias de formação de seu arcabouço teórico. (MAGNUSSEN e CHRISTIANSEN, 2000) Como consequência, ocorre a inevitável comparação com outras áreas, como o cinema ou a pintura, o que tende a estabelecer limites a partir de negativas (histórias em quadrinhos não são literatura ilustrada, nem uma versão de cinema sem projetor).

Entretanto, a fim de que análises reducionistas sejam evitadas, deve-se considerar a linguagem em sua complexidade. Isto significa que a crítica, ao formular questões referentes à construção do campo, precisa levar em consideração não somente aquilo que “é” ou “não é” uma história em quadrinhos, mas também o que significam tais comparações e que positivities (FOUCAULT, 1987) são geradas a partir das interfaces de contato com outras linguagens. O resgate das teorias a seguir se dá a partir desta perspectiva.

Na década de 1970, Ariel Dorfman e Armand Mattelart (2002) publicam *Para ler o Pato Donald*, abordando o tema sob o ponto de vista da análise crítica. A obra, produzida durante o período do governo de Salvador Allende, no Chile, não disfarça o tom panfletário e, seguindo a prática marxista, trata os conceitos com rigidez, em especial os de super- e infra-estrutura. A partir das histórias de Walt Disney é traçado um perfil da materialidade criada nas histórias em quadrinhos. O foco recai na denúncia de que personagens como *Mickey Mouse* ou *Pato Donald*, por meio de efeitos de naturalização, tornam-se porta-

vozes do modo de vida norte-americano, encarado como um objetivo a ser alcançado. O tom pouco sutil do texto de Dorfman e Mattelart e seu caráter messiânico remetem ao famoso livro do semiótico italiano Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados* (2000). O título faz referência aos dois tipos de posicionamento mais frequentes diante da chamada cultura de massa, termo que o autor considera pouco preciso.

Eco define o integrado como aquele que defende a produção em massa por sua capacidade de alargar fronteiras culturais, enquanto o apocalíptico entende a cultura de massa como a expressão de um nível inferior de cultura, a qual se torna produto, como qualquer outro, consumida e descartada em grandes quantidades (ECO, 2000, p. 9).

Para Eco, a civilização de massa não excluiu valores como a mitificação. Segundo o autor, a produção de histórias em quadrinhos é um exemplo de mescla de aspectos populares próprios das sociedades modernas com arquétipos antigos (ECO, 2000). O personagem dos quadrinhos pertence à civilização do romance e a uma estrutura narrativa sustentada pela busca da novidade, do que ainda não ocorreu, do futuro. Porém, em sua construção, são resgatados aspectos de personagens mitológicos.

A construção dos tipos, a maneira como são desenhados e sua indumentária serão elementos constituintes de narrativas que, assim como relatos orais ancestrais, estão calcadas na repetição. O leitor interage com a linguagem, lançando mão de sua bagagem para decodificar estruturas narrativas clássicas. O resultado aponta para formas contemporâneas de produção cultural.

Raymond Williams reconstrói o conceito de cultura a partir de uma abordagem sociológica e a define como um “sistema de significados realizado” (2000, p. 206), que passa a ter um valor em si somente no século XVIII. A partir daquilo que denomina de “cultura comum”, elabora um modelo de compreensão dos processos culturais contemporâneos.

Para Williams, a dinâmica cultural possui atualmente duas frentes: 1) teórica: cultura passa do âmbito da reprodução para o campo dos processos constitutivos, de transformações do social e 2) metodológica: tipologia das formações culturais, subdivididas em três “estratos”: arcaico, ligado ao passado

reconhecido socialmente; residual, proveniente deste passado, mas que se encontra em atividade, dialoga com o presente e o emergente, estrato no qual se encontram as ressignificações de valores e práticas sociais.

A respeito da cultura popular, Williams chama nossa atenção para dois níveis de compreensão: o primeiro permite entender a cultura popular como a reunião de diversos elementos residuais, um híbrido composto por produções tanto das camadas populares, quanto de agentes externos a elas. O segundo nível define a atual situação do conceito a partir de uma aparente inversão: a cultura popular tornou-se o lado mais ativo da produção cultural burguesa e, portanto, de elite.

Sobre a distinção entre “alta cultura” e “cultura popular” (expressões transformadas em conceitos), Williams afirma que os termos sofreram um deslocamento semântico que agrega seus significados a um posicionamento temporal. A “alta cultura” foi deslocada para o passado e congelada, incapaz de sofrer alterações. Ocupa o local das minorias numéricas a serem preservadas (a música clássica é um de seus exemplos mais veementes), como uma espécie em extinção. O presente lhe reserva ainda certo respeito, mas nenhuma compaixão. Identificada com minorias diversas, a “cultura popular” se alinha com grupos, cuja produção se determina pela classe a qual pertencem.

Esses grupos, apesar de suas diferenças, se inscrevem socialmente num plano majoritário que comporta um fluxo de informações entre as diferentes classes, permitindo que a cultura popular (prática e não conceito) continue a se mover (WILLIAMS, 2000, p. 227).

Ao aplicar o conceito de classe para gerenciar conflitos sociais, a análise de Williams desconsidera a circulação maciça da produção cultural entre os agentes sociais (não necessariamente de maneira uniforme, nem democrática) e não apenas dentro de uma classe. Nas artes, por exemplo, movimentos nascidos à margem dos setores economicamente privilegiados se espalham com particular rapidez, conquistando espaço em ambientes diversos.

Na música, campo no qual essas trocas acontecem de forma intensa, é possível acompanhar esta dinâmica ao longo do tempo. As perseguições aos violeiros e às modinhas no Brasil, na primeira metade do séc. XIX (NAPOLITA-

NO, 2007; CÂNDIDO, 1970), fundamentos de um “racismo à brasileira”, conjugam fatores de exclusão social aos preconceitos relativos à cor da pele. Para a historiadora Marina de Carvalho (2006), a passagem da mão de obra negra e escrava para a categoria de trabalhador livre (e pobre) foi vital para o êxito do capitalismo industrial no país, criando um contingente de mão de obra necessário às novas relações de produção. Para controlar o excedente, a “vadiagem” torna-se contravenção e aqueles que não se encaixam na ética de trabalho em consolidação eram postos à margem, excluídos, encarcerados.

Uma das peculiaridades da Lei da Vadiagem diz respeito à sua aplicação antes que o delito sequer tenha sido cometido. Baseada apenas numa suposição estabelece parâmetros para uma conduta social aceitável, ligada à acumulação de bens de consumo e outra condenável, por representar uma ameaça a estes valores, na medida em que representa a adoção, mais ou menos voluntária, a um modo de vida contrário aos interesses do assalariamento.

Criminalizar a vadiagem equivaleu a qualificar a pobreza e a marginalidade como defeitos, má-formação individual e não social (CARVALHO, 2006). Ser pobre passou a ser crime e como a maioria da população de baixa renda era formada por negros e mestiços, características físicas continuaram a influenciar nas relações sócio-econômicas republicanas e a diferenciar padrões estéticos e comportamentais aceitos ou não em uma sociedade.

Processo equivalente ao lento reconhecimento do *blues* norte-americano, atrelado aos conflitos raciais no país, nas primeiras décadas do século XX (DAVIS, 1998) e a aceitação e incorporação não só da música, mas de toda uma estética ligada ao *funk* (roupas, atitudes, dança), em sua versão brasileira metropolitana, por diversos estratos sociais.

A história das histórias em quadrinhos é marcada pelo confronto entre opiniões divergentes a respeito de sua legitimidade como produção cultural, sua qualidade artística e seus efeitos sobre os leitores, tomando como parâmetros formas de expressão já conhecidas. Dessas diferenças não surgiram somente cerceamentos, mas igualmente adaptações que apontaram novos caminhos para a linguagem. A própria formação de uma subjetividade referente ao leitor foi moldada a partir dos sucessivos movimentos de reinvenção da linguagem. A

história das sociedades continua sendo uma história de conflitos entre as classes, mas não é feita somente de conflitos, mas também de concessões, trocas e adaptações e este movimento não ocorre exclusivamente entre as classes, mas também no interior destas.

Diferentemente de Raymond Williams, Umberto Eco expressa os desdobramentos dos conceitos de cultura na contemporaneidade por meio de uma tríade evocada por Dwight MacDonald, teórico dos anos 1930. Ao invés dos pólos “alta” e “baixa” culturas surgem manifestações de uma cultura de massas que não provém das massas e que, por isso, ele não chama de *mass culture*, mas de *masscult*, e de uma cultura média, pequeno-burguesa, que ele chama de *midcult*. Eco considera esta divisão mais equilibrada do que a proposta pelos críticos Theodor Adorno e Max Horkheimer e classifica as histórias em quadrinhos (assim como os *rock’n roll* ou filmes de televisão) como *masscult*, enquanto a *midcult* é representada:

por obras que parecem possuir todos os requisitos de uma cultura procrastinada, e que, pelo contrário, constituem um paródia, uma depauperação da cultura, uma falsificação realizada com fins comerciais. (ECO, 2000, p. 36)

Segundo Eco, a análise de MacDonald, publicada em 1962, “acerta no alvo” ao tirar o peso da cultura de massa, como disseminadora de produtos de má qualidade, sem valor estético. O problema maior consistiria na apropriação pela *midcult* das conquistas de vanguarda, esvaziando-as de seus significados originais pela banalização (ECO, 2000, p.36).

Permeando a discussão acerca do estatuto que cabe aos quadrinhos, as categorias de alta e baixa culturas estão presentes nos textos da Teoria Crítica, daí a importância de sua contribuição para o campo da Comunicação. Questionável, por sua vez, e curiosamente ainda merecedora de pouca atenção é a tradução da palavra alemã originalmente utilizada por Adorno e Horkheimer em 1947 “*Volkskultur*”, como “baixa cultura”. Pois se o termo “*Hochkultur*” pode ser traduzido com pertinência por “alta cultura”, seu equivalente seria, em relação ao antônimo correspondente no idioma alemão “*Niedrigkultur*” ou, mesmo “*Plattkultur*” (“*platt*” – raso – aparece como antônimo de “*hoch*” na oposição “Ho-

chdeutsch/Plattdeutsch”, ou seja, alemão padrão/dialetos). “Volkskultur”, em língua portuguesa, aproxima-se das expressões “cultura do povo” ou “cultura popular”. Tais ressalvas apontam para a necessidade de uma revisão em relação a associações feitas à Escola de Frankfurt, não raro acusada de “elitista”.

A Teoria Crítica trata da questão da estratificação do consumo pelo seguinte aspecto: a aquisição de um rádio, de um aparelho de tevê ou a compra de um disco por parte de um trabalhador fornece a ilusória impressão de acesso à cultura, assim como o termo “cultura de massa” ilude o interlocutor que pensa estar diante “de algo como uma cultura surgindo espontaneamente das próprias massas (...) da forma contemporânea da arte popular” (ADORNO, 1977, p. 287). Pensando romper esta barreira, julga o consumidor ocupar o último degrau da escada das produções culturais sem se dar conta de sua condição de elo numa cadeia que tem por fim a motivação do lucro.

Eco pondera o esvaziamento total da fruição a partir do exemplo da audição de Beethoven no rádio. Para o autor, não é a difusão no rádio da Quinta Sinfonia que a banaliza. O ouvinte desatento que se dirige ao concerto em busca de uma diversão ligeira, mesmo que se encontre no interior de uma sala com excelente acústica e diante de uma compenetrada orquestra, também realiza uma banalização.

Por conseguinte, é fatal que muitos produtos culturalmente válidos, difundidos através de determinados canais submetam-se à banalização devida não ao próprio produto, mas às modalidades de fruição. Convirá analisar, antes de mais nada, se, no caso de obras de arte, até mesmo o colher o aspecto superficial de uma forma complexa não me permitirá, pelo menos, adir por uma via lateral a fruição de uma vitalidade formativa que a obra ostenta, ainda que em seus aspectos mais superficiais (ECO, 2000, p. 65).

A relação de independência apontada por Eco entre fruição e canais de divulgação abre portas de acesso à compreensão dos produtos da indústria cultural que não foram levadas em conta pela Teoria Crítica. Tal “miopia” (não se pode falar em cegueira, visto que interpretações semelhantes foram apontadas por colaboradores ilustres, como Walter Benjamin) pode ser melhor entendida pelo contexto histórico de formação e desenvolvimento do Instituto.

Construído na década de 1920, o *Institut für Sozialforschung* da Universidade de Frankfurt (atual Universidade Johann Wolfgang Goethe) foi o primeiro centro de pesquisa marxista a funcionar veiculado a uma Universidade alemã. Seus colaboradores eram, entre outros, o psicólogo Erich Fromm, o filósofo Herbert Marcuse, o qual se tornaria uma figura emblemática para o movimento estudantil alemão, o crítico da cultura Walter Benjamin, o sociólogo, músico e filósofo Theodor Adorno. À frente da instituição, no papel de editor do *Zeitschrift für Sozialforschung*, a publicação do Instituto, estava Max Horkheimer, que além da origem judia, compartilhava com seus colegas o desejo de uma abordagem teórica marxista não dogmática.

Embora seu prédio não tivesse sido poupado dos bombardeios durante a Segunda Guerra Mundial, o Instituto - transferido para os Estados Unidos - continuou ativo durante a Segunda Guerra Mundial sem, contudo, conseguir conquistar um espaço de destaque na sociedade norte-americana. Além disso, a instituição que o mantivera durante o exílio, o Comitê Judeu Norte-Americano, não demonstrara interesse em dar continuidade à parceria.

A volta do Instituto para a Alemanha e sua reinauguração, em 1951, confirmavam um movimento de retorno de parte da intelectualidade alemã a uma produção ativa, disposta a não permitir que as memórias da guerra fossem encobertas, como os prédios, com cimento norte-americano. Mais que sua sede física, sua função social deveria ser reconstruída. Porém, ao esperado “final feliz” concretizado com o fim do exílio de seus membros e o retorno seguiram-se desdobramentos imprevistos. Passadas as comemorações, a missão de conduzir as jovens cabeças pensantes rumo a um Estado democrático, no qual a experiência de Auschwitz não fosse nem esquecida, nem transformada num fantasma onipresente que pudesse atormentar os rumos da História alemã, tornou-se uma árdua tarefa.

O pensamento como forma possível de resistência (e muita sorte) assegurou a Adorno e seus colegas a sobrevivência. A sanidade durante um longo período de terror manteve-se apegada à crença da sublimação da ira via reflexão, posição oposta àquela adotada pelos movimentos estudantis dos anos 1960. O clima de embate das ruas foi trazido para dentro do Instituto, transfor-

mando-o em local de manifestação, de indignação e revolta. No entanto, para Habermas, Adorno e tantos outros a “ação” do Instituto estava ligada à capacidade de reflexão, de distanciamento crítico dos fatos. Interromper aulas e retardar a pesquisa significavam, de acordo com este ponto-de-vista, obstruir a própria ação.

Os representantes da Teoria Crítica tiveram de enfrentar o dilema de continuar a escrever uma história inserida no tempo. O fim da guerra e do exílio, o retorno a um país que pretendia se reinventar, todos os elementos apontavam para uma vitória triunfal, ainda que tardia, da civilização contra a barbárie. O inimigo comum do qual falava o historiador alemão Walter Benjamin (2000) parecia, finalmente, ter cessado de vencer. A década de 1960 e a turbulência política do período trouxeram, porém, novos conflitos, novas lutas e novos paradigmas, dentre eles o estabelecimento da sociedade de consumo como modelo dominante.

Disfarçadas sob o manto equalizador das diferenças, as sociedades representativas experimentavam um momento de particular efervescência. No espírito da época, a Universidade acreditava vivamente em seu papel de fórum privilegiado de discussão, onde se poderiam formular questões e ensaiar respostas para inquietações humanas e sociais, a partir de uma ótica diferente da que rege as relações de produção. Movimentos sindicais, estudantis, feministas, todos estavam interessados em se fazer ouvir e apregoavam seus valores sem os meios tons da correção política ou ecológica, a qual viria a ser a tônica somente nos últimos anos do século XX.

Para o especialista em mídia e cultura Hans-Dieter Kübler (2000), a Teoria Crítica caracterizou-se pela separação definitiva entre arte e cultura, no momento em que a primeira perde grande parte de seu caráter normativo e crítico. A longa ligação entre arte e mercado, sustentada pelas idéias de autenticidade e aura, é transformada pelo que se passou a chamar Indústria Cultural (Adorno, 1977).

A velocidade da produção e do consumo dos bens culturais exigiu a revisão de vários preceitos artísticos, como o da experiência única, uma vez que reprodução conforme a demanda passou a ser o padrão, bem como levou ao

surgimento de novas teorias na Comunicação. Atualmente, ressalta Kübler, o termo “comunicação midiática” substitui “comunicação de massa”, no sentido de um tipo de contato executado com a intermediação das mídias.

O pesquisador espanhol radicado na Colômbia Jesús Martín-Barbero (2003), por sua vez, ao equalizar os conceitos de sociedade e cultura, a partir do fenômeno da cultura de massa, descreve a passagem dos meios para a função de mediadores. O autor acompanha as origens da união entre cultura de massa e cultura popular, a qual não deve ser entendida apenas como fruto de um (muitas vezes idealizado) passado de origem rural, mas sim em sua aceção moderna, urbana e mestiça (BARBERO, 2003, pp. 73-4).

Barbero assume uma postura crítica em relação à Escola de Frankfurt. Entretanto, credita ao trabalho de Walter Benjamin uma melhor compreensão da cultura popular como experiência e produção (BARBERO, 2003, p.76) e da realidade como um processo descontínuo. A recepção e o uso das técnicas pelas massas constituem canais de emancipação e não de empobrecimento da arte (2003, p.88).

O desafio de pensar o popular não só em termos dos fenômenos culturais que as massas produzem, mas também do que é consumido por elas, impõe a necessidade de se avaliar as positivities (FOUCAULT, 1987) geradas no interior das manifestações culturais das massas, evitando a “chantagem culturalista” que atrela o massivo à degradação cultural (BARBERO, 2003, p. 29). A sociedade de massa, em suas origens, está ligada à industrialização capitalista ocorrida no final do século XIX e à possibilidade de uma avaliação favorável do massivo.

Os meios de comunicação de massa passam a desempenhar, a partir das primeiras décadas do século XX, também o papel de mediadores responsáveis por uma educação do grande público para o consumo, consolidando uma gramática de produção e de percepção da produção massiva. O espaço da cultura de massa firma-se como aquele da “reconciliação das classes e a reabsorção das diferenças sociais” (BARBERO, 2003, p. 203). Barbero cita as histórias em quadrinhos norte-americanas do período como exemplos, ao mesmo tempo, de ruptura e continuidade:

A ruptura, na “marca registrada” firmada pelos *syndicates*, que mediatizam o trabalho dos autores até estereotipar em último grau os personagens, simplificar ao máximo os argumentos e baratear o traço do desenho [...]. No entanto, há continuidade na produção de um *folclore* que busca no antigo o anonimato, a repetição e a interpelação ao inconsciente coletivo que “vive” na figura dos heróis e na linguagem de adágios e provérbios, nas facilidades de memorização e na transposição da narrativa para a cotidianidade que se vive. (BARBERO, 2003, p. 208, grifos no original)

A mediação ocorre não só pela transmissão de informações, mas sobretudo pela construção de realidades específicas, realidades midiáticas. A palavra “mundo” adquire sentidos múltiplos, nomeando, além do mundo físico, codificações simbólicas, cenários fictícios (KÜBLER, 2000, p. 37). O mundo da moda, do cinema, da fotografia, da música, dos quadrinhos, são tão válidos como as realidades que os circulam, se por validade entender-se a capacidade de gerar significados, de comunicar.

Em 1978, a discussão sobre cultura ganha novo fôlego com a publicação de *Orientalismo*, de Edward Said. Parte do que o autor considera uma trilogia (formada ainda por *The question of Palestine*, de 1979 e *Covering Islam: how the media and the experts determine how we see the rest of the world*, de 1981), a obra traça um painel crítico da invenção do Oriente pelo Ocidente, como indica seu subtítulo. O teórico se debruça sobre fontes diversas para desenvolver sua hipótese de que o Oriente, tal como nos é apresentado por meio das representações, tem muito mais a ver com a construção de um conhecimento pelo Ocidente, do que com a realidade de qualquer um dos povos que habitam a região.

Palestino, nascido em Jerusalém, em 1935, Said relatou em entrevistas seu encanto frente aos antigos filmes das mil e uma noites, produzidos por Hollywood, apesar da evidente falta de relação entre as imagens da tela e sua vivência cotidiana. O autor denomina “orientalismo” a este conjunto de informações, o qual forma um tipo de ciência cujo objetivo é decodificar o Oriente a partir de parâmetros ocidentais.

Caracterizações precisas a respeito de como se portam, vestem, falam, enfim, de como são e vivem milhares de pessoas pertencentes a grupos com

histórias bastante distintas entre si, levaram à construção de um saber tautológico sobre o Oriente, o qual não estabelece vínculos fora de si. Em outras palavras: quanto mais se exercita o orientalismo, mais se faz calar o Oriente. Para Said, o grande desafio do sujeito contemporâneo é a busca pela compreensão de si mesmo em relação ao outro, o deslocamento das individualidades para um plano coletivo.

O problema do equilíbrio entre a necessidade de se estabelecer uma verdade consensual, que possibilita a convivência em comum, esbarra na questão da alteridade. A economia de mercado capitalista, notadamente em sua versão globalizada, mostrou-se pródiga em prometer caminhos mais curtos para diversos problemas, dentre eles o multiculturalismo.

Infelizmente, a obliteração das diferenças não raro passa pela extinção (simbólica e física) do outro. Obras como *Palestina* (figura 22), do jornalista e quadrinista norte-americano Joe Sacco, chamam a atenção para o perigo da perda da dimensão humana na resolução dos problemas gerados pelas diferenças identitárias.

Figura 22: *Palestina*, de Joe Sacco, 1993-1995

O fato de ter se utilizado da linguagem dos quadrinhos, ao invés do texto jornalístico habitual, permitiu ao autor explorar outras formas de narrar os conflitos na região. A estratégia possibilitou uma maior aproximação do leitor com o assunto (sobretudo se comparada à desgastada repetição de reportagens de guerra nos jornais impressos e na televisão) e conferiu grande visibilidade ao trabalho.

Em 1990, o pesquisador e professor de História da Arte argentino, radicado no México, Néstor García Canclini, publica *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Seu foco de análise é a cultura urbana, o laboratório de experiências de cruzamento entre culturas que a cidade proporciona e seus múltiplos efeitos, como a dissolução do homem na massa.

Canclini percebe, contudo, que paralelamente a essas negatividades, constrói-se também uma positividade, expressa pelas comunidades periféricas, microssociedades dentro dos grandes espaços das metrópoles, nas quais vínculos são estabelecidos, possibilitando o surgimento de novas identidades, construídas, em boa parte, pela inserção da mídia no cotidiano.

Ao mesmo tempo em que as cidades se tornam mais anônimas, notícias do mundo inteiro entram pelas casas e temas locais são gradativamente substituídos por eventos distantes. Da fragmentação de informações, da absorção no âmbito privado do que é divulgado pela mídia e da dispersão dos indivíduos no fluxo urbano eclodem novas formas de organização social (CANCLINI, 2000).

Ao falar de culturas híbridas, Canclini denomina os quadrinhos “gênero impuro”, com a capacidade de transitar entre a imagem e a palavra, entre o erudito e o popular, reunindo características do artesanal e da produção de massa. O autor aponta para a necessidade de novos instrumentais que dêem conta de fenômenos como as migrações, o desemprego e os mercados informais.

As manifestações híbridas, geradas nos pontos de intersecção entre o culto e o popular, que não se encaixam no que as ciências sociais chamam de *cultura urbana*, levam o teórico a concluir que hoje não se pode falar senão em culturas de fronteira.

As artes se relacionam umas com as outras, de uma forma desterritorializada, o que amplifica seu potencial de comunicação e conhecimento. E é dessa maneira “oblíqua”, enviesada, que as práticas culturais atuam no desenvolvimento político. Traduzidas em imagens, as lutas cotidianas ganham forma e podem germinar a partir de metáforas visuais posturas e ações diferenciadas (CANCLINI, 2000).

Canclini aponta o uso do tempo e do relato descontínuo como características mais marcantes das potencialidades dramáticas dos quadrinhos. Toma como exemplo Roberto Fontanarrosa e seu personagem *Inodoro Pereyra*, um gaúcho, não dos pampas geográficos, mas da mescla da literatura e da mídia gauchescas. As aventuras de *Pereyra* incluem relatos de encontros com personalidades históricas de várias épocas e tipos inusitados, como um contrabandista de fronteiras (figura 23).

Figura 23: *Inodoro Pereyra e o Contrabandista de Fronteiras*, de Fontanarrosa

O efeito cômico vem do fato inesperado do homem contrabandear não através das fronteiras, mas sim contrabandear as próprias fronteiras, ou seja, os marcos com os quais cidades, regiões, países, territórios são delimitados.

Ao vender balizas, barreiras, linhas pontilhadas e arames farpados o contrabandista chama a atenção para a impossibilidade, nos tempos atuais, de uma demarcação feita nos moldes clássicos. As fronteiras legais, definidas a partir de convenções e acidentes geográficos, seriam elas mesmas criações, construções sociais:

O humorista, profissional da ressemantização, especialista em deslizamentos de sentido, aponta aqui a incerteza ou a continuidade imprevista entre territórios não é uma invenção dos autores de gibis; eles não fazem mais que pôr em evidência uma sociedade na qual as fronteiras podem estar em qualquer parte (CANCLINI, 2000, p. 345).

Fronteiras contrabandeadas, limites imaginários por onde transitam pessoas, bens de consumo, manifestações culturais. Assim como não podemos falar senão de culturas de fronteira, também não há linguagem que não seja híbrida e as histórias em quadrinhos, geradas da junção de signos verbais e visuais ocupariam, um lugar de excelência, nesta nova ordem espacial. Na opinião de Canclini, não se trata de representar ou não essa realidade, de maneira realista ou fantasiosa, mas sim da interação entre a representação (ou “atuação”, segundo o autor) e a ação.

Considerando as práticas culturais – e aqui incluímos as histórias em quadrinhos – antes atuações que ações, conclui-se que a importância dessas transações vai além da mensagem que cada uma delas possa vir a portar. As atuações desvendam brechas, porosidades da rede social de influência mútua e tornam “evidente o que há de oblíquo, simulado e distinto em qualquer interação” (CANCLINI, 2000, p.350).

Para o teórico indiano Homi Bhabha (1998) a cultura deve ser interpretada como estratégia de sobrevivência. A partir dos discursos pós-coloniais marcados pela questão da diáspora, do exílio e dos deslocamentos, Bhabha discute a troca de experiências entre culturas diversas que, por diferentes motivos, passam a coexistir, desencadeando um movimento de construção e circulação de significados. O híbrido, não é algo concreto, mas um processo, em constante estado de ajuste, simultaneamente negando e afirmando a semelhança com aquilo que o gerou.

Um exemplo de como este processo se traduz em ações com impactos diretos na sociedade são as recentes modificações ocorridas na legislação sobre a família. A guarda compartilhada dos filhos de pais separados (em lugar da prevalência das decisões da mãe a respeito do futuro da prole) ou o reconheci-

mento, mencionado no parágrafo único do 5º artigo da Lei Maria da Penha, da existência da família homoafetiva.

A adoção de crianças por parte de casais homoafetivos, com a subsequente inclusão do nome de dois pais ou duas mães no registro de nascimento, ainda que cambaleante, tornou-se matéria de discussão, incrementando o conjunto de práticas que modificam o estatuto da família, sem alterar a instituição. Em outras palavras: as mudanças de formato preservam valores básicos cristalizados na instituição, como o direito à herança, ao nome, entre outros. Alterada a conformação do que se denomina família, a instituição continua existindo, em outros termos.

Entretanto, o porte das alterações resulta no fato de que a família não cabe mais no *locus* social a ela previamente designado, restando-lhe a migração para o espaço que Bhabha denomina o “entre-lugar”: espaços intervalares nos quais identidades diferenciais rearticulam-se em negociação. Estabelece uma linha fronteiriça, onde a perda de sentidos pré-estabelecidos é preenchida por novas configurações reguladas por recém-formadas regras de civilidade e pela recuperação do aspecto histórico e político da cultura (BHABHA, 1998).

A definição de cultura atrelada à identidade é apresentada pelo filósofo construtivista alemão Siegfried Schmidt, em seu livro *Kalte Faszination* (2000). Para o autor, uma teoria sobre a cultura não deve somente estabelecer uma ligação plausível entre comunicação e cognição, mas precisa também intermediar descrições e princípios micro e macro sociológicos.

A concepção de cultura de Schmidt passa necessariamente pela sociedade e seus modelos constitutivos de realidade; e pelos agentes, os quais aplicam os programas de cultura, estes, por sua vez, construídos socialmente através da prática, sem perda de suas autonomias cognitivas.

Segundo Schmidt, os agentes sociais, para que sejam considerados membros de um grupo ou sociedade precisam agir de acordo com o modelo de realidade vigente para o grupo. Entenda-se aqui um modelo para a realidade e não advindo dela (o que traria como consequência uma realidade anterior à ação, noção combatida por Schmidt). Ou seja, o sistema de diferenciações, o

qual forma a moldura do modelo de realidade, tem de ser constantemente ligado a uma semântica social de conteúdo elaborado. Cultura é o programa para que esta interpretação comunicativa do modelo de realidade de uma sociedade ocorra de maneira conjunta.

Implicação imediata desta inferência é que não podemos falar de uma sociedade sem cultura e nem de uma cultura que não esteja ligada a uma sociedade. Cultura e sociedade são sustentadas por indivíduos ativos do ponto de vista comunicativo e cognitivo.

Cultura, na condição de um programa aberto, é também “o mecanismo que permite executar a seleção de funções de uma maneira acessível tanto ao indivíduo quanto à sociedade num sistema intersubjetivo” (SCHMIDT, 2000, p. 37) e indica que seleções podem ser realizadas, relacionando as que são socialmente aceitáveis e quais devem ser postas à margem do grupo. Com isso, a cultura institui, a um só tempo, a identidade individual e a social.

Os programas de cultura são passíveis de “aprender”, de se adaptar a situações quando de seu emprego, o que lhes confere um dinamismo parcial. No entanto, possuem igualmente um caráter normativo e, portanto, invariável.

De acordo com Schmidt, a transmissão do programa de cultura aos indivíduos passa pela reprodução. A partir daí ocorre a execução de obrigações por parte dos agentes sociais, acionando um mecanismo de opções para a solução de problemas bastante determinados. Esta dinâmica norteia a relação entre a ordem social e a liberdade individual.

O domínio sobre o indivíduo, por sua vez, ocorre por significações culturais delineadas e, neste ponto, a língua desempenha um importante papel como instrumento de controle. As aplicações dos programas de cultura constituem o que autor chama de pontos cegos (*blinde Flecken*) de uma sociedade, noções internalizadas e aceitas, pois “sempre foram assim”. Tal aura de naturalidade confere segurança aos agentes sociais, contribuindo para a construção e a manutenção da identidade de uma sociedade.

Programas de cultura são formados por outros subprogramas de cultura, como a cultura popular, as diversas culturas regionais, a cultura esportiva, mu-

sical, etc. Nem sempre a convivência entre as partes é pacífica, o que nos leva a questionar se é possível falar no singular, na cultura de uma sociedade, ou se o mais adequado seria empregarmos o termo sempre no plural.

A ligação entre cultura, sociedade e indivíduos pode ser definida como autoconstitutiva. As interpretações dos modelos de realidade a partir da utilização (e conseqüente desenvolvimento e modificação) de programas de cultura pelos agentes sociais definem e diferenciam as culturas.

Cultura engloba igualmente, para Schmidt, a unidade do programa de construção ou reconstrução de um conhecimento, ao mesmo tempo constituinte e constituído por indivíduos cognitivamente autônomos. A noção de cultura como proposta aberta pode ser observada em obras (aplicações), tais como: a arte, arquitetura, a literatura, os cultos religiosos, a culinária, as ciências em geral.

O determinate de sua relevância social será a capacidade de se estabelecerem. Uma vez que este estabelecimento passa pela exposição, pelo compartilhamento e transmissão, pelo “tornar público”, temos a dimensão da importância da comunicação, incluindo as mídias, para toda e qualquer cultura.

Schmidt não faz uma oposição entre a cultura e a sociedade, nem entre cultura e indivíduos; ao contrário, a cultura é o próprio princípio de organização de todas as formas de pensamento e de comunicação. Para o autor, qualquer teoria sobre a cultura não deve somente estabelecer uma ligação plausível entre comunicação e cognição, mas precisa também intermediar descrições e princípios micro e macro sociológicos. Cultura passa necessariamente pela sociedade e seus agentes, os quais aplicam os programas de cultura, construídos socialmente por meio da prática.

A relação historicamente construída entre os agentes culturais e a representação, pode ser analisada segundo a dinâmica proposta por Michel Foucault (FOUCAULT, 1999). Ao analisar a relação entre palavras e coisas, o autor verifica que condutas distintas ditarão as características das epistemes, entendidas como uma maneiras de pensar, ou ainda, como as formas que nos permitem o acesso ao conhecimento num dado momento histórico.

Ao mapear as mudanças que afetaram a constituição dos saberes, percebe-se que o lugar do homem precisa ser redefinido, repensado, renegociado desde o estabelecimento da episteme moderna. Assim como o homem não cabe mais dentro de preceitos antropológicos predeterminados, também o *locus* da enunciação de saberes deve prescindir de um ponto fixo.

A ciranda das poéticas textuais - na qual as coisas, num momento, são o que parecem ser e estão onde aparentam estar, para logo se moverem, ocupando outros espaços e assumindo outras funções -, responde à pergunta de Magritte (“Vocês podem encher de fumo, o meu cachimbo?”), quando indagado a respeito do significado de sua obra *La trahison des images*, de 1926 (figura 24).

Figura 24: René Magritte, *Le trahison des images*, 1926, apud FOUCAULT, 2002

Efetivamente, não se pode encher de fumo um cachimbo pintado na tela ou impresso numa folha de papel, tampouco se pode dobrar um cachimbo de madeira, nem no verso dele escrever uma carta a um amigo. Ambos os cachimbos, o de madeira e o de papel constituem, cada um a sua maneira, aspectos diversos de uma mesma realidade.

A semelhança entre a imagem de um cachimbo com ele mesmo comprova sua existência na mesma medida em que frase a nega. A negativa levada para dentro da representação torna-se parte dela. A quebra do estatuto repre-

sentação/semelhança se dá justamente na inversão dos vetores de aproximação entre representação e representado. Assume a impossibilidade de compreensão das coisas a não ser pela via da organização produzida pelo signo (GOMES, 2005, p. 13).

O cachimbo só se assemelha a ele mesmo porque possui um padrão, uma ordem. O reconhecimento da semelhança se dá na representação, no que se pode ver. A similitude, por sua vez, que nos permite ligar texto e imagem, aproxima-se mais de “um jogo de transferências que se desdobram sem nada afirmar ou representar” (MATERNO, 2006, p. 2), a contradição não está na frase, nem na figura, pois entre elas não há efetivamente nenhum tipo de aproximação.

O efeito alcançado pelo quadro só é possível porque o observador interfere, estabelecendo uma conexão entre as palavras e a imagem. É a partir desta intervenção (que ocorre no espaço/processo narrativo da multiplicidade) que palavra e imagem se unem. Nas palavras de Magritte, “o título não contradiz o desenho, ele o afirma de outro modo” (FOUCAULT, 2002, p.83).

A representação não é um duplo, nem é espelho, nem cópia ou decalque do mundo, mas, sim uma das diversas faces do real. O suporte é a norma, a referência. O tamanho da tela de pintura ou do computador, a página de uma revista em quadrinhos exercem um papel de indicadores de limite. A arte, entretanto, trabalhando no ambiente formado por aquilo que se afirma como o ser da linguagem e o que está além, leva a representação a dimensões inesperadas, como a proposta de artistas como o pernambucano Gil Vicente, cuja obra se situa na zona de tensão entre a representação e o seu “lado de fora”.

Em sua série “Leia o livro, veja o filme” (figura 25), parte da mostra *Alheio* (2002-2003), Vicente cobriu de nanquim as letras das páginas de livros sobre a teoria da *Gestalt*, preservando os espaços em branco entre as palavras, descobrindo figuras de forte conteúdo erótico justamente onde o texto afirmava, de acordo com os preceitos da percepção visual, que as partes (conceitos, imagens, representações) só se deixam revelar a partir de uma compreensão do todo.

O intertextual, que prosseguia sem alvos fixos, descobre que também seu conteúdo pode se transfigurar. O texto verbal se descobre em texto visual, ou antes, é gerado na representação. Os corpos nus revelados nas páginas não trazem explicações ao texto que lhes deu origem, nem estavam escondidos no espaço em branco do papel. Simplesmente não existiam. Através do ser da representação, estes corpos podem romper o limite do suporte, originalmente pensado para um texto verbal, materializando-se em uma experiência visual. São, portanto, ressignificações.

Figura 25: Gil Vicente: *Leia o livro, veja o filme*, 2003

Outras formas de explorar a relação entre os limites da representação na contemporaneidade tomam emprestado o problema levantado por Matisse, reconfigurando a relação entre imagens e textos em outros terrenos. Giselle Beiguelman, pesquisadora em processos de criação com mídias, coordena desde 2002 o projeto *Ceci n'est pas un Nike* (figura 26).

No espaço virtual criado por Beiguelman, é possível interferir na imagem de um tênis da famosa marca norte-americana de várias formas: trocando sua

cor, suas proporções, até o limite do não-reconhecimento. As imagens geradas podem ser impressas, publicadas numa galeria virtual, ou simplesmente destruídas, conforme a vontade do autor. O tênis, objeto de desejo de tantos consumidores, freqüentemente copiado e comercializado de forma ilegal, passa a habitar um espaço público na forma de um negativo, uma espécie de “não-nike”.

As intervenções geram imagens que nem sempre lembram o tênis em si, mas mesmo quando o resultado guarda pouca ou nenhuma semelhança com o calçado esportivo, ainda assim há um retorno ao produto. A fragmentação da identidade da marca resulta não só na geração de outras identidades, anônimas, mas também numa reafirmação do referencial. No embate entre o dentro e fora da representação nem sempre é fácil apontar vencedores e vencidos.

Figura 26: Projeto de Giselle Beiguelman, 2002

As fragmentações contínuas tornam cada sujeito um caminho, uma proposta, um foco gerador de novas competências criativas, de novas tramas narrativas e mesmo de novos traçados urbanos, conforme o seguinte exemplo: em agosto de 2007, um dos maiores jornais cariocas veiculou uma matéria, em sua versão *on-line*, sobre o sucesso da ação proposta por um colunista: ao convocar seus leitores a enviar “mapas da criminalidade na cidade”⁴ - áreas de maior incidência de assaltos e roubos de veículos - a coluna recebera um expressivo número de adesões.

⁴ *Repórter de Crime: mini-mapa do crime na Gávea*. O Globo Online, quarta-feira, 15 de agosto de 2007

Prestativos e preocupados cidadãos, numa atitude de solidariedade raramente perceptível em outros campos da vida atual, apressaram-se a informar a seus iguais quais eram os lugares “proibidos”, não por uma lei ou decreto, mas por um impulso de auto-exílio em relação a locais de alta periculosidade, aos espaços que não devem ser freqüentados. São os “não-lugares” (BAUMAN, 2001) que, embora teimem em permanecer na geografia urbana, ocupando posições por vezes estratégicas e ligando pontos importantes da malha urbana, não devem fazer parte do cidadão “de bem”, que zela pelos seus pertences e por sua integridade física.

O sucesso deste tipo de campanha nos remete às disciplinas de Foucault, aos espaços controlados, mapeados, disciplinados. A sociedade disciplinar (FOUCAULT, 1987) conduz seus membros a posturas e modos de agir. Multiplicada no corpo social por meio de práticas de controle e confinamento (exercidas em instituições como as escolas, os hospitais, as prisões), a disciplina é o pólo positivo destas práticas, o efeito no corpo social da hierarquização dos conteúdos, dos parâmetros de normalidade, da distribuição e classificação dos indivíduos em espaços projetados de modo a permitir o monitoramento de seus ocupantes.

Ao controle espacial segue-se a sujeição ao tempo, dividido a ponto de garantir o máximo de eficiência na execução de cada tarefa. Desligados da idéia de pertencimento a um todo, os breves períodos que formam o dia (hora de se exercitar, horas de trabalho, pausa para almoço) causam a impressão de existir por si mesmos e as ações exercidas nestes intervalos tornam-se concomitantemente ínfimas e soberanas.

O tempo na modernidade é líquido por este aspecto: molda-se, com facilidade, às condições ambientes e dá margem tanto aos caros fracionamentos de *tevé* (há muito que se mostrar, para um expressivo número de pessoas), quanto à exploração de um tedioso tempo livre que precisa ser preenchido com horas em academias de ginástica ou *shopping centers*, templos do emprego do ócio em atividades de forte apelo de consumo.

Pensando nos quadrinhos como um fruto da sociedade industrial, atrelado ao rótulo de produto de entretenimento, cabe a indagação lançada à arena

de discussão dos Estudos Culturais há mais de uma década por Gayatri Spivak (1997): o subalterno pode falar? A pergunta, ainda se impõe em sua instigante clareza e a resposta negativa da autora não deve ser tomada como uma assertiva da incapacidade de falar.

A autora sustenta que o instrumental ideológico, filosófico e metodológico da historiografia tradicional pressupõe a construção de um discurso dominante, dentro do qual encontramos a figura de um subalterno virtual, o qual nem mesmo uma pálida representação do subalterno real pode ser, uma vez que este, exatamente por sua condição subalterna, não nos legou documentação a seu respeito. Para Spivak, assim como para o já mencionado Said, este tipo de sujeito historiográfico é antes representação das intenções do cronista, que registro fiel da situação do retratado.

O historiador de origem austríaca Ernst Hans Gombrich amplia o conceito de cultura para o de formas de manifestações artísticas. No prefácio à sexta edição inglesa de seu livro, *Arte e Ilusão*, publicado originalmente em 1959, afirma que signos e imagens, quando reunidos em uma página, provocam um *feedback* imediato. Daí a facilidade com que os pequenos leitores manuseiam as histórias em quadrinhos (GOMBRICH, 2007).

Para o quadrinista Scott McCloud, ao deixar de lado a pretensão de ser fiel ao real, o cartum acentua a essência do que se deseja representar. A imagem assim gerada detém um potencial universalizador, torna-se um ícone, entendido como qualquer imagem que represente uma pessoa, um objeto, uma paisagem ou uma idéia. McCloud considera as figuras “ícones criados para se assemelharem a seus temas” (MCCLOUD, 2005, p.27).

O crítico alemão Dietrich Grnewald (1996), ao traar um panorama das linguagens visuais que antecedem diretamente as histrias em quadrinhos, percebe que o interesse em torno delas cresce, no medida que estas se tornam conhecidas, mas sim quando conseguem se elitizar, se fechar num crculo ao qual as classes populares no tm acesso. A utilizao de simbologia clssica, citaes, referncias extra-textuais, entre outros recursos, afasta o leitor vulgar, mas atrai a emergente camada burguesa que pode aplicar, no processo de decodificao das narrativas, a sua erudio.

De acordo com Grünwald, os personagens de histórias em quadrinhos são intérpretes, atores de papel, que seguirão as regras de tipização das formas narrativas clássicas, daí o erro em considerá-los tipos estáticos, clichês (GRÜNEWALD, 1996, p.31). Assim como nos acostumamos a perceber em outras formas narrativas, existem os atores principais de cada série, os secundários, os figurantes. As ações dos personagens e suas reações a impulsos específicos serão o motor da história.

O tipo de narrativa influenciará na preponderância de papéis: as chamadas *graphic novels* tendem a focar em personagens fixos, complexos, que adquirem experiência ao longo da narrativa, enquanto as tiras de jornal e as revistas freqüentemente trabalham com um núcleo fixo, no qual o protagonista pode ou não ser o responsável pelo mote cômico, cuja premissa se apóia na repetição de atitudes distintivas de cada personagem, bordões, facilmente reconhecíveis pelo leitor (GRÜNEWALD, 2000, p.8).

A necessidade de capturar rapidamente receptores diversos, pertencentes a diferentes grupos e faixas etárias faz com que este tipo de estratégia seja particularmente interessante, pois permite que a seqüência narrativa não se perca, mesmo para um leitor eventual.

A popularização (e o mesmo vale para retrações no seu consumo) de uma linguagem num meio diz respeito não só ao meio em si, mas também às pessoas que o formam e seus parâmetros sócio-culturais. Para Grünwald, as histórias em quadrinhos não estão a salvo de serem transmissoras de clichês e preconceitos, sobretudo aquelas nas quais a violência aparece como um meio de resolver problemas. O teórico chama igualmente atenção para a determinação de papéis sexuais e sociais por meio das histórias, alinhando-se com a análise de Dorfman e Mattelart.

O autor rebate a crítica que equipara os personagens de histórias em quadrinhos a estereótipos e, neste ponto, se aproxima da análise de Umberto Eco, listando características que aproximam estas figuras do antigo teatro grego, no qual o uso de máscaras permitia aos espectadores reconhecer com mais facilidade os personagens e seus estados de espírito, das pinturas religiosas em painéis ou ainda da *Commedia dell'arte* italiana, a qual utilizava o recurso da

vestimenta característica de cada personagem, para efeitos de identificação. A composição do gestual do personagem serve como mais um elemento de identificação que será decodificado pelo leitor, no processo de transformação de cada quadro numa história.

A ação desenhada, explícita e aquela que acontece na mente do leitor não se diferenciam. (GRÜNEWALD, 1996, p.51) Sua definição da linguagem passa por uma autonomia do quadro em relação à narrativa. Portanto, não se pode falar em histórias em quadrinhos quando uma narrativa, mesmo que ilustrada, se apóia no texto e não no encadeamento entre os quadros ou quando, como no caso da caricatura, a imagem se completa em si mesma, sem permitir a interação com um “depois” (a ligação com o leitor ocorre apenas em relação ao “antes”, ao episódio mesmo que gerou a charge, para que esta possa ser entendida) (GRÜNEWALD, 2000, p.31).

Figura 27: Caricatura de Angelo Agostini sobre Dom Pedro II (SCHWARCZ, 2003, p.149)

Na caricatura, a imagem estabelece uma ligação narrativa somente com o que se segue fora dela. Uma vez que a imagem da caricatura se basta, a produção de sentido é gerada de dentro para fora, em uma relação direta com o receptor. A técnica não significa, em absoluto, uma perspectiva de análise me-

nos interessante. Charges e caricaturas fornecem valiosas pistas sobre variados aspectos da sociedade, como demonstra a análise da historiadora Lílian Schwarcz da caricatura de Angelo Agostini (figura 27), publicada na Revista Ilustrada, acerca de Dom Pedro II:

Na visão irônica de Agostini vemos lado a lado o imperador e o indígena; ambos encarnam a nação: o primeiro como seu chefe, o segundo como símbolo da nação, muitas vezes frustrado e entristecido; nesse caso é o símbolo que ri do modelo. (SCHWARCZ, 2003, p. 149)

Suas interfaces com o real ocorrem, entretanto, em menor número se comparadas ao que acontece com as histórias em quadrinhos, nas quais a geração de sentido lembra mais o movimento de ziguezague. Cada imagem desenvolve ligações com si mesma (seu conteúdo), com as imagens seguintes (por intermédio do leitor, responsável por preencher o espaço das calhas) e com seu entorno (contexto).

O predomínio do caráter icônico nas histórias em quadrinhos, ou seja, de reprodução do real, apóia-se na experiência visual do leitor e permite aos personagens-atores, executar tarefas e desenvolver padrões de comportamento. A representação não pretende corresponder a pessoas, mas sim a tipos. Assim, ainda que inúmeros personagens de quadrinhos não sejam figuras humanas, nem antropomórficas, é possível atribuir-lhes personalidades e demonstrar empatia por seus destinos, sofrer ou se alegrar com eles.

O autor considera ainda essencial que qualquer teoria sobre quadrinhos esteja atenta às particularidades da experiência icônica para a linguagem. McCloud afirma também que, se a iconografia é o vocabulário dos quadrinhos, este se organiza respeitando a “gramática” da conclusão, ou seja, da disposição dos elementos da página numa ordem específica (MCCLOUD, 2005, p.67).

A dramaturgia dos quadrinhos, entendida como a decisão a respeito da maneira como a narrativa será encadeada (se por meio de um ou mais quadros, cronologicamente linear ou recortada, encerrando-se em uma história ou de final aberto), faz uso do distanciamento causado por seus atores de papel. A títu-

lo de ilustração, Dietrich Grönwald cita *Maus* (figura 28), a premiada obra de Art Spiegelman, que traça um caminho inverso. Ao transformar personagens humanos em animais, a narrativa resgata acontecimentos de extrema relevância social sob duas perspectivas: a familiar (conflito entre pai e filho) e a histórica (o Holocausto).

Figura 28: detalhes da vida num campo de concentração durante a Segunda Guerra Mundial em *Maus*, de Art Spiegelman (2005)

Segundo Grünewald, não há nada de terno ou infantil nessas figuras de animais vestidas como soldados ou prisioneiros de campos de concentração. Elas agem, isto sim, como elementos potencializadores de um incômodo diante do inenarrável (GRÜNEWALD, 1996, p. 86).

O papel da arte está ligado a uma não-convência com as regras do que os *frankfurtianos* denominaram indústria cultural. Só a arte que não serve para consumo consegue ser livre e o protesto, ao se transformar em mercadoria, deixa de atingir seu objetivo primeiro e se transfigura em mais um produto. Sob este ponto de vista, a transformação do Holocausto em uma história em quadrinhos, submetendo-o à reprodução e destinando-o ao consumo, banalizaria as atrocidades cometidas.

Histórias em quadrinhos possibilitam, efetivamente, uma camada de fruição (aparentemente) mais leve para se tratar de um tema doloroso e ainda recente o suficiente para ser lembrado por testemunhas oculares. Contudo, esta é apenas umas das possíveis formas de recepção da linguagem, a qual permite também uma experimentação maior do que a representação documental comporta. Sem incorrer no problema da corporificação, da materialização concreta dos personagens, como acontece no teatro, cinema ou fotografia, podemos ver os ratos-homens de Spiegelman e percebê-los como reais.

Ainda sobre a dramaturgia, Grünewald diferencia duas possibilidades narrativas: a seqüência longa e a seqüência curta. A seqüência longa pressupõe uma ação do vetor tempo em média ou grande proporção, fazendo com que a narrativa se desenvolva em saltos, enquanto na seqüência curta o encadeamento de cenas flui em um espaço relativamente curto de tempo (GRÜNEWALD, 2000, p.32).

Para definir o uso do tempo numa narrativa em quadrinhos, Will Eisner faz uso do termo inglês *timing*. O *timing* define como uma situação dramática específica será percebida pelo leitor. O recurso pode tanto distender uma ação que, fora da representação, aconteceria em poucos segundos (a cena de um homem sendo atingido por um tiro se estendendo por vários quadros, com en-

quadramentos fechados da arma, das mãos do atirador ou do rosto da vítima), quanto comprimir uma ação longa em um único quadro (cenas de uma perseguição de carros representada em uma página inteira, por exemplo).

Figura 29: *timing* na tira de Luiz Gê (Revista Circo, 1988)

Para Eisner (2005, p.6) o *timing* imprimirá ritmo à narrativa. Para o desenhista, a história é a parte mais relevante da arte seqüencial. É o componente crítico, a partir do qual o trabalho artístico será desenvolvido. Assim como Grünewald, Eisner entende que os personagens de quadrinhos são atores, interpretando conforme um roteiro (EISNER, 2001, p.63). O *timing* pode também ser incorporado como mais um recurso à narrativa, um “personagem” (figura 29) lançado ao primeiro plano. Pode também brincar com seu próprio estatuto, convertendo-se de vetor de tempo em recurso metalingüístico (figura 30).

Figura 30: uso do *timing* como recurso discursivo (*As Cobras*, de Luis Fernando Veríssimo, 1997)

A possibilidade de deslocamento de recursos narrativos sem a perda de compreensão do todo ou, pelo contrário, ampliando as possibilidades narrativas, deve-se ao que Eisner chama de alfabetização visual, acontecida na década de 1990, que estendeu os limites de recepção de histórias em quadrinhos, na medida em que o “novo” leitor se formou por meio dos estímulos da televisão e dos computadores, processando estímulos de diferentes ordens simultaneamente (EISNER, 2005, p.8).

Segundo Grünwald (2000, pp.67-9), as histórias em quadrinhos ocupam uma posição intermediária entre a as linguagens de grande aceitação (e aí estão incluídas as inserções dos quadrinhos no cinema, na pintura, na tevê) e as formas marginais de cultura. Dessa ambigüidade decorrem outros problemas, como ser capaz de lidar com as perdas que a categorização em um desses grupos irá trazer. O autor ressalta que muito da dificuldade em se criar uma teoria consistente sobre quadrinhos se deve à incapacidade de escolha por um dos lados. Nem alta, nem baixa, as histórias em quadrinhos ocupariam outro lugar, um não-lugar. Somente a partir dos anos 1960, com a influência declarada das histórias em quadrinhos na obra de exaltados artistas como Andy Warhol, a crítica passa a voltar seus olhos a produções ligadas à sociedade de consumo.

Sobre o receptor, Eisner afirma que nenhum autor deve desconsiderar as experiências de leitura de seus leitores (EISNER, 2005, p.73). As histórias em quadrinhos, trabalhando com imagens facilmente reconhecíveis, evocam experiências sociais e absorvem avanços tecnológicos. Porém, há uma relação diretamente proporcional entre a utilização de recursos e a densidade da trama: histórias demasiadamente voltadas na direção de visuais rebuscados tendem a

apresentar enredos mais simples. Enredos mais sofisticados, aliados ao que o autor chama de “pirotecnia visual” (EISNER, 2005 p.30) se, por um lado, chamam a atenção do leitor, podem mesmo vir a se tornar um empecilho à retenção do controle sobre o receptor (EISNER, 2005, p.55).

A respeito da diferença entre os quadrinhos e a linguagem do cinema, Eisner afirma que a sétima arte ambiciona transportar a platéia diretamente a uma experiência que se pretende real, corporificada nos atores, sem espaços para apreciação de passagens específicas, sem a possibilidade de se ver o final antes do meio (embora os DVDs e seus cortes em capítulos já permitam tal experiência). Os quadrinhos, por sua vez, narram a experiência por meio de imagens e palavras, obrigando o leitor a preencher espaços, a completar a história, revertendo-a se for de seu agrado, alterando sua ordem, conduzindo o ritmo de leitura, segundo sua vontade.

Trabalhar com imagens estáticas impõe ao autor o desafio de criar espaços confortáveis para o leitor, nem muito grandes para que ele não se perca ao tentar preenchê-los, nem tão estreitos a ponto de não permitir uma interação. A esta sensação transmitida do autor para o leitor Eisner chama de “estilo”, o qual funciona de maneira independente da técnica (EISNER, 2005, p.159). O comentário complementa o de Gombrich, para quem o que podemos chamar de “temperamento” do artista e de “estilo da época” são partes integrantes de um “contexto mental”, ou seja, uma adequação que o observador precisa fazer ao contemplar uma imagem. Tal ajuste será tanto maior quanto a distância cronológica entre observador e representação.

Para Gombrich o artista não pode fugir de seu próprio tempo, a representação será o resultado da combinação entre seu gênio e os meios de execução disponíveis. Ao postular que “sua técnica restringe sua liberdade de escolha”, Gombrich (2007, p. 56) traz à tona o problema da relação entre meio e mensagem. Grünewald (1996, p. 14), por sua vez, atenta para o problema da utilização do termo “meio”, em relação à arte seqüencial e ressalta que a nomenclatura “histórias em quadrinhos” designa não um meio, mas uma forma de específica de arte da narração, a qual se faz apresentar através de um suporte impresso (revista, jornal, livro) ou virtual (tela do computador, do telefone celular).

Sua posição é semelhante àquela defendida pelo teórico alemão Erich Straßner (2002), para quem as histórias em quadrinhos designam uma forma literária que pode ser veiculada por diversos meios. O crítico francês Harry Morgan (2003), por sua vez, afirma que não é possível se falar numa narrativa específica das histórias em quadrinhos. Na verdade, Morgan está se opondo ao aporte semio-estruturalista das histórias em quadrinhos, ou seja, à supremacia do código e à idéia da existência de um sistema, ao qual as histórias em quadrinhos estariam subordinadas.

Por meio das tiras, os jornais - entendidos como suportes para a veiculação de quadrinhos - trazem à tona questões específicas. Quanto ao tipo de narrativa que ali se desenvolve, pode-se afirmar que, enquanto as histórias publicadas em revistas, álbuns e almanaques se propõem a apresentar uma história completa, as tiras se ligam a acontecimentos diários e, portanto, incompletos.

A primeira edição do livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, de Will Eisner, data de 1985. Nele, Eisner dedica um capítulo à aplicação da arte seqüencial. É interessante perceber como este panorama se modificou em pouco mais de uma década. Em *Narrativas Gráficas*, de 1996, não se encontra uma lista revisitada de aplicações da linguagem, mas questões lançadas a partir do cenário pós-sedimentação da internet nos hábitos do leitor de histórias em quadrinhos. Suas indagações apontam na direção da necessidade de uma reformulação do contrato entre autor e público.

O século atual reserva espaço para críticos como Douglas Wolk (2007), que dão continuidade à discussão, sem a necessidade tão urgente de demarcar territórios, como a geração anterior. Para Wolk as histórias em quadrinhos foram vista por décadas como pertencentes a dois grupos: *mainstream*, ou seja, os ligados às correntes principais de publico e os *underground*, posteriormente rebatizados de “alternativos”, as publicações para nichos específicos de público. Posteriormente, esta nomenclatura passa a agregar um valor negativo e a idéia do “quadrinho-arte” ganha força (WOLK, 2007, p. 59). O autor classifica como um erro a separação dos quadrinhos ditos “intelectualizados” em outra categoria de expressão.

O termo *graphic novel*, ao se apoiar na literatura, seria não somente um preciosismo desnecessário, mas também um distanciamento em relação às origens de uma linguagem marcada pela produção em série, exemplo de produto da indústria cultural. Neste sentido, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos ampliaram sua área de atuação social ao mesmo tempo em que buscaram uma legitimação externa.

O reconhecimento por parte de outras manifestações artísticas custou, entretanto, uma negociação: a negação de um passado de produto de massa e o redirecionamento em direção a um modelo de categorização do tipo “alta” e “baixa” cultura. Elevados à posição de “artistas”, os quadrinistas não precisam mais definir sua ocupação diária pela aproximação com outros ofícios (desenhistas ou roteiristas). O prestígio conquistado permitiu a criação de um cargo específico, comum se aplicado a outras artes, mas ainda pouco usual no mundo dos quadrinhos: o autor. Nomes como Frank Miller e Robert Crumb são exemplos de autores de “quadrinhos de arte”.

Grünwald afirma que este tipo de separação entre comics “de arte” e comics “triviais” apenas esvazia o potencial da discussão (GRÜNEWALD, 2000, p. 81). Mais importante seria a aceitação dos diversos gêneros que formam a linguagem e a adequação necessária das diversas formas de aproximação com a produção.

O autor alemão Nicolas Mahler (2007) ilustra da seguinte forma a relação das “belas artes” com os quadrinhos (figura 31): ao apresentar seu material para a análise para um acadêmico, recebeu uma avaliação reticente:

- “- Os desenhos são interessantes... O Sr. trabalha a princípio com um gênero, bem... o Sr. faz uso da narrativa visual [...]
- Pode dizer *comics*.
- Eu não pretendia ofendê-lo.”⁵

⁵ Trecho traduzido pela autora.

Figura 31: *Comics versus narrativa visual* (MAHLER, 2007, p.27)

O diálogo sugere o caminho proposto por parte da crítica para o reconhecimento da linguagem: a inclusão de um jargão reconhecível pelas narrativas visuais, o que pode dizer respeito ao modo como os quadrinhos devem ser comentados, mas também em relação ao modo como eles devem ser produzidos, ou seja, a um ajuste de formato, de modo a garantir um perfil “artístico” para a produção. No entanto, o processo de “enobrecimento” dos quadrinhos foi atravessado pelas rápidas mudanças ocorridas na linguagem.

Como classificar leitores (consumidores) e artistas (produtores) num cenário onde cada um, via popularização dos programas de edição de imagens, pode se tornar uma ilha de edição de histórias em quadrinhos? Também a medição de número de leitores e de exemplares produzidos se torna, no mínimo, confusa, com o advento de páginas da *web*, nas quais tanto quadrinhos consagrados quanto novas produções podem ser acessadas e, muitas vezes, alteradas pelos leitores. A preocupação de Eisner a respeito das alterações sofridas pelos quadrinhos por conta do surgimento de novos meios de transmissão se mantém, portanto, bastante atual.

2. Identidades Líquidas

Alguns conceitos teóricos, assim como as criações de estilistas, entram na moda. Este foi o caso da “sociedade líquida”, termo cunhado pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman. Obras com títulos como “Tempo Líquido”, “Amor líquido” ou “Modernidade Líquida” abastecem as grandes livrarias, figuram em listas de *best-sellers* e servem de inspiração para a encenação de espetáculos teatrais e de dança. Porém, se a desconfiança inicial que as idéias superexpostas suscitam (se uma teoria é tão palatável e presta-se a tantos usos, não poderá ser suficientemente sólida) for ultrapassada, é possível usufruir do aporte original para o entendimento de importantes questões contemporâneas.

Para Bauman, cultura é o tipo da atividade humana que constrói “pontes que conectam a vida mortal aos valores imunes aos impactos erosivos do tempo” (BAUMAN, 2001, p. 299). As pontes podem ser de diversos tipos, para uso individual ou coletivo, mas sempre estabelecerão ligações entre os atores sociais. Embora a ponte represente a estabilidade da ligação dos elementos, ela também está ligada ao movimento daqueles que por ela transitam. Em última análise, a marcha ou caminhada livre dos atores sociais determina a longevidade ou não da estrutura.

No entanto, a cultura nas sociedades contemporâneas não expressa somente uma estrutura ligando pontos sólidos. Nem a ponte, nem os lados que ela une podem ser considerados, a priori, estáveis e nem se pode tomar como certo que algum destino será alcançado. O nível de hibridização e fragmentação das produções culturais faz com que suas aplicações se espalhem por diversos terrenos movediços. A metáfora com as propriedades do líquido e sua capacidade de adaptação ao continente explicita a instabilidade das formas sociais de convivência.

O fluxo, a capacidade de movimentar-se indica uma liberdade em relação às coordenadas de tempo e espaço. A forma está vinculada à duração da pressão exercida, o tempo subjuga o espaço. A fluidez decerto não é uma característica dos nossos dias, daí a impropriedade do termo pós-modernidade. A duvidade da expressão equivaleria a uma antecipação imprudente, como o regis-

tro de uma criança antes de seu nascimento. O tempo presente, por mais sólido que possa parecer para pesquisadores futuros, é sempre tempo de transição para aqueles que o vivenciam.

A modernidade, mesmo tomada na acepção histórica ocidental do período compreendido entre os séculos XV e XVIII, estabeleceu suas bases sobre textos como o Manifesto Comunista, os quais apregoavam a necessidade de quebra da estagnação de valores resistentes demais para se adaptarem à nova ordem que surgia. Ser moderno significava romper com postulados passados, experimentar o desmanche da tradição (BAUMAN, 2001).

Porém, se a experiência anterior apontava no sentido de uma limpeza de terreno, pois era preciso deixar o caminho livre para os novos princípios que surgiam e que deveriam, por sua vez, ser ainda muito mais sólidos e perenes que seus antecessores, a atual se pauta pela descrença em relação a destinos específicos.

Condutas sociais e econômicas que há poucos anos eram tomadas como salvadoras, logo se revelaram insuficientes. Novas tecnologias chegam ao mercado já com data de validade para expirar, o consumo deve ser estimulado, porém não a ponto de pôr em risco as reservas naturais que já se mostram escassas.

Vive-se mais, porém o espaço para que se viva melhor começa a rarear e os deslocamentos individuais, sobretudo nas grandes cidades, possíveis por meio de veículos velozes e confortáveis, esbarram no problema dos engarrafamentos, do preço do combustível e local de estacionamento. Livros de gastronomia concorrem na prateleira com dietas de emagrecimento. Há muito que fazer, mas para tanto é necessário garantir uma renda média conseguida apenas a custa de muitas horas extras de trabalho, poucas de sono e, conseqüentemente, menos tempo para atividades de lazer.

Moderno não é o desejo pelo novo, mas a constatação de que este envelhece cada vez mais rápido. Não é moderna, nem a migração, nem a atuação dos indivíduos em diferentes atividades produtivas, mas o fato de que a multiplicação destes e de outros fatores se deu em escala tal, que mesmo as identida-

des tiveram não apenas que se desdobrar, como já se haviam acostumado, mas também que se fragmentar veloz e continuamente.

Bauman afirma que a profusão de discursos sobre a identidade, diz mais a respeito do atual estado da sociedade e suas preocupações intelectuais do que propriamente revela algo sobre o conceito (BAUMAN, 2008, p. 179). A gradativa passagem do estado das coisas de *zuhanden*, algo que nos é entregue em mãos, para o de *vorhanden*, aquilo que existe, que está disponível (mas não necessariamente nos é entregue em mãos) está ligada ao movimento, pois é preciso estabelecer uma via de ligação com o externo, como se diante de um objeto que pode ser visto, mas que se encontra fora do alcance.

A identidade deixou de ser situação relacionada ao que cercava o indivíduo para um estado de conquista. Passa de coisa dada (ao nascer, pelo território ou linhagem) para uma tarefa, algo a ser conquistado:

Ter a necessidade *de se transformar no que somos* é uma característica da vida moderna. (...) A modernidade substitui a determinação da posição social por uma autodeterminação compulsiva e obrigatória” (BAUMAN, 2008, p. 184, grifos no original).

Embora se pense na identidade como uma questão privada, ela só poderá ser entendida como parte do movimento de individualização contemporâneo. Ao se afastar da idéia de um destino reservado, cada indivíduo viu-se diante da necessidade de estabelecer uma ligação com as coisas, descortinou possibilidades de alterá-las. A predestinação (ligada a um passado) foi substituída pelo projeto (ligado ao devir), o que antes se entendia por destino foi superado pela inclinação, o talento, a vocação e a natureza humana (imutável) pelo termo identidade.

O sociólogo espanhol Manuel Castells (2003) trata igualmente das identidades a partir de uma perspectiva dinâmica e as define como parte de um processo pelo qual o ator social se afirma, se reconhece, constrói significados com base em atributos culturais, absorvendo e excluindo referências mais amplas (CASTELLS, 2003, p.58) para identidade. O indivíduo pode acumular identidades, mas não evitar a tensão entre elas.

O conceito de identidade substitui o de comunidade no mundo globalizado. Este último continua a ser utilizado, mas adquirindo outras acepções. No Brasil, é usado repetidamente em duas situações distintas: 1. Como eufemismo para espaços habitados por pessoas pobres (não se fala em comunidade de São Conrado, mas sim na comunidade da Rocinha, ou 2. Na acepção que lhe foi conferida pelos *sites* de relacionamento, nas quais a aglomeração gira em torno não da resolução de problemas comuns, mas da autocelebração de laços peculiares, como determinada preferência culinária, ou traços de caráter.

A ansiedade entre os atores sociais contemporâneos é bastante diversa daquela do início da modernidade. O “como?” foi substituído pelo “qual?” e “por quanto tempo?”. Bauman sugere que, ao invés de identidade, o mais apropriado, portanto, seria se falar em identificação, termo que remete mais ao processo que ao resultado da busca.

Castells, por sua vez, considera que a cultura também está ligada aos processos de comunicação. Das lutas nacionais às comunidades imaginadas, as sociedades contemporâneas experimentam a passagem dos espaços da materialidade para o espaço de fluxo que, juntamente com uma nova relação com o tempo (um tempo “intemporal”, segundo o autor), compõem as bases das novas formas de cultura e sistemas de representação historicamente transmitidos (CASTELLS, 2005, p.462).

Apesar das ponderações a respeito das conseqüências da conformação social em rede (individualização do trabalho e fragmentação da sociedade) e seu impacto nas relações de trabalho, Castells aposta na potencialidade do atual estágio, no qual a cultura suplanta a natureza. Ao ser transformada em mais uma categoria cultural, a natureza passa a ser submetida à cultura. O embate surgido na era Moderna entre natureza e cultura termina com a vitória desta última, que agora possui “autonomia frente às bases materiais de nossa existência” (CASTELLS, 2005, p.574).

Dentre as implicações da nova era sugerida por Castells, está a mudança do papel dos atores sociais, agora obrigados a se comportar ao mesmo tempo como atores e espectadores. Devem agora chegar ao local dos “espetáculos sociais” e pendurar suas diferenças em cabides, os quais permanecerão, toda-

via, estrategicamente ao alcance da mão. Durante o tempo necessário, diferenças são apaziguadas e impulsos pessoais são controlados para a negociação de um bem comum.

A identidade e o papel social se entrecruzam, mas não podem se confundir. Os papéis sociais “são definidos por normas estruturadas pelas instituições e organizações da sociedade [...]. Identidades, por sua vez, constituem fontes de significado para os próprios atores, por eles originadas, e construídas por meio de um processo de individuação” (CASTELLS, 2008, p.23). Existem na condição de projetos contínuos e, mesmo influenciadas por instituições dominantes, precisam ser internalizadas, construídas.

Socialmente, Castells distingue três tipos de construções identitárias: a legitimadora, a de resistência e a de projeto. Cada uma delas em um impacto diferente na constituição da sociedade. As identidades legitimadoras, que buscam construir uma tradição, aparecem na forma de organizações e instituições. As de resistência aos parâmetros vigentes se reúnem em comunidades. As identidades de projeto se voltam para o alcance de uma nova posição social e dão origem à produção de sujeitos sociais.

Enquanto a modernidade tomou a sociedade civil como base para as identidades de projeto, como no caso do socialismo, fundamentado no movimento trabalhista, a sociedade em rede de Castells (modernidade líquida de Bauman) oferece às identidades de projeto poucas chances de sobrevivência, reservando-lhes o espaço das resistências comunais. De acordo com o autor, neste ambiente poderão ser observadas as transformações sociais da era da informação (CASTELLS, 2008, pp.26-28). O futuro passa a ser pensado como conquista e, nesta perspectiva, a representação tem o valor de uma ação afirmativa.

Os atores sociais recolhem do real a matéria da representação, recorrem a ela com a intenção de complementar o real ou mesmo substituí-lo. As características de cada representação levarão a diferentes produções de sentido. Segundo o filósofo Vilém Flusser (1989), a imagem, por exemplo, está ligada à magia e o texto à ciência. A relação estabelecida entre os dois é dialética, pois a

imagem, ao invés de elucidar o texto, suplanta-o e é tomada como realidade, não permitindo que este se desdobre.

O texto, por sua vez, vai contra o caráter de magia da imagem, quer ser um só, quer interromper o tempo mágico do eterno retorno, aprisionando e determinando falas autorizadas que se pretendem únicas, portadoras do conhecimento de como separar o texto instrumento verbal, para o qual a imagem é uma coadjuvante do texto visual formado pelas imagens sem palavras. (FLUSSER, 1989)

Flusser aposta em novas formas textuais, como os editores de texto do computador ou gerados por telefones móveis, vias interativas e sem dono, para uma nova interação entre as imagens – representações – e as coisas às quais elas se referem e não apenas a uma troca de papel entre o que submete e o que é submetido. O texto, desdobrando-se sobre si mesmo, poderá então ser fonte de informação e trama visual. Não somente a representação de uma coisa, um duplo incompleto, mas um novo ser.

A experiência da contemporaneidade e sua gama de possibilidades restringem-se a poucos. A maioria tenta se agarrar a algo (uma crença, uma nação, uma comunidade) num mundo que não parece disposto a interromper seu vertiginoso movimento (BAUMAN, 2001, p.70). O fracionamento das atribuições dos sujeitos sociais, os quais já não podem mais ser classificados apenas por meio de dicotomias - produtores e receptores, elites e periferias culturais - está de acordo com as características atribuídas pelo filósofo francês Michel Foucault à episteme moderna.

Para Foucault, vivemos ainda sob o efeito das mudanças ocorridas a partir do século XVIII, dentre as quais se destaca a forma multifacetada pela qual tanto as configurações do conhecimento, quanto as interações entre os objetos e as representações ocorrem. E esta relação não cessa de se mudar, porque está ligada aos contínuos processos das forças sociais (FOUCAULT, 1999).

Em “Vigiar a Punir” (1975), Foucault afirma que em nossa sociedade disciplinarizante as relações normatizadoras extrapolaram os limites das esferas punitivas, como as prisões ou claramente confinantes, como internatos e sana-

tórios, estendendo-se por toda a sociedade, capilarizando-se pelos indivíduos cujos corpos, ao se adaptarem à dinâmica normativa vigente, distendem essa lógica, incorporam-na e a reproduzem em ações ligadas aos mais diversos campos, incluindo as produções culturais.

A disciplina não só emana dos corpos, como igualmente recai sobre eles. As ações normativas desenham um painel de relações de poder, na perspectiva foucaultiana de que este se exerce somente na ação, na tensão, não sendo possível estocá-lo, armazená-lo, acumulá-lo, nem tampouco trocá-lo, barganhá-lo. O poder se exerce na prática entre seus agentes e sua configuração é tão fluida quanto as ações dos atores sociais.

A fluidez das relações de poder está sujeita a movimentos de vai-e-vem e mesmo a recuos. Não há como se contornar os traços imprecisos da agência social, pois cada ator desempenha um papel previamente determinado, conhecendo suas falas e se comportando de acordo com uma posição estanque. Os agentes sociais, embora aparentemente ligados a uma função reconhecível (o político, o educador, o estudante, o trabalhador, o intelectual), que lhes confira uma identidade intrínseca, assumem posições tão dessemelhantes quanto seus interesses possam vir a ser.

A presente análise das construções identitárias se dá tendo em vista a capilarização das estratégias disciplinarizantes especificamente na produção cultural denominada histórias em quadrinhos. Como ocorre com qualquer representação, nos quadrinhos partes da realidade são mostradas e outras são ocultadas (voluntariamente ou por meio de imposição externa). Mas como, mesmo cientes deste esfacelamento do real na representação, conseguimos ainda estabelecer com esta uma relação de proximidade, de reconhecimento, de identificação?

Onde se encontram os dados que nos permitem organizar ligações entre os elementos representados e aqueles que extrapolam os limites da representação? Tempo e espaço, outrora variáveis de extrema importância para o tópico, hoje já não desempenham senão um papel coadjuvante. As identidades móveis, fugidias, não se apegam mais exclusivamente a questões geográficas, familia-

res ou históricas e, todavia, podem se ater a todas e a cada uma delas, conforme o conflito travado.

São identidades que se edificam mediadas pelas relações de poder e saber referidas por Foucault, que se dissolvem e se reagrupam em torno de causas comuns, muitas vezes urgentes e, não raro, passageiras. Uma vez dissolvido o elo gerado na tensão do embate, tanto pode haver um retorno aos grupos anteriores, quanto a busca por novos caminhos.

Retornando à imagem de Bauman a respeito do líquido, o interesse de vários campos de pesquisa pelas histórias em quadrinhos não deveria representar uma perda de suas características essenciais, mas sim um transitório ajuste para que as trocas com outras interfaces possam gerar construções de sentido mais fecundas em suas proposições.

Qualquer que seja a área de onde parta o pesquisador rumo às histórias em quadrinhos, independentemente da metodologia utilizada na pesquisa, é necessária a percepção de que fronteiras terão de ser rompidas. O objeto impõe questões próprias (GRÜNEWALD, 2000, p.73), sendo a primeira delas o fator da produção em série, fruto da cultura de massa moderna (GRÜNEWALD, 2000, p. 84).

Umberto Eco enfatiza, no entanto, que as especificidades da linguagem não são sinônimo de uma separação entre esta linguagem e os outros produtos culturais e de entretenimento.

O consumidor de quadrinhos é “o cidadão no momento em que deseja distrair-se através da experiência estilística própria das estórias em quadrinhos” e sua experiência de fruição está ligada à “sua experiência inteira de homem educado também na fruição de outros níveis” (ECO, 2000, p. 59) ⁶. Sua bagagem prévia será, portanto, determinante na composição de uma prática de interação com a linguagem.

Da observação desta vivência se nutre a teoria e tão mais fecundas serão as discussões que provocará, quanto maior for o grau de interação e troca

⁶ Foi mantida a grafia original do trecho citado.

com o objeto analisado. É dessa “simpatia” que o intérprete dedica ao tema que trata o poeta português Fernando Pessoa, na passagem que abre este capítulo.

A discussão proposta a respeito das potencialidades de construção e de reconstrução de diferentes identidades (políticas, regionais, de gênero), tendo em vista os limites impostos pela representação e a dinâmica das positivities geradas no corpo social, leva em conta o fator afetividade, no sentido de um engajamento entre crítica e objeto, por meio de uma problematização articulada entre a linguagem dos quadrinhos (e suas interfaces), cultura e identidades.

Capítulo 4: Saberes Enquadrados

As identidades ganharam livre curso, e agora cabe a cada indivíduo, homem ou mulher, capturá-las em pleno vôo, usando seus próprios recursos e ferramentas.

Zygmunt Bauman (2005, p.35)

4.1. Os duplos

Em *As Palavras e as Coisas*, Michel Foucault (1999) afirma que o homem gera duplos na vida, no trabalho e na linguagem, os quais dão origem a pequenos módulos de poder. Estes “universos em miniatura” são a condição necessária para que ocorram os movimentos de materialização do poder, não em objetos, mas em práticas de aplicação da energia proveniente dos sujeitos sociais das sociedades disciplinares nos meios de produção (FOUCAULT, 1987). Para a Biologia, equivale dizer que o avanço de um grupo, depende do recuo de alguns indivíduos, como na seleção natural de Darwin (GEORGE, 1985).

Os duplos do trabalho dão origem a relações baseadas não na igualdade, mas sim na negociação entre o não-trabalho de uns, frente ao trabalho compulsório exercido por outros, enquanto os duplos da linguagem dizem respeito à negociação social dos objetos do conhecimento ou, mais precisamente, daquilo que se torna conhecimento justamente por atender às exigências do momento histórico e por ser capaz de prevalecer sobre outros programas de cultura.

É possível afirmar, sem medo de exageros, que o conceito de identidade é um dos sobreviventes mais tenazes da microfísica do poder (FOUCAULT, 1979). Conceito vago, itinerante, que muda ao sabor dos ventos da História. Foi discutido, na historiografia brasileira, por autores como Sérgio Buarque de Holanda, Caio Prado Jr. e Gilberto Freyre, a chamada “geração de 30”.

As obras lidam com o tema da colonização portuguesa no Brasil, procurando mostrar como a miscigenação que ocorreu no país não foi um acontecimento isolado na história portuguesa, mas sim uma versão, ao sul do Equador, de uma prática historicamente já estabelecida entre os lusitanos: a capacidade portuguesa de adaptação a outras culturas. Os autores buscavam explicar o Brasil definitivamente através de uma via predominante, fosse ela econômica, cultural ou de formação histórica. A proposta, marcada por um mesmo espírito de época, baseou-se em conceitos hoje já não mais aplicáveis.

Uma prosaica história familiar serve de ilustração para o estado atual da questão: em sua festa de aniversário de três anos, uma criança veste uma roupa na qual se vê a pequena estampa de um círculo pintado de azul, cortado por uma faixa branca e inserido num losango destacado pelo fundo amarelo que, por sua vez, está inserido num retângulo preenchido pela cor verde. “O que é isso?”, perguntam os familiares e o menino de três anos aponta para o desenho e diz: “*bandêla do Basil*”.

O *flash* da cena doméstica remete à descrição do processo de formação de um consumidor feita por Bauman: “começa cedo, mas dura o resto da vida”. (BAUMAN, 2005, p.73). O mesmo se dá com as identidades. Sua afirmação ocorre no compartilhamento, no outro, na transmissão. Por intermédio dos diversos meios, afirmações identitárias são aplicadas, negociadas, estabelecidas. No caso da “identidade brasileira”, uma de suas manifestações mais amplamente compartilhada por seus habitantes, desde a infância, se refere às cores e formas geométricas que formam a imagem de nossa bandeira.

Para Stuart Hall, a identidade dos elementos que formam o que se costumou chamar de “cultura popular” está ligada ao interesse do capital pelas classes populares, uma vez que o estabelecimento da nova ordem mundial em processo de formação demandava um novo homem.

As tradições populares eram o reduto mais resistente ao processo de disciplinarização sobre o indivíduo que resultaria na “reforma” do povo (HALL, 2000, p. 248, aspas no original), daí a freqüente identificação entre cultura popular e conservadorismo. Esta aproximação desabona o discurso popular, re-

duzindo-o a um apelo ao passado e justificando qualquer intervenção, qualquer aperfeiçoamento.

A resposta a intervenções é bastante lembrada em sua forma de resistência e luta, porém menos compreendida em seus aspectos de assimilação e conseqüentes ressignificações. Daí o alerta de Hall para que o estudo da cultura popular (e, pode-se acrescentar, de seus produtos, como as histórias em quadrinhos) leve em conta o “duplo interesse da cultura popular, o duplo movimento de conter e resistir, que inevitavelmente se situa em seu interior.” (HALL, 2000, p. 249).

A partir do ocorrido com a imprensa, Hall exemplifica um destes deslocamentos: sua face radical, trabalhadora foi substituída gradativamente por uma imprensa liberal de classe média. O final do século XIX marcou também o início de um novo tipo de imprensa popular, voltada para exclusivamente para o comercial.

O movimento causado pela inserção da nova audiência, formada pelos membros da classe trabalhadora, motivou uma reestruturação da própria indústria cultural, que teve de se adaptar para distribuir seus produtos em novos mercados voltados para massa. Embora o capital seja o patrocinador dessa empreitada, a imprensa comercial popular altera a configuração das relações políticas entre a elite e as classes populares (HALL, 2000, p. 251). Dentre os efeitos dessa nova configuração, surge um novo tipo de consumidor, determinado a assegurar o lugar dos produtos de seu agrado.

Quando as histórias em quadrinhos passam de uma parte dos jornais a um produto em si, o novo consumidor popular já conhece as estratégias de direcionamento da mercadoria e as aplica, reduzindo ou prescindindo da mediação do gosto da elite.

O que se convencionou chamar de *gosto popular*, comumente associado a algo de “segunda categoria”, em referência ao produto de qualidade, “de primeira” e, portanto, mais caro e de menor circulação, se consolida em bases próprias, com uma estética distinta. A referencialidade, o olhar constantemente voltado para o “culto”, o “chique”, o “sofisticado” indicam antes o diálogo (nem

sempre voluntário) com outras formas de expressão que uma tentativa pura e simples de reprodução.

O movimento artístico modernista confirmou nos museus o que as classes populares já sabiam: a massa não apenas absorve, mas também cria e impõem gostos, modos de observar e de interpretar e quer ver estas abordagens representadas.

As histórias em quadrinhos sempre transitaram entre as classes populares, daí a maneira confortável como encararam o desafio de lidar com este novo consumidor e suas exigências. O popular, quando tornado arte, carrega em sua bagagem uma longa amizade com a linguagem. E sendo esse popular internacional (tão internacional quanto podem ser o capitalismo e a indústria cultural), igualmente desterritorializada será sua estética.

O sistema de mídias possibilita a expressão das culturas, mas o que se expressa de fato é resultado do material oferecido pelas mídias, já decodificado pelos elementos que fazem parte do processo de recepção, como a identificação, a absorção, a ressignificação. (CASTELLS, 2005, p. 422)

Mesmo antes do que se convencionou chamar “interatividade”, os processos comunicacionais sempre foram vias de múltiplos sentidos e a idéia de uma audiência passiva nunca correspondeu à realidade. Mesmo críticos mais mordazes das formas de fruição contemporânea como os representantes da Escola de Frankfurt não desconheciam a plasticidade das massas.

O problema da indústria cultural nunca foi propriamente o temor de que a alta cultura se perdesse por uma superposição de camadas de produtos populares (o que, em todo caso, sempre permitiria um resgate por meio das arqueologias do saber), mas o receio de que a mistura das categorias chegasse a um ponto tal que não fosse mais possível a identificação de cada uma delas, separadamente.

Desde sua gênese, formas de expressão cultural veiculadas em meios de grande alcance se viram diante da necessidade de lidar com a interferência de outras formas de expressão igualmente participantes do processo de difusão via indústria cultural.

No caso das histórias em quadrinhos, a auto-referência é uma característica recorrente, como se a linguagem precisasse lembrar sua condição de representação, de mercadoria para que, a partir deste reconhecimento intrínseco, pudesse se estabelecer em suas próprias bases.

Douglas Wolk (2007) chega mesmo a afirmar que o fato mais significativo sobre os quadrinhos é tão óbvio que geralmente passa despercebido: eles são desenhos (e, portanto, interpretações) de coisas reais. Não tentam ser documentos fiéis de uma realidade, nem levar o leitor para uma situação como a sugerida pela fotografia ou o cinema, ou seja, a de que se teria visto as mesmas, tais como representadas, caso se tivesse fisicamente presenciado a cena. (WOLK, 2007, p.119)

Mais que uma falta de pretensão, a opção por acentuar as diferenças entre os lados de dentro e de fora da representação torna os quadrinhos uma linguagem singular na contemplação das interferências entre os sujeitos sociais e suas produções. Não se lê uma história em quadrinhos como se vê uma imagem pintada, ou um texto informativo. Não é somente a busca por uma informação, mas a soma do conteúdo com a forma, a maneira como a realidade sofre a interferência do autor, seu estilo.

As calhas, os espaços entre os quadrinhos que deverão ser preenchidos semanticamente para o desenvolvimento da história, funcionam como recortes, saltos, picotes na realidade narrativa obrigando um posicionamento ativo por parte do leitor. Caso ele queria entender o que se passa, terá de completar, ele mesmo, a história. Ele não é testemunha ocular, nem oponente do autor, mas seu cúmplice: aceita a construção deliberada de uma realidade específica e as diferenças de significado entre os pontos retratados (pessoas, paisagens, histórias) nas histórias e sua experiência pessoal. A exposição desse conflito nos quadrinhos não é um recurso estilístico, ainda que também seja explorado como tal, mas sim uma condição de existência.

Este capítulo concentra-se na análise de diversas histórias que possuem o humor como elemento em comum. A escolha pode ser explicada por dois motivos. O primeiro da ordem do gosto pessoal, que sempre influenciou na aquisição das revistas e foi responsável pela formação do material de consulta.

O segundo, em parte decorrente do primeiro, diz respeito a uma escolha metodológica, à curiosidade de explorar os desdobramentos do uso de um recurso que confere ao produto final um frescor que equivale a um selo de “censura livre”, tornando-o aparentemente “apropriado” para todos os públicos.

Sendo um humor tão próximo da malícia, do deboche, da crítica e, portanto, da indisciplina, analisar o carcerário, ou seja, “todos os dispositivos disciplinares, que funcionam disseminados na sociedade” (FOULCAULT, 1987, p.247) equivale a encarar um desafio duplo: constatar a sobrevida do “*continuum* carcerário, que difunde as técnicas penitenciárias até as disciplinas mais inocentes” (FOUCAULT, 1987, p.246) na linguagem dos quadrinhos e verificar se o humor, erosivo por natureza, estabelece novos significados aos mecanismos normatizadores do corpo social.

A seguir estão listadas as descobertas feitas ao longo do percurso, agrupadas em blocos temáticos que priorizam um ou um pequeno grupo de autores correlatos, de diferentes nacionalidades e estilos.

4.2. Pai e Filho: Erich Ohser e crítica política em quadrinhos

Na linguagem dos quadrinhos, a amplitude de reações possíveis de uma história pode superar, com larga vantagem, as intenções do autor (GRÜNEWALD, 1996). Recordando a classificação de Eisner (2001) a respeito das funções dos quadrinhos, pode-se afirmar que, a despeito das regras que marcam a classificação por gêneros, mesmo as histórias voltadas para toda a família, aparentemente comprometidas, em primeira linha, com o entretenimento, podem se valer das premissas lúdicas para atingir outros objetivos, como a articulação do processo das construções identitárias.

As figuras 32 e 33 mostram como o mesmo mote de humor serve tanto para divertir, quanto para protestar. Ambas pertencem à dupla *Pai e Filho* (Vater und Sohn), série criada pelo cartunista alemão Erich Ohser. A primeira, publicada em 1935, nos anos que separaram as duas guerras mundiais, mostra um artifício do pai, para driblar sua calvície numa foto. A figura com cabelos

possui um sentido explícito de humor, quase um deboche em relação à vaidade paterna, potencializado pela forma *sui generis* como a “peruca” é obtida, a partir de um malabarismo com o garoto que se equilibra de ponta-cabeça, na cabeça calva do pai.

Na segunda figura, publicada seis anos mais tarde, em plena Segunda Guerra, estão presentes o mesmo pai, sua careca e um novo método para voltar a ostentar uma vasta cabeleira. Dessa vez, no entanto, muito mais que um efeito cômico, a história ganha contornos políticos, visto que a troca de bigodes por cabelos faz com que a figura do Pai se transforme num auto-retrato do cartunista, ou seja, o personagem passa a ser o autor.

O público decodificou a mensagem por meio do recurso da repetição, visto que Ohser, uma figura conhecida do público em geral, já publicara auto-retratos. No mesmo ano de 1941, por exemplo, Ohser se fez representar com um *bottom* ostentando, no lugar da suástica, a figura sorridente e bonachona do *Pai*. Para que qualquer dúvida sobre a intenção do autor fosse dissipada, o artista sugeriu o seguinte texto para acompanhar a ilustração:

1. “- O senhor afinal não se chama Plauen?”
2. “- Não, este é um pseudônimo.
E eu também não sou, como pareço ser.”
3. “- Cuidado...”
4. “- É assim que eu sou!” ⁷

A versão final, publicada com o título “Como se faz? – O auto-retrato de e.o.plauen [pseudônimo de Ohser]”, na *Revista Signal*, veiculada em vinte línguas diferentes, em todas as áreas ocupadas pela Alemanha, foi ainda mais provocativa e menos sutil: “E pensar que, se aquele que ele sempre desenha tirar a barba e colocá-la na cabeça, ficará igual ao desenhista!” ⁸

A mensagem de “cuidado” foi ignorada, bem como as referências relativas ao número de cada quadro. Os elementos diegéticos tornam-se coadjuvantes da história que se passa do lado de fora. A Segunda Guerra não podia ser

⁷ 1. “Sie heißen gar nicht, wie Sie heißen, Herr Plauen?”

2. “Nein, das ist ein Pseudonym, und ich sehe auch gar nicht aus, wie ich aussehe! ”

3. “Passen Sie auf...”

4. “...und so sehe ich aus!” (OHSER, 2000, p.83. Traduzido pela autora.)

⁸ “Wie macht man es?”/ “e.o.plauen Selbstporträt”/ “Wenn man sich vorstellt, dass der, den er immer zeichnet, den Bart abnimmt und ihn auf den Kopf stülpt – dann sieht er genau so aus, wie der Zeichner selbst!” (OHSER, 2000, p.83. Traduzido pela autora.)

mais ignorada e ainda estava longe de ter um fim. Assumir a autoria de uma obra de uma maneira tão explícita era falar não por meio, mas a partir da própria representação. Uma vez que personagem e desenhista se fundem na mesma *persona*, deixa de existir a licença poética. Em lugar do narrador-personagem, o autor-personagem assume a voz direta e exprime sua opinião sem intermediários. Em resumo: um posicionamento que se distancia do artístico rumo ao político.

O risco não era desprezível para o autor, responsável na época, junto com Hanns Erich Köhler, pelas caricaturas políticas do jornal *Das Reich* (Ohser, 2000). Fundada em 1940, a publicação contava no seu editorial com a presença de Joseph Goebbels, o notório Ministro de Propaganda Nazista. O periódico havia se esmerado na contratação de cartunistas e escritores de renome, em sua maioria oponentes declarados do *Führer*, com o fim de ligar a imagem do Reich à riqueza intelectual e assegurar uma aparência de tolerância e saudável convivência com a imprensa.

Em 1943, com o avanço da guerra e o bombardeio de seu ateliê, Ohser se muda como amigo Erich Knauf para a cidade de Kaulsdorf, a oeste de Berlim, enquanto sua esposa e o filho partem para o sul da Alemanha. Em fevereiro de 1944, Knauf e Ohser são denunciados por suas críticas ao governo, sobretudo ao fato de Goebbels receber uma vultosa soma por seu cargo no jornal. Na madrugada de 06 de abril Ohser tenta ainda, em vão, salvar o amigo, suicidando-se e assumindo, em confissão escrita, toda a culpa para si.

Figura 32: Revista *Berliner Illustrirte*, 1935 (OHSER, 2000, p.98)

Figura 33: Revista *Signal*, 1941 (OHSER, 2000, p.83)

Os desenhos e as histórias simples, contadas quase que sem a presença de diálogos ou cenários, constituem um marco do quadrinho alemão. Cumpriram o papel de se opor ao domínio norte-americano do mercado e trataram de aspectos muito particulares da recente história germânica, como as Olimpíadas de Berlim, em 1936.

A série *Pai e Filho* preservou-se do ideal de beleza e superioridade arianos defendidos por Hitler (e traduzidos nos filmes da cineasta Leni Riefenstahl e nas obras do escultor Arno Brecker). O corpo proposto pelo partido – forte e de proporções harmônicas – deveria ser uma encarnação da ideologia nazista, um ideal a ser perseguido.

Os personagens de Ohser se colocavam à margem desse modelo de excelência, o que realçava a dimensão humana das histórias. O pai, um senhor careca, dono de proeminente barriga, amoroso e algo indolente comportava-se de forma inconvenientemente arrebatada, para os padrões germânicos, em relação ao filho, um moleque franzino e traquinas.

Assim como, antes da bola quicar, não seria possível para um observador identificar qual o peso de ferro e qual o de borracha, também as imagens do sucesso dos atletas alemães transmitidas pelo então ultra-avançado “canhão de televisão” poderiam ser manipuladas. O novo meio demandava uma nova percepção.

4.3. Poder e Saber na Modernidade Líquida.

Figura 35: *As Cobras*, de Luís Fernando Veríssimo (1997, p.52)

A imbricada relação entre poder e saber é trabalhada de maneira bem humorada na série *As Cobras*, do escritor e quadrinhista brasileiro Luis Fernando Veríssimo. Os personagens estão presos num labirinto (figura 35), que “muita gente sabe explicar”, mesmo sem conhecer a saída. Pode-se imaginar que a cobra do último quadro, apesar de não saber explicar o caminho para a saída, saiba guiar os outros até lá, o que já seria um avanço considerável, apesar de pouco conveniente a longo prazo, porque implicaria numa relação de dependência. Não adianta saber uma parte sem a outra.

Explicar o labirinto e não saber onde fica a saída é um conhecimento tão vão quanto conhecê-la, mas não saber explicar onde ela fica. Qualquer posição intermediária é também incompleta e, portanto, indesejada. Em outras palavras: saber, sem poder; assim como poder, sem saber, não levam muito longe. Um, sem o outro, são competências inacabadas, que não se sustentam.

Consideremos a sociedade como o labirinto. Tomando como base a teoria de Bauman (2001), este seria formado não por paredes ou cercas vivas, parecendo-se mais com um emaranhado fluido, sem contornos definidos, ao qual estaríamos confinados. É um espaço que pode se tornar viscoso a qualquer momento, mas que oferece como compensação a seus habitantes/prisioneiros uma notável capacidade de adaptação. Mesmo ignorando se há um local fora do labirinto (ou, em caso positivo, se ele oferece vantagens em relação à posição anterior), nos movimentamos por ele e demarcamos nossa passagem por meio das representações.

A maneira como demarcamos essa passagem não se mantém constante e pode ser descrita de diversas maneiras. Para o crítico Antônio Cândido (1970), a tolerância se impõe como um traço distintivo da sociedade brasileira desde sua formação. A consequência dessa característica na literatura é a formação de tipos que tratam a lei apenas como uma instância mediadora na construção de sua conduta moral.

Valores cristalizados e normas de comportamento social e privado tradicionais são, ao mesmo tempo, ambicionados e rechaçados. A busca por um ideal de civilização nos moldes europeus convive com a recusa em relação à aplicação dos dispositivos legais que zelariam por esta mesma civilização que se queria inventar.

A lei, tomada não como um regulador social, mas como uma mera mediação, garante a manutenção da liberalidade de costumes, sendo esta a faceta mais atraente da sociedade que se formava. Daí nosso apreço tão remoto pela piada corrosiva e pelo anti-herói. (CÂNDIDO, 1970)

Não sendo descendentes diretos dos europeus, como tampouco o foram nossos antepassados espanhóis e portugueses, povos que mantinham contato com outras culturas e por elas se deixaram influenciar, não produzimos heróis no sentido dado por Will Eisner (2005) ao vocábulo, ao tratar das influências nacionais nos quadrinhos.

Para o autor, o super-herói é produto da liberdade da qual os autores de quadrinhos dispõem e configura um exemplo da necessidade de diferenciação em relação ao realismo de outras linguagens visuais, como o teatro e o cinema.

Mesmo remetendo a tipos clássicos, como os homens fortes do circo, de onde deriva sua vestimenta peculiar (EISNER, 2005, p. 78) os super-heróis são figuras específicas da cultura norte-americana, satisfazendo um fascínio coletivo pelo homem que, por sua retidão de caráter, integridade e força física alcança seus objetivos. A malícia, tão apreciada pelos brasileiros, é um elemento ausente nesta equação, própria do iberismo fora do lugar que se estabeleceu no país (D'OLIVEIRA, 2005).

No entanto, às influências de características nacionais sobre o autor de quadrinhos, vêm se juntar a utilização de códigos universalmente reconhecíveis, traduzidos em gestos, posturas corporais, expressões faciais, entre outros componentes da linguagem visual. Imagens facilmente reconhecíveis dialogam com a realidade, não pela semelhança, mas por recordarem experiências comuns (EISNER, 2005, p.19).

A figura 36 ilustra o paradoxo do gerenciamento do tempo na modernidade líquida por meio do personagem *Garfield*, do autor norte-americano Jim Davis. O gato preguiçoso, que passa boa parte da vida dormindo, está esparado na poltrona, à espera do entretenimento passivo proveniente da tevê, de onde sai o balão de fala, indicando a voz de um narrador em *off*: “hoje não há notícias”, “pois todo mundo passou o dia inteiro vendo tevê.”⁹

O comentário cínico de *Garfield*, dirigido a o leitor, no terceiro quadrinho (“parece que vamos ter que começar a fazer turnos”) explicita, com lucidez, o dilema contemporâneo: numa sociedade em que cada um é expositor de si mesmo e vigilante do outro, é necessário agir, ser um produtor, para aparecer nas tevês, nos sites, nas capas de revista. Porém, para que esta produção seja vista e, em certo sentido, passe a existir, há que se ter igualmente receptores.

O desnível entre as duas funções acarreta um colapso, desinteressante para ambas as partes, originando uma imensa quantidade de produções que

⁹ As traduções dos textos das tiras apresentadas são de responsabilidade da autora.

não encontram canal de escoamento e uma massa ávida de captadores, munidos de aparelhos de última geração sem, no entanto, ter o que receber ou dispostos a receber qualquer coisa, mesmo a não-notícia anunciada do primeiro quadro.

Figura 36: Garfield, Jim Davis (1999, p. 125)

A busca pelo equilíbrio entre os dois lados desta balança se alinha com o conceito de “modernidade líquida” descrito por Bauman. Os agentes sociais terão de deslizar fluidamente pelas categorias de produtores, receptores, críticos e divulgadores. Sai de cena o artista inalcançável, detentor do conhecimento de produção (mas não necessariamente de reprodução), para dar lugar ao agente múltiplo, que entende sua arte como expressão cultural e produto de massa. O consumidor, por sua vez, abandonou a crença de ocupar o último degrau da escada das produções culturais e se percebe como elo de uma cadeia.

O caráter líquido não significa uma perda de características essenciais. Assim como uma determinada quantidade de água num copo, ou derramada no chão, continua a ser água, também os indivíduos mantêm marcas distintivas próprias dentro da sociedade, exercendo predominantemente uma ou outra função. A liquidez diz respeito à impossibilidade de se estabelecer um preceito rígido.

A pergunta “o que você quer ser quando crescer?”, comumente feita a crianças, perde gradativamente seu sentido, pois tanto as atribuições de cada profissão se confundem, quanto a idéia de que o futuro adulto exercerá apenas uma função durante toda a sua vida torna-se cada vez mais difusa.

O que a modernidade líquida traz de fixo, parte constitutiva da formação social, e de móvel, realizado no (e não por meio do) exercício das identidades contemporâneas está presente nas histórias em quadrinhos. O teórico e desenhista norte-americano Will Eisner (2001) afirma que foi preciso uma alfabetização visual, acontecida na década de 1990, para estender os limites de recepção da linguagem, na medida em que um “novo” leitor foi moldado por meio da televisão e dos computadores, processando estímulos de diferentes ordens simultaneamente.

Sobre a formação de uma teoria dos quadrinhos, o crítico alemão Dietrich Grünewald (2000) cita a máxima presente no trabalho *História da História da Arte*, de U. Kultermann, segundo o qual não é possível se falar numa história da arte antiga, pois o espírito do tempo da época não permitia esta aproximação. Foi necessária uma mudança da percepção coletiva, ocorrida nos decorrer dos séculos XIV e XV, para que o autor, pintor escultor ou artesão se vissem como artistas. A partir desse reconhecimento, passa a ser possível se falar de uma teoria sobre a arte, um registro de sua história para além dos objetos representativos.

De forma semelhante, ocorreu nos quadrinhos primeiramente uma ausência de crítica especializada, seguida por trabalhos pioneiros que se calcavam prioritariamente sobre gostos pessoais. Para Grünewald, as histórias em quadrinhos chegam mesmo a desfrutar dessa posição intermediária entre uma linguagem de grande aceitação, porém ligada a uma forma marginal de cultura. Entenda-se por margem assuntos abstraídos da lista de interesses do público culto europeu.

Somente a partir dos anos sessenta do século XX, com a influência declarada das histórias em quadrinhos na obra de exaltados artistas como Andy Warhol, a crítica passa a voltar seus olhos para produções ligadas à sociedade de consumo. (GRÜNEWALD, 2000, pp.67-9).

A grande flexibilidade dos quadrinhos torna-os capazes de dialogar com diversos seguimentos de público, podendo ser apreciados bem longe de suas fronteiras originais, circulando internacionalmente com desenvoltura. Por outro

lado, cria dificuldades para seus teóricos, os quais não raro confundem o meio com a linguagem e seus gêneros.

No entanto, o significativo aumento do número de trabalhos sobre histórias em quadrinhos na academia (VERGUEIRO; SANTOS, 2006), seu emprego em exames de admissão para as diversas universidades brasileiras e a presença cada vez mais assídua de produtores e críticos da área em eventos literários são provas do estabelecimento da linguagem como forma de compreender o real. O discurso dos quadrinhos se “qualifica”, obtém “competência” para ser usado como mediador de realidades, na medida em que é visto pelo pesquisador como fonte primária, assim como ocorre com a produção de outras linguagens (a fotografia, a telenovela, o romance).

O movimento de realocação de saberes e o estabelecimento de discursos nos permitem descobrir muito a respeito do que as sociedades entendem por ciência, seus sistemas de crenças e relações de poder. Os objetos sobre os quais se debruçam o saber instituído mudaram, por certo, mas não foram os únicos. Mudou igualmente o olhar que os agentes sociais lançam sobre ele.

A expansão e diferenciação dos suportes responsáveis pela divulgação de histórias em quadrinhos trazem novas questões ao campo: se a tira e a caricatura não perdem seu frescor na forma impressa ou digitalizada, até que ponto uma história interativa, somente disponível na internet, na qual o leitor escolhe o andamento e os desfechos da narrativa ainda é uma história em quadrinhos?

O quão indispensáveis para este discurso são as calhas, os enquadramentos e mesmo o contato tátil, o virar de páginas? Quais as consequências para o autor do aumento do número de pessoas que terão acesso à obra e dos canais de veiculação? Como suprir todos os sites especializados, além das versões *on line* de jornais e revistas? O quadrinhista se vê obrigado a produzir na mesma velocidade em que o consumo acontece.

Essa troca de informações entre elaborador e receptor que se verifica atualmente terá, decerto, desdobramentos que não conseguimos perceber por conta de nossa contemporaneidade. Entretanto, é possível afirmar que, a partir

de tais alterações, outras apreciações se estabelecerão e talvez o panorama da produção nacional daqui a algumas décadas guarde poucas semelhanças com o cenário atual. Mudamos nós, agentes culturais, e o mesmo acontece com nossas produções.

4.4. As identidades brasileiras

A busca por um quadrinho autenticamente nacional já está presente na gênese da linguagem no país, sob a forma de acentuada crítica política e de costumes, marcas registradas da caricatura, da qual os quadrinhos brasileiros herdaram muitas de suas características.

Figura 37: *Nhô Quim*, de Angelo Agostini (2002, p.34)

Coube justamente a um criativo e mordaz caricaturista, o ítalo-brasileiro Angelo Agostini, a autoria das primeiras narrativas em imagens seqüenciadas publicadas no Brasil (CIRNE, 1990, p.16). Em *As Aventuras de Nhô Quim*, de 1869 (Figura 37), e *As Aventuras de Zé Caipora*, de 1883, Agostini calcava seu

humor no confronto entre tipos urbanos e rurais. A Corte e suas afetações européias, as riquezas de fachada eram postas à prova por tipos como o homem do campo, próspero e simples ou o valente índio brasileiro.

Embora pautado por grandes sucessos vindos do estrangeiro, o mercado nacional de quadrinhos não raro expressou uma preocupação em definir o conceito de brasilidade. Na Revista *O Tico-Tico* (1905), por exemplo, o célebre *Chiquinho*, carro-chefe da publicação, na verdade *Buster Brown*, criação do norte-americano Richard Felton Outcault, era devidamente escoltado na publicação brasileira pelo amigo negro *Benjamin*, personagem não existente na história original, criado em terras brasileiras. (CIRNE, 1990, p.21)

Estratégia algo parecida de lidar construção e (re)afirmação de identidades são expressas nos trabalhos de jovens autores nacionais como Leonardo Pascoal (2006). Representante de uma geração movida pelo cruzamento de gêneros estilísticos e pela velocidade narrativa, suas histórias em quadrinhos são recheadas de citações a filmes, livros e programas de televisão e brincam com a questão do direito autoral, autorizando a reprodução do trabalho (figura 38).

Figura 38: Nova produção nacional (PASCOAL, 2006)

A profusão de referências nos remonta à obra dos modernistas brasileiros nas primeiras décadas do século XX e sua releitura pelo movimento tropicalista na década de 1960. A busca pela identidade segue por um caminho, no qual elementos tradicionais da cultura brasileira e a apropriação de tendências internacionais se mesclam a ponto de nenhuma origem ser identificável, nenhuma fronteira ser reconhecível, nenhum limite desejado.

No entanto, o atrito entre o conceito de identidade nacional e suas possíveis manifestações na representação se manifesta em brechas demonstradas tanto pelos autores, quanto por seus críticos. Este é o caso da leitura que o crítico brasileiro Moacyr Cirne (1990) faz da obra do desenhista J. Carlos, criador do personagem *Lamparina*, história publicada na revista *O Tico-Tico*.

Cirne atribui a J. Carlos a criação, em 1928, do primeiro personagem negro, tipicamente brasileiro, das histórias nacionais. No entanto, *Lamparina* é descrita como uma menina proveniente de uma tribo de “selvagens”, que não fala português e que foi oferecida pelo rei da tribo a Jujuba, outro personagem da galeria de J. Carlos para *O Tico-Tico*, como um presente por suas “mágicas”.

A origem exógena de *Lamparina* e a forma como ela se aproxima da cultura brasileira - por meio de uma oferenda e não de uma conquista - recai em velhos estereótipos disfarçadamente racistas, os quais enaltecem a variedade de grupos presentes na formação do povo brasileiro estabelecendo, no entanto, uma rígida hierarquia entre eles.

A análise de Cirne é mais problemática, por seu tom anacrônico, que o desenho de J. Carlos, uma vez que este está inserido num senso comum da época, enfraquecido, mas ainda vigente, a respeito da identidade nacional. Ao situar a menina *Lamparina* no cenário nacional, a partir de um ponto de vista exógeno, J. Carlos está de acordo com diversas teorias sobre raça e cor vigentes na década de 1930 no Brasil. Por outro lado, a análise de Cirne, ao ver no personagem um símbolo do “tipicamente nacional”, descontextualiza a dis-

cussão a respeito das teorias racistas na década de 1930 e toma a representação somente pelo que ela deixa ver, descartando o que ela oculta.

Figura 39: *Lamparina (Turma do Carrapicho)*, de J. Carlos, 1928 (CIRNE, 1990, reprodução da contracapa)

Ligado a um momento mais recente de nossa história, o periódico humorístico *O Pasquim* foi a grande publicação do período do regime militar brasileiro, destacando-se por uma postura nacionalista e crítica contra os desmandos dos poderes dominantes.

Assim como *O Tico-Tico*, o *Pasquim* não era uma revista propriamente de quadrinhos, mas com histórias em quadrinhos (além de charges, caricaturas e entrevistas). Nela questões importantes para a cultura brasileira eram discutidas e aprofundadas. Fundado pelo cartunista Jaguar juntamente com Tarso de Castro, Sérgio Cabral e Carlos Prósperi o nome *Pasquim*, o tablóide semanal de humor, visava substituir *A Carapuça*, que pouco antes havia encerrado suas atividades.

Figura 40: primeira capa d' *O Pasquim*, 1969

O primeiro número chegou às bancas em 26 de junho de 1969 (figura 40). Era um semanário de crítica de costumes onde pouco espaço cabia ao comentário político aberto. No começo havia pouco espaço para política e a publicação era basicamente comportamental. Mas com o recrudescimento da ditadura, o jornal passou a sofrer uma maior vigilância dos militares, tornando-se, por sua vez, mais e mais politizado.

Na medida em que a censura aumentava, o *Pasquim* intensificava sua verve crítica, seguindo a tradição do humor impresso de assumir uma postura de luta contra a opressão. Herdeiros de *O Malho*, *A Careta*, *Dom Quixote*, *A Manhã* e o *Pif-Paf*, jornais que em sua época não deram sossego ao governo, os humoristas do *Pasquim* se sentiam na obrigação de agir como porta-vozes da indignação social brasileira (ARBACH, 2007, p. 225).

O jornal durou 22 anos, encerrando-se em 1991. Sua trajetória é mais um exemplo de como as artes gráficas podem ser usadas como uma via de entendimento do processo de inclusão do país em discussões estéticas (no

que se refere à forma), econômicas (fatores referentes à produção e circulação dos exemplares) e políticas (temas mais freqüentes, grau de liberdade de produção, dentre outros).

4.4.1. Pagú e a construção de uma identidade política:

Ancestral do *Pasquim*, o jornal *O Homem do Povo* foi fundado em março de 1931 por Oswald de Andrade e Patrícia Galvão, a Pagú. A jornalista assinava uma coluna (*A mulher do povo*) e também uma história em quadrinhos: *Malakabeça, Fanika e Kabelluda* (figura 41). O tom panfletário da publicação se fazia presente também na narrativa, que contava do casal burguês que recebe “da cegonha”, uma sobrinha pobre. Dentre outras peripécias, a *Kabelluda* provoca o ciúme da mãe adotiva, torna-se militante comunista, morre fuzilada e ressuscita.

Figura 41: Quadrinhos de Patrícia Galvão (1984, sem numeração de página)

O material permite observar a maneira com uma figura estranha ao meio editorial da época (uma mulher jornalista, no Brasil, na década de 1930) apropriou-se das histórias em quadrinhos com fins políticos. Pagú colaborava também como ilustradora e escrevendo diversas colunas no jornal, sob pseudônimos e as histórias de *Kabelluda* situam-se num terreno de transição entre ilustração e quadrinhos. Os balões de fala são pouco utilizados e as calhas a serem preenchidas pelo leitor muito extensas, o que confere à narrativa um desenvolvimento em saltos, dificultando o fluxo do *continuum virtual* (CIRNE, 2000).

Lançando mão de uma linguagem intimamente ligada à sociedade de consumo capitalista, os quadrinhos de Patrícia Galvão são testemunhos de como a ideologia comunista, apesar de sua intenção de internacionalismo, incorporou elementos regionais como forma de ampliar a difusão de suas idéias. O fato d'O *Homem do Povo* reservar espaço para os quadrinhos de Pagú é significativo ao indicar uma preocupação da publicação em se assemelhar a outros jornais do período, propondo um espaço lúdico de interação com o leitor.

Nas histórias de Pagú, mais que a militância política, restrita ao sentido de reprodução das diretrizes partidárias, vê-se uma tentativa de subversão dos costumes. A brincadeira com a paixão de Cristo (segunda tira da figura 41) e a mensagem malcriada da *Kabelluda* ressuscitada (“agora vocês me pagam”) se apóiam em situações facilmente reconhecíveis pelo leitor brasileiro para, a partir de outro final, ou seja, da proposição de uma estratégia de agência diferente daquela costumeiramente ligada aos cânones católicos (a obediência, a redenção pela morte) chamar atenção do leitor comum para as múltiplas possibilidades de interação com sua realidade.

A construção da identidade política ganha contornos regionais, integrando-se ao momento vivido pelo país, e a representação deixa aparentes as frestas que compõem a relação como referencial. O “homem do povo” (com o qual a *Kabelluda* foge em uma das histórias), tanto pode ser o brasileiro ideal a quem Pagú e Oswald de Andrade, ambos procedentes de famílias burguesas, tentavam se dirigir; quanto cada um dos “trabalhadores do Brasil”, evocados por Getúlio Vargas no início de seus discursos.

4.4.2. O curioso personagem de Mauricio de Sousa

A incursão de outro jornalista brasileiro no campo das histórias em quadrinhos teve desdobramentos bem diferentes das incursões de Pagú. A trajetória bem sucedida do ex-repórter policial Mauricio de Sousa já é conhecida do grande público, tendo sido alvo de muitos trabalhos, dentro e fora da academia. No entanto, no final dos anos 1960, Mauricio buscou seguir uma linha diferente da explorada na *Turma da Mônica*, lançando o personagem *Nico Demo* (figuras 42 e 43).

Misto de gozador e azarado, ele estava muito distante do estilo criado por Mauricio de Sousa. Seu humor ácido e a ambigüidade de seu caráter (seriam suas ações verdadeiramente más, ou apenas frutos de um imbatível talento para a má interpretação de fatos?) o tornavam o *Patinho Feio* da carismática galeria de tipos criada por Sousa.

Figura 42: *Nico Demo*, 1975 (SOUSA, 2000, p.75)

Rejeitado pela crítica, incompreendido pelo público, o personagem teve vida curta no *Jornal da Tarde* e, após a recusa de Mauricio em atender aos pedidos do jornal para que o menino loiro, com um penteado que lembrava um par de chifres, fosse modificado e tivesse sua personalidade suavizada, foi transferido para a *Folha da Tarde*. No novo jornal tampouco obteve sucesso. Os leitores escreviam cartas reclamando e mais uma vez a editora pediu ao quadrinhista que o personagem fosse modificado. Diante de uma nova recusa, foi cortado definitivamente, passando para o rol dos personagens malditos (Sousa, 2000).

O traço diferenciado, serrilhado, a ausência de texto foram outros fatores a causar estranhamento em relação ao personagem. Contudo, apesar de sua vida curta, sobretudo em comparação às outras criações do autor, *Nico Demo* oferece a possibilidade de se compreender melhor um momento muito peculiar do país, como um todo, e da imprensa, em particular: as décadas de 1960 e 1970, período que percorre a ditadura militar.

Por meio do personagem é possível estabelecer outros canais de compreensão para o estado de cerceamento de liberdades (pessoais, políticas, de imprensa) vivenciado pelos brasileiros. Interessante pensar que em meio a tantas prisões acontecendo, a seção de quadrinhos tivesse relevância suficiente a ponto de gerar esse tipo de reação por parte do público. Chama a atenção, igualmente, a forma como os leitores, por meio de cartas, influenciavam o material a ser publicado num jornal, numa era pré-*blogs* e sites de relacionamento. (2000)

Figura 43: *Nico Demo*, 1978 (SOUSA, 2000, p. 21)

Do ponto de vista estilístico, percebe-se que, após o *Nico Demo*, Mauricio de Sousa retorna a seu padrão, concentrando-se nos tipos que lhe fariam o mais bem-sucedido quadrinista brasileiro. Nesse sentido, o *Nico Demo* foi um marco na carreira de seu autor, na medida em que definiu uma linha de conduta profissional. A experiência evidenciou a opção por acomodar sua potencialidade criativa num plano em que esta não entrasse em conflito com seu modelo empresarial eficiente de produção e distribuição de tiras. Vale registrar que o *Nico Demo* foi a maior incursão de Mauricio de Sousa no campo da crítica política.

4. 4.3. Laerte e as reconfigurações da brasilidade

Os personagens da série *Piratas do Tietê* (figura 44), criados pelo paulista Laerte Coutinho, habitam o emblemático rio da cidade de São Paulo e se destacam, antes de tudo, pela peculiaridade de sua formação: um capitão com tapa-olhos e perna de pau e um grupo de corsários, ora ingênuos, ora sanguinários, em busca de aventuras e tesouros numa capital que não lhes dá muita atenção.

O desenhista fez parte do grupo responsável pelo lançamento da *Revista Balão*, na USP, em 1972, considerada um clássico dos quadrinhos *underground* no Brasil. Contando com a colaboração de nomes que se tornaram referência no humor gráfico do país, como os irmãos Paulo e Chico Caruso, Angeli, entre outros.

Figura 44: Os *Piratas do Tietê*, de Laerte Coutinho (Revista Circo, 1988, p. 11)

A publicação apresentava uma estética diferenciada da produção da época. Seu conteúdo mesclava histórias de forte apelo político com outras de cunho existencial ou simplesmente exercitavam potencialidades gráficas. Os *Piratas* surgem, pela primeira vez, em 1983. Lançados originalmente pela *Circo Editorial*, as histórias foram posteriormente reunidas e publicadas em quatorze números de uma revista exclusiva, entre maio de 1990 e abril de 1992. (MAYA, 2009)

Na tira reproduzida na figura 45 confronta-se o funcionamento de uma república “normal” com o da “república dos piratas”. Nas histórias estão representadas as oposições entre vivências políticas próprias de formas e sistemas de governo que são conhecidas do público leitor e, mais que isso, sobre as quais existe um consenso, sobretudo no que diz respeito à idéia de que a democracia é a melhor maneira de se organizar uma sociedade.

Figura 45: *Piratas do Tietê* (COUTINHO, 2007, p.11)

A série *A República dos Piratas* (parte das aventuras d’*Os Piratas*) cultiva o espírito do “vale tudo”, misturando sexo, violência, escatologia, extrapolando os limites das convenções usualmente tidas por apropriadas. A alternativa corsária se mostra atraente pela impossibilidade de sua realização em termos absolutos, a começar pelo uso da palavra “normal” (com aspas no original) contraposta a “piratas.” (COUTINHO, 2007)

O pirata não é o normal, não é o parâmetro. A oposição entre os termos, ao apontar para uma dicotomia, alterna características positivas e negativas de ambos os lados, frustrando tentativas de julgamentos a priori. A falsa liberdade

de culto das vias “normais” encobre uma real predominância desta ou daquela religião.

A ideologia pirata, exemplificada por meio do diabo, símbolo ele mesmo, serve-se de padrões de reconhecimento extra-representativo. Para que se fale da ausência de conflitos religiosos, do livre-arbítrio dos credos, é necessário incorrer numa noção base de várias religiões ocidentais (a oposição entre bem e mal), predominantemente as cristãs. É necessário ter sido cristão para se desfrutar do que é entendido como liberdade religiosa nos moldes piratas.

A compreensão da oposição não se dá em si e nem por si mesma, mas tão somente na medida em que códigos culturais se sobrepõem. O pertencimento por meio da mobilidade, a construção de uma identidade pirata pela naturalização da anti-normalidade. Os *Piratas*, se não querem ser normais, ao menos almejam pertencer a uma república, a algo público, que seja de todos, ou melhor, que reúna iguais. A república dos *Piratas* é o desejo de pertencimento pela exclusão, é a comunidade que se afirma por meio do outro e, definida pela alteridade, dela precisa para viver. A oposição entre a regra e sua ausência deixa de existir no momento em que a falta de regras é a única opção.

A idéia de pertencimento (geográfico, cultural) é trabalhada pelo antropólogo Marc Augé (2007) no conceito de não-lugar, um espaço constituído para certos fins, mas também na relação com os indivíduos. Para Augé, a modernidade é o espaço dos lugares, enquanto a “supermodernidade”, ou a modernidade líquida, como prefere chamar Bauman, é o espaço dos não-lugares: “É à maneira de um imenso parênteses que os não-lugares recebem indivíduos a cada dia mais numerosos. (...) o não lugar é o contrário da utopia: ele existe e não abriga nenhuma sociedade orgânica.” (AUGÉ, 2007, p.102)

O indivíduo encontra-se em permanente confronto com os não-lugares, mesmo em sua tentativa de alcançar um destino: nos aeroportos e rodoviárias, não se está mais “em casa”, nem tampouco em outro lugar qualquer. São locais de passagem que pouco ou nada dizem a respeito do contexto no qual estão inseridos. Ao cruzar estradas em alta velocidade, cada tentativa de demarcação do espaço está fadada ao erro, por ser a marca de uma posição que

já passou. As placas indicativas, dentro e fora das cidades, anunciam lugares próximos, mas também não estamos neles.

Estranha contradição: na era dos avisos, dos letreiros, da informação, cidades descritas em placas continuam, no entanto, invisíveis se não forem visitadas, habitadas, se não servirem de local de moradia, trabalho, lazer. Porém, as placas indicativas só existem na condição de substitutas da realidade. Só existem como fluxo, enquanto que as cidades indicadas, elas mesmas, só existem se forem lugares (CASTELLS, 2005).

Os corsários de Laerte não podem decerto ocupar o mesmo lado que os indivíduos disciplinados, seja em relação ao espaço que ocupam ou à maneira como interagem com este espaço. Os *Piratas* querem justamente o contrário: ao invés do confinamento, a liberdade proporcionada pela heterotopia-navio, mesmo que as águas a navegar sejam as do tão maltratado rio Tietê, ele mesmo reduzido pela metrópole a proporções bem menos majestosas que seu traçado original. No lugar da disciplina, pregam o destemperamento, a falta de regras, a história é transformada em espetáculo.

Figura 46: *O Poeta*, de Laerte (Revista Circo, 1987, p. 34)

Na história *O Poeta* (figura 46), também é usado o artifício de transformar uma personalidade histórica (o poeta português Fernando Pessoa) em produto. O processo se dá em dois níveis: na idéia da tira, em si, de ser pauta-da por trechos de poesia de Fernando Pessoa, e no próprio rumo que o roteiro toma, uma vez que as falas do Poeta estavam sendo gravadas. O passado é relido, portanto, como espetáculo, sátira ou artigo a ser comercializado.

Laerte faz uso de um código compartilhado a respeito da literatura, ou mais precisamente, de uma oposição entre a literatura erudita (a poesia de Fernando Pessoa) e a popular (os *Piratas*), com vitória da primeira. O mesmo mote será usado na seqüência de histórias “Rabeléia e os Piratas”.

Também a poesia será satirizada por meio de uma bela mulher, *Rabeléia* (alusão a François Rabelais, escritor renascentista francês), que não consegue se comunicar senão através de poemas. Enquanto, n’*O Poeta*, as tentativas de destruir ou enclausurar a poesia são todas em vão, já em *Rabeléia* (figura 47), após tentar de tudo para conter o fluxo discursivo da moça, o *Capitão* finalmente lhe toma a palavra por meio de um recurso bem mais prosaico: o sexo. É o instinto primal que subverte a ordem dos letrados, dos poderosos, roubando-lhe a função, o sentido.

Figura 47: *Rabeléia e o capitão* (COUTINHO, 2007, p. 56)

Ainda sobre a oposição “repúblicas normais”, “república dos piratas”, outra tira opõe os emblemas, os símbolos, bandeiras e emblemas de uma república normal, incompreensíveis para o cidadão médio ao “preto no branco” próprio da república dos piratas, exemplificado com uma bandeira pirata, em cujo centro a típica caveira pirata, branca sobre um fundo preto, segura uma rosa (figura 48).

O fato da piada se dar numa publicação em preto e branco cria um inesperado efeito semiótico (e talvez nem mesmo desejado pelo autor): do modo como é apresentada a tira, tudo é preto no branco, incluindo o desenho da república normal. O fato de uma caveira segurando uma rosa no centro de uma bandeira só é compreendido por nós, pelo caráter internacional do símbolo.

Figura 48: *A República dos Piratas* (COUTINHO, 2007, p.9)

Embora todas as bandeiras sejam símbolos internacionais, nem sempre seus habitantes conhecem sua história e muitos estrangeiros não são capazes de decodificá-la. A bandeira pirata, por outro lado, é sempre a mesma, não importa de onde venham os piratas. O pirata, ser internacional em sua definição, não é apátrida, não foi expulso, não é um exilado, não sofre nenhuma pena ou castigo. Ele mesmo escolhe seu destino, ele é quem sai, ele é quem se auto-exila e, desertado de si, renega não a pátria, mas uma pátria somente, pois quer que todas as pátrias sejam suas.

A figura 49 ilustra o entendimento da palavra “lar” a partir de uma lógica pirata. A casa para onde se volta é o referencial do ponto de partida, do mito fundador, mas voltar a ela significa uma nova percepção do antigo, tornando possível redescobrir as coisas, lançar um novo olhar sobre o que já se conhece. Esse novo olhar, no entanto, pode ser tão flexível, tão solto em relação a uma experiência conhecida, que aceita tudo.

O lar onde os piratas estão não é o deles, é uma casa nova, estranha. Os moradores, aqueles que seguem a rotina, os sedentários, estes não são os

donos, mas as visitas. Os que sempre estão de passagem é que se sentam e recebem os que na casa permanecem.

Figura 49: o lar pirata (COUTINHO, 2007, p. 51)

Desenvolvendo outra linha de trabalho, Laerte passa a publicar, na década de 1990, o personagem *Deus*, no jornal *Folha de S. Paulo*, aos domingos. Alvo de críticas (de religiosos) e elogios (do público), as histórias foram posteriormente reunidas em três livros, publicados pela Editora Olho d'Água. Organizadas em formato de tiras, apresentam como personagem principal a figura máxima de diversas religiões, dentre elas o catolicismo.

Embora se valha de recursos clássicos ao representar *Deus* (homem, velho, branco, de longas barbas, com um triângulo de luz sobre a cabeça), o autor os reinterpreta, inserindo-os num contexto contemporâneo, ao mesmo tempo brasileiro e universal. Curiosamente, o efeito de humor é alcançado justamente pela ressignificação dos preceitos da religião. Onipresença, onipotência e onisciência fazem parte da definição da Igreja Católica sobre *Deus* e são explorados como recursos lúdicos por Laerte nas histórias, juntamente com o livre-arbítrio, a palavra-chave na relação com suas criaturas.

Objeto de discussões que se estendem pela história da filosofia laica e secular, o livre-arbítrio é o mote da série. Um *Deus* simpático assume a posição de observador, limitando-se a acompanhar o exercício da possibilidade de escolha por parte de suas criaturas. Por curiosidade, ou atendendo a pedidos de oração, por vezes interfere discretamente em seus caminhos de ação, sendo muitas vezes surpreendido pelos acontecimentos. Fora isso, limita-se a cui-

dar de seus afazeres, interagindo com anjos, demônios e outras divindades. Transportado para os quadrinhos, *Deus* rende curiosas tramas, como será possível acompanhar nos exemplos a seguir.

Figura 50: *Deus* segundo Laerte (COUTINHO, 2002a, p. 54)

Na figura 50, o autor parte de uma situação corriqueira: a trivial leitura de jornais num banco de praça. Embora a ação vá de encontro ao princípio da onisciência, ao mesmo tempo humaniza *Deus*. Conferindo-lhe curiosidade a respeito do que se passa com suas criaturas, reitera o princípio do livre-arbítrio. O humor vem da observação dos desdobramentos da liberdade atribuída às criaturas: se podem escolher seus caminhos, podem também diferenciar funções atribuídas (como a da procriação entre macho e fêmea) e desempenhar novos papéis, também no campo das afetividades.

A resposta de *Deus*, por um lado, demonstra o conhecimento de ações humanas ligadas à tecnologia (câmera) e à cultura (programas de entretenimento que exploram reações de incautos a situações inusitadas, as “pegadinhas”) e, por outro, revela o desconhecimento prévio (contrário, portanto, ao princípio da onisciência) dos desdobramentos do livre-arbítrio, ou seja, de como o corpo social incorpora alterações em práticas de conduta, como a do homossexualismo declarado.

O misto de onisciência com ignorância, por parte de *Deus*, garante o final inusitado e seu respectivo efeito de humor. Outros níveis de leitura (e de efeito cômico) podem ser alcançados ao se interpretar a tira como uma reformulação do dito popular brasileiro: “há coisas das quais até *Deus* duvida”. Em tal interpretação caberia espaço para uma crítica ao fato de dois homens se

beijarem em praça pública. A ação seria tão inusitada, tão fora de propósito, que nem mesmo *Deus* poderia se convencer de que fosse “a sério”, tomando-a por pilhéria.

O mesmo princípio é explorado na seqüência em que *Deus*, após diversas tentativas frustradas, finalmente consegue brincar o Carnaval brasileiro (figura 51). Boa parte da graça da tira se deve ao inusitado da situação: a divindade, travestida de *Diabo*, ou seja, do seu oposto, tenta entender, sem sucesso, suas criaturas.

Essa leitura horizontal, a qual privilegia elementos generalizantes, serve como ponto de partida para outras interpretações a respeito do movimento das identidades, pois a tira representa igualmente uma visão de Brasil que se fia (e se orgulha) de sua vivência de Carnaval diferenciada, sobretudo por não ser um evento circunscrito a uma data oficial ou a uma região específica, mas que se quer (ao menos no que diz respeito a *slogans* publicitários, que se ufanam do Brasil ser “o país do carnaval”) nacional e permanente.

Figura 51: *Deus no Carnaval* (COUTINHO, 2002b, p. 25)

Segundo Marcos Napolitano (2007), o Carnaval, no Brasil, serviu de base de apoio para o estabelecimento de um gênero musical (o samba), de um movimento cultural (o tropicalismo), entre outras manifestações sociais e constitui um dos maiores celeiros das tradições construídas (HOBBSAWM e RANGER, 2002) a respeito do país. A situação de desconforto de *Deus* atua como metáfora para um país cuja história está pautada por tentativas de reinvenção.

Por meios diversos, o país procura se afastar de seu passado colonial e escravista rumo a uma configuração que dê conta de abarcar as peculiaridades dos grupos étnicos presentes em sua formação. A folia carnavalesca seria, portanto, o cadinho onde as diferenças se fundem, especialmente no campo dos contrastes sócio-econômicos, formando o amálgama Brasil.

Durante o Carnaval, a equação entre diversidades locais e identidade nacional alcança o ponto mais próximo de um equilíbrio, com a valorização de práticas regionais (ritmos e costumes locais), ainda que estas sejam vistas mais como o exótico, o “outro” do “carnaval nacional”, cuja mais perfeita tradução, em termos de projeção internacional, caberia ao samba, notadamente na sua vertente carioca.

As práticas descentralizadas, norteadas por um discurso polifônico e dialógico, como defende Bakhtin (1988), garantem, desse modo, seu reconhecimento e preservação, ao mesmo tempo em que se cria uma “*commodity* cultural” de alto valor no mercado internacional, cujo apelo, em grande parte, se deve ao clima de liberdade de costumes (principalmente sexuais) que permeia a festividade.

Tradição inventada autenticamente vivida e propagandeada, o Carnaval representa o momento em que a função dos mediadores sociais (NAPOLITANO, 2007) se torna mais evidente. Grupos sociais usualmente separados por critérios econômicos ou geográficos se encontram, seja nas celebrações espontâneas de rua ou em desfiles organizados. Com a trégua das regras cotidianas (o trabalho é interrompido, a rotina das cidades alterada) a negociação das diferenças assume outras formas, que não as usualmente experimentadas e é esta conformação singular que o desenhista explora em sua tira, como algo que escapa até aos domínios de um deus.

Trata-se não só da construção de uma identidade por meio dos quadri-nhos, mas também do tratamento de um tema a partir dessa visão, pois é preciso estar integrado a este imaginário existente em torno do Carnaval brasileiro para que, a partir dele, a situação cômica seja decodificada. É preciso entendê-lo como um locus imaterial social de forte carga simbólica, um “local fora das idéias”, na arguta expressão de José Miguel Wisnik (apud NAPOLITANO,

2007, p.12) e, mais que isso, imune a julgamentos, uma vez que prescinde de um ser supremo.

Acompanha-se, nas outras tiras da sequência, a “saga” de *Deus* para brincar o Carnaval: toda vez que tenta entrar num baile, é barrado sob a alegação de não se tratar de um local apropriado para o Todo-Poderoso. Cria-se, portanto, um evento capaz de comandar o criador, de excluí-lo.

Identidade nacional que precede a nação (HOBBSAWM, 1998, p.19), a brasilidade é o grande tema da tira, a macro questão dentro da qual se estabelece a piada, herdeira de máximas como “deus é brasileiro”. O comentário, dito em tom que mistura pilhéria e orgulho se fia na compreensão de que para nós as regras são um pouco diferentes e estão adaptadas ao “jeitinho brasileiro”.

Figura 52: posto de saúde (COUTINHO, 2002b, p. 42)

A mesma brasilidade é ativada quando *Deus* assume o comando num posto de saúde (figura 52). Além do aviso de “não temos médico”, a carência do lugar é representada por meio de um vetor temporal: enquanto troca o aviso por “temos médico” (informação dada na interação com o leitor, pois a segunda palavra ainda está sendo escrita) uma longa fila já se formou e o primeiro paciente já reclama da demora. Até este ponto, o quadrinho lida com um humor generalista, internacional.

Mesmo que não se identifique a comunidade com uma favela (a falta de alinhamento das casas e a perspectiva do desenho da fila sugerem um desnível no terreno) e que a dificuldade de acesso a serviços de saúde seja ignora-

da, ou seja, ainda que os elementos regionais sejam ignorados, mesmo assim os dois primeiros quadros alcançam um efeito cômico, pela quebra do tempo lógico.

Nos dois últimos quadros da tira, no entanto, um leque mais variado de significados é ativado por meio de informações que extrapolam os limites do desenho. O fato de que o paciente, mesmo depois de chegar de cadeira de rodas e sair andando, ainda reclame do médico, porque ele não mediu sua pressão, nem lhe prescreveu remédios, está relacionado a uma visão específica, culturalmente construída e, portanto, histórica, a respeito da clínica.

Somente a compreensão da prática médica como um conjunto de ações pré-estabelecidas sustenta a piada final. Além da vestimenta (na função de médico, a caracterização de *Deus* ganha acessórios, como estetoscópio e fotóforo), é preciso reconhecer como típicos também os procedimentos de pedidos de exames e prescrição de medicamentos.

O humor aparece, portanto, incorporado à crítica a este tipo freqüente de reclamação: a de que um bom médico deve agir “como se espera” de um bom médico, falando num jargão próprio da profissão e seguindo um código específico de posturas. Na medida em que a consulta transcorre de uma maneira diversa do esperado, ou seja, quando o modelo é alterado, o profissional cai em desconfiança, mesmo que “opere milagres”.

A representação, afastando-se do referencial, causa estranheza, neste caso transformada em graça para o leitor, diante da incapacidade do homem que sai empurrando a cadeira de rodas em perceber o quão vantajosa para ele foi a troca do procedimento padrão - o qual costuma motivar respostas padrão, não necessariamente positivas para o indivíduo - por outro.

Pode-se ainda inferir que, para o paciente, uma consulta em que ele apenas se senta e diz seu nome não é um evento inédito. Daí sua reação, no último quadro, de controlado desagrado, mais próximo do desdém que da indignação, expresso pela onomatopéia “... pf” e pelo gesto de sua mão direita.

É necessário, portanto, todo um aparato cognitivo proveniente de um meio sócio-cultural para se perceber o desacordo, a nota dissonante que am-

plia o efeito (tragi)cômico da situação, própria de sociedades que tornaram a saúde num lucrativo negócio. A cura, o objetivo final, não é o mais importante, mas sim o cumprimento de um protocolo pré-estabelecido, um conjunto de regras burocráticas que pouco ou nada tem a ver com a cura do enfermo.

A passagem da perspectiva nacional para uma abordagem que se estende por questões globais: o excesso de pacientes faz o *Dr. Deus* pedir para que um enfermeiro, representado por um anjo, controle o fluxo de pacientes (figura 53). A ordem é passada adiante, desta vez direcionada à recepção. No terceiro quadro ficamos sabendo a causa de tantas pessoas: o *Diabo*-receptionista anuncia a presença do médico num alto-falante.

Figura 53: hierarquia celestial, cenário brasileiro (COUTINHO, 2002b, p. 43)

O tipo de conhecimento extra-textual exigido do leitor se refere ao campo da tradição cristã e sua intrincada rede hierárquica. A compreensão é facilitada por meio de um paralelo com a hierarquia de um hospital, na qual o médico (*Deus*) se sobrepõe ao enfermeiro (anjo) que, por sua vez, ocupa uma função mais especializada que os funcionários da recepção (anjo decaído, demônio).

Porém, não é esta comparação a responsável pelo humor, ela é apenas um ponto de partida. O efeito de riso provocado pela tira vem de outras duas fontes: 1. O *Diabo* é identificado na tradição cristã como a encarnação do mal, ou seja, uma figura da qual não deve ser esperada nenhuma boa ação; 2. Porém, neste caso o *Diabo* faz rir, não por sua esperteza ou por um ardil, mas justamente por estar dizendo a verdade. O “engraçado” é saber que a realidade

do sistema de saúde pública em países como o Brasil é tão precária que, ao ser representada, assume ares de uma estripulia sobrenatural.

Figura 54: onipresença em questão (COUTINHO, 2002a, p. 57)

A passagem do nacional para o universal aparece nas tiras representadas pelas figuras 54 e 55. Na primeira, o homem clama: “*Deus!*”, aumentando sua súplica gradativamente. Essa configuração, somada à despretensiva resposta de *Deus* (“Quê?”), extrai do dogma católico da onipresença e o efeito burlesco, que faz rir de uma proposição metafísica.

Figura 55: *Deus e Fagundes, o Puxa Saco*. (Revista Circo, 1987, p. 16)

Na figura 55, *Deus* aparece como um convidado na história de *Fagundes, o Puxa Saco*. Disposto a seguir sua carreira de adulator compulsivo após a morte, *Fagundes* quer saber se *Deus* está.

A pergunta, em si estranha, pois contraria o princípio da onipresença, não dá margem a uma cena ainda mais peculiar: *Deus* prega uma mentira. *Fagundes* é tão inconveniente, que nem mesmo *Deus* agüenta. A desculpa de *Deus* ao telefone não funciona para seres supremos, que estão em todo lugar, mas é de muita valia para a solução dos pequenos problemas da vida.

Além do imaginário cristão ocidental, a figura 56 traz *Deus* e o *Diabo* presos por uma super cola. O comentário de *Buda*, para que tenha graça, requer conhecimento básico prévio acerca dos princípios do budismo por parte do leitor. Um deles chega a ser explorado diegeticamente: o quadrinho central “estático”, no qual *Buda* apenas contempla a cena da união de *Deus* e do *Diabo*, está de acordo com a tradição de contemplação meditativa, uma das formas de acalmar a mente e perceber a situação que se apresenta, o que possibilitaria uma reação mais adequada a cada problema.

A união das divindades, conflituosa para a tradição cristã calcada na oposição entre o bem (*Deus*) e o mal (*Diabo*), faz parte dos princípios do budismo, daí a reação tranqüila do personagem. Porém, se essa informação é fundamental para que a piada tenha graça, ela deve ser ignorada no primeiro quadrinho e só reativada no final, o que demanda o cumprimento de um pacto de leitura tanto no que diz respeito à seqüência de fruição, quanto à inserção (ou não) de conhecimentos extra-textuais.

Figura 56: cruzamento de construções simbólicas (COUTINHO, 2002b, p. 29)

Sigmund Freud afirma que o cômico supõe o “desvelamento do automatismo psíquico” (FREUD, 1905, p.43), uma brecha entre a informação esperada e a recebida. Este recurso é usado quando *Deus* é seqüestrado (figura 57).

Com exceção da identidade da vítima, a descrição da cena de um cativo poderia perfeitamente figurar em um dos muitos jornais brasileiros que destacam a violência nas grandes cidades. Existe, portanto, um repertório do que esperar de uma situação como esta, previamente formado na mente do leitor. A quebra do esperado vem quando *Deus* discorre sobre as teorias a respeito de sua existência.

O efeito de desvio é mantido em suspenso até o último quadro, quando outro seqüestrador encontra a saída para o impasse de fornecer uma prova da existência de *Deus*: cortar-lhe um pedaço de sua barba. O gesto sinaliza um movimento duplo: ao retornar a um desenvolvimento lógico da situação proposta, não só se coloca em franca oposição ao quadro anterior (e esta justaposição é a responsável pelo efeito cômico), como também reafirma um modo de proceder visto como tipicamente brasileiro, baseado no improviso e no suposto pacifismo de seu povo.

Mais uma vez, uma estratégia de ruptura, o tratamento do tema, se completa com o retorno a moldes já consagrados, o que não significa um regresso ao ponto inicial. Ao se fixar na representação, o movimento em si configura uma alteração.

Na composição da brasilidade, devem entrar agora também os tipos contemporâneos de representação de brasileiros: as celebridades instantâneas, os políticos desacreditados, os criminosos. Perde-se um pouco a graça romântica dos piratas, mas se ganha na habilidade para driblar situações adversas. A construção reforça a idéia do brasileiro esperto, capaz de enganar até mesmo aos deuses, flexível, adaptável, ao mesmo tempo em que afirma a novidade: paga-se um preço alto pela aplicação destes atributos no dia-a-dia.

Figura 57: reconstruindo a brasilidade (COUTINHO, 2003, p. 28)

A construção simbólica exerce um duplo papel: é o terreno onde são fincadas as bases de diversos conceitos e possui um caráter estável, ligado à continuidade e tradição. Por outro lado, ao interagir com a linguagem, esta mesma simbologia é modificada, criando respiros, porosidades, espaços onde a linguagem atua e, conseqüentemente, modifica a própria simbologia, sendo, portanto, ruptura em relação a um padrão estabelecido.

As tiras apresentadas explicitam reconstruções de sentido no campo da simbologia religiosa e social. A partir do conceito de brasilidade, a representação dos ícones é inserida num registro temporal e se regionaliza, tornando-se responsável pela expansão da idéia original. A religião importada do conquistador é revista pelo olhar do colonizado. *Buda*, *Deus* e o *Diabo* podem dialogar, jogar cartas, celebrar o Carnaval.

Anjos e santos se comunicam com o homem comum e o próprio *Deus* se deixa surpreender pelo resultado das ações de suas criações. A construção simbólica, neste caso, apóia-se em dois pilares da questão nacional: ruptura e tradição. A brasilidade é vista como uma possibilidade concreta, a mistura formando algo novo, com particularidades que confundem os não-iniciados, uma nova forma de saber que escapa ao instrumental trazido pelo outro (o colonizador europeu, o catolicismo).

Ao falar de si, o brasileiro se posiciona tanto em relação a um coletivo, construído simbolicamente a partir de características específicas dos grupos étnicos e culturais que formaram o país, quanto a um imaginário de equalização de conflitos, tomando o país por uma gigantesca caldeira onde diferenças

se fundem dando origem a algo novo. A brasilidade, vista por este ponto de vista, assemelha-se a uma colcha na qual os retalhos identitários, de tão pequenos e bem cosidos conseguem se disfarçar em padrões, que trazem as marcas de suas conformações originais, mas também revelam novas figuras.

Equilibrando-se entre seguir as tradições dos grupos formadores e romper, em parte, com cada uma delas em prol de um coletivo identitário unificado, o projeto de brasilidade exige esforços de adaptação dos agentes sociais na implementação dos programas de cultura (SCHMIDT, 2000) a fim de manter uma convivência pacífica entre a bagagem adquirida, necessária para o reconhecimento da tradição que se constrói e o novo.

No caso das tiras de Laerte, entenda-se por “bagagem adquirida” todo o instrumental já conhecido de caracterização de *Deus* (um ancião de longas barbas e camisolão). A novidade, por sua vez, são os caminhos, os desdobramentos deste tipo de representação que zomba de si, ao mesmo tempo em que se consolida. A aparência de *Deus* é, por um lado, derivada de uma longa tradição, que remonta à iconografia bizantina; por outro, é ao mesmo tempo despretensiosa, econômica nos traços, abrandando a seriedade identificada com a figura.

O ato de misturar religião com humor pode ser considerado, em si, uma transgressão. O riso, tema da filosofia desde a antiguidade e fonte de grande preocupação da teologia medieval, expressão do humano e, portanto, dessemelhança com o divino seria o responsável pela degradação do caráter. Tampouco a filosofia secular reservou um nobre lugar para o riso, visto como coisa de tolos, se praticado em excesso: provocado pela suspensão temporária da lógica, renuncia à razão e não é, portanto, das atividades mais nobres às quais um homem possa se dedicar.

Embora muito da sisudez tenha se dissipado, o corte em relação à tradicionalmente problemática relação da Igreja católica com o riso deve ser entendido como parte de um conjunto de mudanças que caracterizou o cristianismo latino-americano e que alcançaram especial projeção na década de 1970, em particular a Teologia da Libertação e a atuação política de eclesiásticos em questões sociais.

Deste modo, a produção de uma série de histórias que fazem graça com a religião não deve ser percebida somente como uma empreitada pessoal, mas também apreendida como um movimento social, um contexto que permite e demanda novas abordagens para temas menos recorrentes na discussão pública. É, portanto, exemplo de ação, de movimento, ruptura em relação a um saber previamente constituído. Por outro lado, ao se repartir em diversas outras produções de sentido, a construção simbólica adquire um perfil que, uma vez estabelecido e consolidado, permite sua própria validação, dando origem a uma tradição.

Nas tiras reproduzidas, o conceito de brasilidade, produzido a partir de um posicionamento em relação a uma colonização mestiça, filtrado pelos diversos processos históricos vivenciados, se firma como referência. Em outras palavras: é agindo “como brasileiros” que a brasilidade é criada, reconhecida e reafirmada. O agir se justifica e se alimenta, cristalizando posturas, normatizando condutas que passam a ser encaradas como espontaneamente vinculadas ao povo brasileiro. Esta ligação, por sua vez, aglutina valores identitários sob o manto da nação.

A representação desempenha o duplo papel de mediadora e multiplicadora de significados, reforçando ou excluindo elementos distintivos, deslocando-os de seus locais de origem (como Laerte faz com os arquétipos do cristianismo) e reagrupando-os, de modo a formar diferentes tramas de sentido. Tratam-se de afirmação e reconhecimento que nunca devem ser encarados como naturais, nem analisados sem que levemos em conta os conflitos e negociações que caracterizam os processos históricos.

A representação estará sempre a serviço de algo anterior a ela, referenciais passados que determinam um modo de pensar, uma configuração de idéias, uma episteme (FOUCAULT, 1999). No entanto, ao se manifestar por meio das linguagens, dá continuidade a um movimento de elaboração de programas de cultura.

O apelo da série de Laerte passa por sua capacidade de desalojar uma determinada estética de seu contexto original para reinseri-la numa disposição diversa, capaz de gerar novos significados. Ao desmanchar uma tradição, re-

força outras, mas certamente dá margem para que pensemos nos locais que são reservados para os conceitos, possibilitando alterações. A brasilidade, intermediada por uma linguagem, encontra suporte para se assemelhar mais aos brasileiros reais ou, pelo menos, manter-se mais próxima de um ideal em processo de conquista. Desta forma, a representação completa seu curso, apondo para o porvir.

4.4. 4. Veríssimo: desconstruções no suporte, reconstruções discursivas

A representação discursiva atua da mesma maneira quando recria realidades a partir da introdução de um novo código disciplinador, como na eclosão do movimento *politicamente correto*, nos anos 1980 (RIBEIRO, 2005). Primeiramente restrito às universidades, como um código de conduta sugerido, a “correção política” se expandiu posteriormente pela sociedade na forma de um conjunto de regras de postura a serem aplicadas nos discursos escritos e orais em relação ao tratamento reservado a determinados atores ou grupos sociais. (QUEIROZ, 2004)

Apesar das críticas sofridas, deve-se admitir que o movimento chamou a atenção da opinião pública para diversos elementos de abuso discursivo, os quais, apesar de numerosos e implantados na prática discursiva social, permaneciam obscurecidos pela *naturalidade* da repetição. Ao afetar a maneira como as pessoas se reportavam umas às outras, o *politicamente correto* embrenhou-se no discurso oral, provavelmente a categoria de representação que mais facilmente se preserva, justamente por gozar de independência em relação ao suporte.

O futuro, no entanto, apesar de ser um local de experimentação bastante fértil, condena regularmente ao esquecimento grande número de termos. Quais idéias, expressões, modos de lidar com o outro escapam à ceifa da linguagem e permanecem? E, sobretudo: por que sobrevivem? Embora não seja o objeti-

vo desta análise construir a resposta definitiva para essas questões, caminhos de compreensão podem ser vislumbrados: a longevidade das práticas sociais, inclusive as discursivas, não tem nada de natural, sendo fruto de um processo histórico, político, submetido aos aparatos de saber e às estratégias de poder (FOUCAULT, 1979).

Como qualquer outra prática social, o *politicamente correto* está sujeito a excessos que devem ser divulgados e combatidos, mas sua existência é uma tentativa, em certos aspectos muito bem-sucedida, de dar novos contornos aos sujeitos sociais aos quais se dirigia.

Tome-se o exemplo da questão do negro. A militância negra constitui um dos movimentos de construção de identidade de resistência (CASTELLS, 2008) mais desenvolvidos das sociedades contemporâneas e soube usar o politicamente correto como seu aliado. Estabeleceu parâmetros de tratamento, consolidou o uso do termo *afro-descendente* e banuiu expressões racistas do vocabulário oficial.

Lançando mão da ênfase na procedência africana, o uso do termo *afro-descendente* tentou retirar o peso da cor na construção histórica do racismo, mas não foi capaz de encobrir o princípio do racismo, a exclusão pela raça, independente de sua origem geográfica. Tratar por afro descendente um adolescente negro de uma grande cidade, cuja família nunca tenha ido muito além dos limites do bairro, não soa como uma descrição muito precisa.

Porém, esse tipo de controle fez com que o uso de expressões como “trabalhar como um negro”, “ser a negra de alguém”, apenas para citarmos algumas bastante antigas da língua portuguesa caíssem em desuso, sem contar a importância de tais medidas para todo o processo que precede a aprovação de leis com a criminalização do racismo.

As identidades podem ser compartilhadas não somente por grupos solidários, mas também por agentes culturais de orientações opostas. No caso do movimento negro, as ações do politicamente correto basearam-se no reconhecimento discursivo para reparar uma prática social. Ao desarticular as constru-

ções, a correção política cessa de nutrir a corrente de associação entre a condição negra e a submissão ou a escravidão.

A sequência da série *As Cobras* (figura 58), de Luís Fernando Veríssimo, entretanto, faz referência ao “sobreuso” do politicamente correto. O deslocamento de sentido de expressões recorrentes do vocabulário politicamente correto causa estranheza. O que num contexto (o das lutas sociais) é construção de sujeitos, em outro (o do humor) soa absurda, falsa, rebuscada, desproposital.

Figura 58: sátira ao *politicamente correto* em *As Cobras* (VERÍSSIMO, 1997, p. 57)

O efeito de humor gera igualmente o questionamento a respeito dos possíveis excessos do *politicamente correto* em outros campos, além do humor. O caráter imprevisível do humor esbarra na busca pela previsibilidade do movimento, na anulação do risco, na neutralização dos discursos e os derruba a todos de um só golpe. Dribla o *politicamente correto*, mas não lhe nega a e-

xistência e, mais que isso, dá-lhe materialidade, ao trabalhá-lo na representação.

Bem ao modo descrito por Foucault (1987), positivities são geradas a partir das proibições discursivas. Dentre as várias positivities geradas pelo *politicamente correto*, destaca-se o seu antagonista, o *politicamente incorreto*, um movimento tão diversificado quanto anárquico, cuja única regra era a oposição ao modo contido típico do *politicamente correto*. Os já citados *Piratas do Tietê*, de Laerte, fornecem diversos exemplos da prática politicamente incorreta.

Na tira destacada (figura 59), o *Capitão* oferece sua mercadoria: escravos. O absurdo aumenta quando o potencial consumidor enumera o que ele espera de um escravo. A reação indignada do Capitão demonstra que não basta trocar os nomes (de negro para afro descendente, ou de escravo para trabalhador doméstico) das coisas, se não for alterada a relação com os sujeitos.

Figura 59: o politicamente incorreto nos *Piratas do Tietê* (COUTINHO, 2007, p. 58)

Incluindo na mesma lista as identidades sexuais e étnicas, convivência com as diferenças físicas e os clichês nacionalistas, o humor une, por meio da representação, práticas sociais que nada têm em comum, assim como o *politicamente correto* as uniu pelo jargão. Do lado de dentro de suas fronteiras, qualquer posicionamento, qualquer crítica, qualquer opinião é possível, inclusive duvidar da linguagem.

Voltando à galeria de personagens de Veríssimo, a figura 60 traz uma tira da personagem *Otília*, uma cobra versada em Semiótica, famosa por suas queixas à interferência do autor. Na seqüência destacada *Otília* não só desvenda a estrutura da tira, como se recusa a participar dela.

Figura 60: *Otília, a Semiótica* (VERÍSSIMO, 1997, p.113)

A quebra do pacto interno da história leva, em seu limite, ao fim da série e exige uma medida drástica: *Otília* é retirada da história “à força”, mas sua fala, no balão em *off*, expressa ao mesmo tempo uma inserção do autor na representação e uma brincadeira com os signos da linguagem dos quadrinhos e é o grande momento da tira. É mais um exemplar da característica descrita por Wolk (2007): as histórias em quadrinhos não se tomam como substitutos da realidade, não se preocupam em esconder o suporte como, de maneira geral, no cinema se escondem os cabos, câmera e microfones ou, na fotografia, os flashes e rebatedores de luz.

O fato do suporte, no caso dos quadrinhos, ser bem mais simples que em outras linguagens oferece algumas facilidades de experimentação, leva a um exercício de crítica freqüente que pode ser em relação ao contexto testemunhado pelo autor, ou mesmo em relação à linguagem. As tiras apresentadas na figura 61 ilustram o uso da crítica como elemento narrativo.

Na primeira tira, sob o título “Quadrinho de resultados” os personagens testam um novo formato, no qual o leitor preenche os desenhos com suas próprias palavras. A sátira à aplicação da política neoliberal no Brasil vem sob a forma de uma proposta arrojada: o leitor deve ser responsável pelos diálogos de sua história.

O autor recua em seu controle sobre a linguagem e permite que a cada leitor altere, efetivamente, a obra, fragmentando-a ao ponto de não ser mais possível a fruição comum e, portanto, pondo em risco a sobrevivência social da linguagem. Na segunda tira, a crítica é ainda mais direta e faz piada com a uma freqüente pergunta dirigida aos quadrinhos: para que eles servem, afinal?

Figura 61: desconstrução do suporte em *As Cobras* (VERÍSSIMO, 1997, p.90)

A sugestão indica tanto uma resposta atrevida aos que duvidam da legitimidade do meio, quanto uma confissão bem-humorada. A tira de hoje, se não for aproveitada para rascunho (em outras tiras da série propõe-se a confecção de um caderno de notas, eu de marcadores de livros) servirá, como a antiga máxima sobre os jornais “para embrulhar o peixe de amanhã” e se assim é, melhor contar com a transitoriedade como uma aliada.

Veríssimo se aproveita da plasticidade do meio para usá-lo em diferentes direções. A complexidade das questões tratadas está em inversa proporção à sofisticação do desenho e o que impressiona é que tantos efeitos sejam alcançados com personagens formados por desenhos tão simples. O autor explora o potencial comunicativo dos quadrinhos de tal forma que o não-lugar da tira, o espaço em branco deixado para o rascunho, adquire significado.

4.4.5. Os *trapalhões*: identidade e paródia

Entre 1976 e 1987, a Bloch Editores publicou revistas de histórias em quadrinhos d'Os *Trapalhões*, o famoso quarteto de comediantes brasileiros¹⁰. A iniciativa, apesar de ter começado bastante atrelada ao programa de tevê de mesmo nome, mudou completamente de rumo quando, em 1979, o estúdio do desenhista Ely Barbosa assumiu a criação das histórias.

Foi adotada uma linha menos realista, mais adaptada à linguagem dos quadrinhos e, sobretudo, disposta à experimentações tanto no campo do estético (a liberdade de traço, que permitia a expressão dos desenhistas e gerava um material sem padronização gráfica), quanto de conteúdo.

Nos roteiros, além do deboche e da paródia, figuras constituintes de um humor “à brasileira”, doses maciças de metalinguagem, *non-sense* e incorreção política. Várias das expressões gradativamente afastadas das representações apareciam sem cerimônia nas histórias.

Em uma delas, publicada em 1982, no número 83 da revista, *Didi* precisa conseguir que o jogador Zico, então no auge de sua carreira, dispute uma partida pelo *Tadefogo Futebol Clube*. A figura 62 descreve o momento do início do jogo e a chegada do falso atleta: *Muçum*. Toda comicidade da história baseia-se não no fato de *Muçum* não ter semelhança com Zico, nem no porte físico, nem na prática esportiva, mas sim no fato de *Muçum* ser negro e, no papel de um branco, tornar-se caricato.

¹⁰ As origens do grupo remontam a meados da década e 1960, mas a formação que se tornou definitiva e o programa humorístico que os consagrou são de 1977. O grupo era formado por Renato Aragão, o Didi; Manfried (Dedé) Santana, Antonio Carlos Bernardes Gomes, o Muçum e Mauro Faccio Gonçalves, o Zacarias. Alcançaram enorme sucesso no país e juntos realizaram 23 filmes, sete deles presentes na lista dos dez mais vistos na história do cinema brasileiro. A marca “Trapalhões” aparecia ligada a diversos produtos, dentre eles as publicações em quadrinhos. Em 1997, o grupo entrou no *Guinness Book*, o livro oficial dos recordes mundiais, como o programa humorístico de televisão que permaneceu por mais tempo no ar (trinta anos ininterruptos). (BRAUNE e XAVIER, 2007)

Figura 62: Os Trapalhões em quadrinhos (1982, p.19)

O comentário de um dos jogadores do time oponente, que duvida da identidade do “galinho de Quintino” e o compara a um “frango de macumbá” faz uso, de maneira explícita, de outros clichês racistas, ancorados no binômio racismo-escravidão. No entanto, a provocação se ampara na própria caracterização de *Muçum*, que se apropriou de uma série de clichês sobre o negro brasileiro em geral (o jeito de falar peculiar, acrescentando um plural imaginário a quase todas as palavras, o desleixo no vestir, o alcoolismo) e do carioca em particular (morador de favela, sambista).

Os bordões do personagens, dentre eles o clássico "quero morrer pretis (sic) se eu estiver mentindo" e todas as piadas sobre a cachaça, apelidada "mel" - ou, no linguajar de Muçum, "mé" -, exploravam os defeitos e "fraquezas" da raça e faziam disso não só um mote cômico, como uma ação afirmativa, a

qual se completava pelo ufanismo em relação a sua origem pobre, no Morro da Mangueira.

O personagem gozava de tamanho apreço junto ao público que, mesmo passados quinze anos desde a morte do humorista (que apressou a iminente dissolução do grupo, já desfalcado de Mauro Gonçalves, o Zacarias, falecido quatro anos antes), a identidade de resistência ligada a Muçum foi resgatada numa montagem, sem autoria definida, recentemente veiculada na internet.

Na esteira da iconografia que surge em torno do presidente dos Estados Unidos da América, Barack Obama, empossado em 2009, a imagem (figura 63) traz Muçum sorrindo, de terno e gravata, em estilo *pop-art*. Abaixo, a legenda, uma só palavra escrita em maiúsculas: “Obamis.” De maneira semelhante ao cachimbo de Magritte (FOUCAULT, 2002), acontece um reconhecimento pela negação. Sabemos que a imagem não corresponde à legenda, mas ao mesmo tempo algo nessa legenda nos devolve à imagem.

Embora o humorista não costumasse se apresentar vestido de maneira formal e mesmo representado com as cores do partido Democrata norte-americano e da pequena alteração no sobrenome famoso, mesmo assim é possível, para um grande número de pessoas (o verbete “Obamis” contabiliza mais de 16.000 entradas na ferramenta de busca Google) reconhecer imediatamente o indefectível final estilizado que Muçum adicionava aleatoriamente à sua fala.

O deslize em relação à norma culta do português torna-se uma marca de brasilidade, abafando mesmo a incorreção política camuflada em culto *pop* de um tipo de iconografia que remete ao estereótipo racista de que todos os negros (ou asiáticos, ou índios) se parecem e são, portanto, iguais. Mas, se qualquer negro serve para representar Obama, o tipo ideal, a paródia “Obamis”, o “nosso” Obama, o brasileiro, só possui um referencial. A singularidade do comediante permite que sua identificação com o leitor se dê mesmo que o signo verbal indique outro caminho.

Figura 63: o “nosso” Obama

A adaptação do grupo de comediantes para o formato quadrinhos garantiu uma existência, para a publicação, cada vez mais independente em relação ao programa de tevê. A facilidade do suporte, em relação à tela pequena, possibilitava um desapego maior aos padrões de conduta.

Mesmo na forma velada de símbolos, cobras e raios, os *Trapalhões* dos quadrinhos usavam palavrões, ao contrário de suas versões em carne-e-osso. No programa, os humoristas substituíam palavras pouco polidas por expressões menos óbvias (mas nem por isso menos agressivas), como “bicho bom” para se referir a mulheres bonitas, ou “rapaz alegre”, numa alusão ao termo “gay”, como sinônimo de intelectual.

A maneira pouco sutil de tratar seus “homeageados” (pessoas em destaque na mídia, em geral) também ganhava contornos mais diretos nos quadrinhos e as caracterizações nem sempre agradavam aos humoristas. (RAMONE, 2009)

Enquanto na representação televisiva, sobretudo após a consolidação do sucesso do programa na emissora Globo, o quarteto assumiu uma postura mais “bem comportada”, voltada para a família, dentro do humor de tradição

circense, os quadrinhos da Editora Bloch, apesar de ligados ao selo “Bloch Infanto-Juvenil”, tornaram-se cada vez mais pródigos em citações ao universo adulto, assim como em experimentações estéticas, sendo frequente o uso de cenas “sangradas”, escapando aos limites tradicionais do quadro.

Nas histórias posteriormente publicadas pela editora Abril, entre 1988 e 1994, os personagens foram caracterizados como crianças e a roteiros visavam o público infantil. A estratégia garantiu o licenciamento de diversos produtos com as imagens infantis dos humoristas, um sinal de prestígio que a versão da Bloch jamais alcançou. (RAMONE, 2009)

4.5 Argentina em dois tempos: *Mafalda* e Liniers

É comum a afirmação (ao menos por parte de brasileiros) de que nossos vizinhos argentinos se consideram mais europeus que os demais sul-americanos. Mas levando-se em conta o trabalho do argentino Joaquín Salvador Lavado, mais conhecido como Quino, filho de imigrantes espanhóis, esta característica, se existe, não traz nenhuma vantagem a seus habitantes.

Os personagens de Quino enfrentam dilemas bastante comuns para os países sul-americanos, como a evasão de mão-de-obra qualificada em tempos de crise e a difícil equação entre a invasão cultural estrangeira, sobretudo nas línguas locais e a preservação de símbolos nacionais (figura 64).

Figura 64: o nacional e o estrangeiro, em *Mafalda*, (QUINO, 2004, vol. 5, p.66)

Sua obra, hoje reconhecida em diversos países, não alcançou sucesso imediato e seus personagens mais famosos - a menina *Mafalda*, sua família e amigos - foram desenvolvidos primeiramente para uma campanha de eletrodomésticos, que jamais aconteceu.

Quino conservou as tiras e, em 1964, *Mafalda* começou a ser publicada regularmente. Mesclando elementos de *family strips* dos anos 1930 com as tiradas filosóficas ao modo apresentado por *Peanuts*, de Charles Schulz desde a década de 1950, a menina de classe média, filha de um burocrata e de uma dona-de-casa oscila entre o mundo adulto e o infantil.

Cronista de uma Argentina urbana, pós-Perón, *Mafalda* interpreta os fatos correntes (a politicamente agitada década de 1960, com a instauração de ditaduras militares na América Latina, manifestações estudantis na Europa e o desgaste sofrido pela imagem dos E.U.A. com a Guerra do Vietnã) em dois planos: ora com um distanciamento crítico impossível de ser alcançado pelos adultos, imersos na luta pela sobrevivência, ora com inocência infantil.

Aproximando os mundos da criança e do adulto, *Mafalda* embaralha fronteiras e expõe a insensatez de diversos aspectos da vida da “gente grande” e as vicissitudes da infância, que perde sua aura sagrada, de tempo sem preocupações e ganha contornos realistas. As crianças que formam o núcleo de personagens de *Mafalda* se preocupam com guerras, discorrem sobre a superpopulação, capitalismo, *Beatles*. Acompanham a substituição do rádio pela televisão e o espírito de época da Guerra Fria (figura 65).

Figura 65: *Mafalda* e a infância nos anos 1960 (QUINO, 2004, vol.1, p.38).

A melhor amiguinha de Mafalda é também o seu oposto. Enquanto o personagem principal da série sonha em fazer carreira diplomática e se entristece pela não ter um diploma, Susanita sonha em ser mãe e dona-de-casa.

Na figura 66, Mafalda acaba de mostrar um presente que ganhou da mãe. Quando Susanita responde que vai lavar o dedo que acariciou o boneco “negrito” de *Mafalda*, a mensagem de racismo é entendida mesmo por países que não tenham feito uso da mão de obra escrava. A reprodução de um comportamento que determina que os negros são sujos, por oposição à “limpeza” dos brancos causa estranheza justamente por se tratarem de crianças.

Figura 66: classe média e racismo (QUINO, 2004, vol. 1, p. 74)

Mesmo disfarçado, o racismo de Susanita é evidente, como nos exemplos correntes de atitudes discriminatórias verificados no país. Em um deles, ocorrido em 06.10.2009, na capital paulista, um engenheiro, de 59 anos, foi preso sob a alegação de racismo.

A vítima, segurança de uma escola infantil na Zona Sul da cidade, descreveu a cena da seguinte forma: “- Ele falou um monte de palavrão. Foi para o meio da rua e fez gestos (...), apontando o braço para mim, mexendo como braço e dizendo que a minha cor não vale nada.”¹¹

Entre o dedo “sujo” de Susanita e os gestos do engenheiro verifica-se um indicativo da permanência da conduta racista. Porém, se em 1965, a discussão sobre o racismo era representada por um boneco negro pertencente a

¹¹ Reportagem publicada no jornal O Globo, versão *on line*, em 07.10.2009. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cidades/sp/mat/2009/10/07/engenheiro-preso-por-racismo-em-sao-paulo-767944845.asp>. Último acesso em 12.11.2009.

uma menina branca, que assume sua defesa, a prisão do agressor em 2009 revela as mudanças de comportamento por parte do agredido, que assume sua própria voz e cobra um direito adquirido por meios legais.¹²

Certamente 2009 só foi possível por conta de 1965, pois as conquistas sociais devem tanto sua existência a marcos específicos, datáveis, quanto a camadas de trabalho acumulado por outras gerações. Neste sentido, a pequena *Mafalda* engrossa o coro das ações que possibilitaram a entrada do racismo no rol das discussões jurídicas.

De modo diverso das abordagens religiosas (cujo apelo recai no amor universal) e econômicas, que lograram arregimentar grupos situados à margem social como os homossexuais e os negros e transformá-los em consumidores, a tira faz uma crítica ao racismo pelo lado do deboche. A hipocrisia da classe média, que não admite ter preconceitos raciais e oficialmente reconhece que “somos todos iguais”, quando filtrada pelo olhar infantil torna ainda mais cruel.

Susanita estampa a contradição entre a consciência de uma mentalidade reprovável (fruto de uma conquista e, portanto, exemplo de aplicação de novos programas de cultura pelos agentes culturais) e a prática renitente do racismo, a qual admite a convivência com o outro, restringindo-a, no entanto, a um contato superficial.

A persistência do pensamento racista, elaborado a partir de convenções e conveniências próprias dos adultos (MAIO e SANTOS, 1996; HOBBSAWM, 2000) é um exemplo de como novas configurações culturais não significam o desaparecimento completo de posturas passadas.

Representante de outro momento da história (e da produção de histórias em quadrinhos) argentina e mundial, a obra de Liniers revela uma forte influência do trabalho de Schulz e de seu conterrâneo Quino.¹³ As tiradas filosófico-existencialistas da personagem *Enriqueta*, lhe valeram uma comparação com

¹² A lei nº 7.716, de 5 de Janeiro de 1989, tornou a prática do racismo no Brasil crime inafiançável, imprescritível e sujeito à pena de reclusão. Texto da lei disponível em: <http://www2.camara.gov.br/legislacao/login.html/visualizarNorma.html?ideNorma=356354ePala> vrasDestaque=. Último acesso em 12.11.2009.

¹³ Informações sobre Liniers: entrevista para o programa *Banca de Quadrinhos*. Disponível em: <http://programabancadequadrinhos.com/2009/10/23/programa-47-fi-q-preview-das-entrevistasas-e-papo-com-liniers/>. Último acesso em 13.11.2009.

Mafalda, rechaçada pelo autor com um argumento que cita outra referência do país: “Não dá para fazer outra Mafalda, é como tentar repetir o gol do Maradona contra os ingleses.”¹⁴

O primeiro álbum de tiras de Liniers, *Macanudo*, lançado na Argentina em 2002 e no Brasil em 2008, alcançou grande sucesso com seu humor delicado, quase *naïf*, apoiado em referências do mundo das artes. Num momento de crise econômica e política no país, Liniers alcançou seu público por meio de histórias delicadas, num movimento diverso ao de Quino, que costumava justamente inserir a problemática mundial em suas histórias.

Há, portanto, entre os dois autores, semelhanças no que se refere ao panorama dentro do qual suas obras se desenvolveram, porém a maneira como lidaram com o cenário experimentado na prática dentro de suas representações, apontam para caminhos bastante diferentes. A Argentina de Quino, mesmo quando as histórias trazem referências explícitas a acontecimentos ou personalidades internacionais do período, é mais datada que a de Liniers e espacialmente mais definida.

A roupa e o penteado dos personagens nos dão igualmente pistas a respeito de um período em particular (são várias as alusões, por exemplos, ao uso da minissaia, considerada uma revolução no guarda-roupa feminino). Mais do que preciosismos, as contextualizações em Quino são responsáveis por boa parte da fruição da obra.

Em Liniers, em contrapartida, tudo parece vago, da caracterização dos personagens ao conteúdo das tiras. Na figura 67, *Enriqueta* conversa com o gato *Fellini* sobre o significado do domingo. Para definir melhor a sensação que o dia lhe traz, recorre a uma comparação que só pode ser compreendida por meio de um conhecimento prévio a respeito do ator inglês Charles Chaplin e seu personagem mais famoso, *Carlitos*.

¹⁴ Texto publicado no Jornal Folha de São Paulo, versão on line, em 22/10/2008. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2206200908.htm>. Último acesso em 13.11.2009.

Figura 67: *Henriqueta e Fellini*: filosofia pop na tira de Liniers

A comparação de *Enriqueta* não se refere ao ator, mas a seu personagem, um vagabundo bem intencionado, de ar melancólico, cujas aventuras levavam a platéia ao riso e às lágrimas. Sem o conhecimento do leitor a respeito de Chaplin a tira perde seu sentido. Porém, de posse dessa informação, a nacionalidade do ator não tem nenhuma importância, não altera a mensagem da tira. Marcas de uma época que apaga os rastros de suas fronteiras, em oposição à polaridade política dos anos 1960 tão presente na obra de Quino.

Figura 68: Noções de etiqueta, segundo Liniers

A figura 68, por meio do uso mais acentuado do humor, corrobora a vertente universalista da obra de Liniers. O título da série ("Explicações para viver") já anuncia seu desprendimento em relação a marcos geográficos (Explicações para se viver onde? Quando?). A dica de comportamento, no entanto,

só tem graça se o leitor fizer uso de uma informação extra-textual que envolve um referencial geográfico.

A regra de etiqueta só tem efeito se o leitor compartilhar da informação que o conhecimento de uma língua estrangeira em geral é sinônimo de refinamento cultural e de que a cultura (incluindo a língua) francesa é indicativa de classe e refinamento, sobretudo para os países do Novo Mundo, como é o caso da Argentina.

Uma prova de que esta bagagem é compartilhada também no Brasil é oferecida pela tira de Veríssimo (figura 69), protagonizada pelo *chef Rianamangê*. O personagem, parte da já citada galeria de personagens “As Cobras” justifica o alto preço de seus pratos pela descrição dos ingredientes em francês. Mesmo a brasileiríssima feijoada, iguaria composta por ingredientes de preços razoáveis, quando descrita no idioma de um país com larga tradição na alta gastronomia torna-se algo especial.

O componente estrangeiro agrega valor ao produto nacional, ao mesmo tempo em que o desconstrói, pois ao privilegiar as partes em sua elaborada descrição, o *chef* dificulta o entendimento do todo. A familiar feijoada, em sua versão “universal” perde sua nacionalidade em prol da confirmação da identidade francesa.

Figura 69: Estrangeirismo e valor agregado (VERÍSSIMO, 1997, p.85)

4.6. *Calvin e Haroldo*: identidade versus publicidade

Calvin, o personagem mais famoso do desenhista norte-americano Bill Watterson não teve uma vida longa. Criado em 1985 foi aposentado em 1995 (juntamente com seu autor, que se retirou da vida pública), apesar do grande sucesso obtido desde seu lançamento (CHRISTIE, 1987).

O menino, morador dos subúrbios norte-americanos, pouco sociável na escola, mas extremamente criativo a ponto de dar vida a seu tigre de pelúcia (*Hobbes* ou *Haroldo*, na tradução para o português) alterna, assim como *Mafalda*, momentos de maturidade intelectual com uma lógica infantil. No entanto, ao contrário do que acontece com a criação de Quino e embora *Calvin* também seja bastante crítico em relação ao mundo adulto, o mote das histórias não é diretamente político.

Figura 70: Calvin e Haroldo, referência às *family strips* em versão *fin-de-siècle* (WATTERSON, 1992, p.191)

O enfoque recai, isto sim, nas consequências do sistema educacional e na competitividade do mercado de trabalho sobre uma família comum. Neste sentido, *Calvin* bebe da fonte da *family strips* (figura 70), inclusive na tipização dos personagens principais (pai preso a serviço burocrático, mãe dona-de-casa), mas desarticula aspectos fundamentais desse tipo de narrativa ao reinseri-lo no contexto dos Estados Unidos da América do final do século XX.

A família nuclear é formada por uma mãe e um pai sem nome (visto que o ponto de vista adotado é o do menino), mas não sem personalidade. O pai relembra, saudoso, histórias de seu tempo de solteiro e zomba da inocência do filho quando este lhe faz perguntas, respondendo todo tipo de incongruência.

A mãe, mesmo sem formação profissional definida, não se coloca em posição inferior (como apresentado no subtexto de *Mafalda*). O casal não mede esforços para sair à noite em programas que não incluem o menino, entregando-o aos cuidados de uma babá adolescente, de quem Calvin tem pavor.

São recorrentes ainda às críticas à lógica de consumo da sociedade norte-americana, que força seus indivíduos a um trabalho extenuante em nome da acumulação de bens como a casa do subúrbio, que necessita de constante manutenção, aumentando o número de tarefas a serem cumpridas.

Figura 71: teoria da arte em *Calvin* (WATTERSON, 1992, p. 202)

Na figura 71, *Calvin* mantém um diálogo estético com *Haroldo*, seu intelectualmente refinado tigre de pelúcia e melhor amigo. A partir de uma brincadeira na neve, o menino discorre sobre o abstracionismo na arte e os limites entre a expressão artística e a subjetividade. O boneco de neve de *Calvin* mais se parece com uma massa amorfa, com um buraco no meio, mas seu discurso a categoriza com um exemplar da arte abstrata, capaz de fornecer uma “resposta mais visceral” que as interpretações fechadas proporcionadas pela arte representativa. No entanto, quando o tigre lhe propõe uma questão estética, ligada ao não-uso da cor na obra, o menino responde: “Ora, é apenas neve.”

A pergunta do tigre, chamando atenção justamente para a ausência de cor na “arte”, pode ser interpretada como uma auto-ironia de Watterson, declaradamente contrário à utilização da cor em seus trabalhos: “Coleções estrangeiras do meu trabalho algumas vezes são recoloridas, e os resultados raramente me agradam.”¹⁵ Além disso, a questão da arte se faz bastante presente na obra de Watterson.

O autor jamais permitiu o licenciamento de qualquer produto com a marca “Calvin e Hobbes”, deixando clara sua crítica a todo esquema publicitário em torno de histórias em quadrinhos de grande repercussão, até mesmo quando elogia os trabalhos de seus mestres, como Charles Schulz.

Na resenha escrita para uma biografia de Schulz, ao discorrer sobre as características do trabalho do criador de *Peanuts*, Watterson menciona: “Os desenhos limpos e minimalistas, o humor sarcástico, a honestidade emocional inflexível, os pensamentos de um animal de estimação, as crianças levadas a sério, as loucas fantasias, a enormidade do merchandising”¹⁶.

A questão publicitária, diretamente ligada ao apelo das altas cifras geralmente envolvidas em contratos de licenciamento, faz com que as qualidades

¹⁵ WATTERSON, B. *Os quadrinhos em transição*. in *Os dez anos de Calvin e Haroldo*. Texto disponível no sítio eletrônico:

http://www.kazaeruazine.hpg.ig.com.br/quadrinhos/textos/Bill_meets_jana.htm. Último acesso em 13.11.2009.

¹⁶ Resenha de Watterson sobre a biografia de Charles Schulz disponível em: <http://online.wsj.com/public/article/SB119214690326956694.html>. Último acesso em 13.11.2009. A tradução para o português do trecho reproduzido é de Érico Assis e encontra-se disponível em: <http://www.omelete.com.br/quad/100008731.aspx>. Último acesso em 14.11.2009.

previamente listadas fiquem um pouco esmaecidas e destacam a importância que Watterson conferia à questão da dicotomia entre expressão artística e motivação financeira.

A interrupção da tira e o afastamento do autor dos holofotes da fama, dão indícios do caminho escolhido por ele para preservar a identidade e o controle sobre seu projeto. Conferindo-lhe início, meio e fim, Watterson impediu descaracterizações inevitáveis quando da passagem de uma história em quadrinhos para o estatuto de “marca”, preservando o controle sobre sua criação.

Na prática, produtos não-autorizados (camisetas, adesivos, cartões) com a estampa do personagem principal são vendidos, sobretudo no comércio informal, expondo as brechas da estratégia do desenhista. O “futuro” do personagem foi redesenhado pela “pirataria”, o que torna possível encontrar o personagem pelas ruas em situações certamente não previstas pelo autor (com visual rastafári, fumando, pichando muros).

A tentativa de controle de Watterson sobre sua obra é fruto de uma longa discussão a respeito da “posse” do autor sobre suas idéias e, por um lado, é bastante progressista. Por outro lado, o empenho com que se dedicou a proteger seus personagens possui um caráter normativo e disciplinar que esbarra na capacidade de apropriação de uma obra por parte do consumidor.

Mesmo sem entrar no mérito do direito autoral e questões correlatas, a multiplicação da imagem de *Calvin* convida a pensar nas potencialidades de construção de positivities na linguagem.

4.7. Mahler, König e Moers: mesma língua, diferentes construções identitárias

As histórias em quadrinhos fazem parte da longa tradição literária alemã e estão intrinsecamente ligadas à história do país (MALONE, 2007). No entanto, mais recente é sua incursão no mercado de forma generalizada, para além dos espaços reservados aos fãs, como as lojas especializadas.

O Nazismo e a Segunda Guerra Mundial reduziram, em muito, a participação germânica em momentos-chave da trajetória das histórias em quadrinhos, como a consolidação dos *comic books* no mercado e o sucesso das histórias de aventura, contribuindo para a sobrevivência e uma estética mais próxima do século XIX.

A influência dos quadrinhos norte-americanos, que rapidamente ganharam espaço na Europa do pós-guerra, foi decisiva para a construção de um imaginário que classificou as histórias em quadrinhos como material inapropriado para a juventude, exemplo da barbárie do vencedor frente à superior herança cultural do vencido.

Taxadas como material de incitação à violência, as histórias em quadrinhos foram enquadradas na lei sobre “disseminação de material pernicioso à juventude”, ficando sujeitas à censura. (MALONE, 2007, p.225), num movimento que se estenderia por outros países europeus, como a França e a Itália.

Este rótulo marca, ainda hoje, a produção do país, de uma forma oblíqua: os autores que alcançam mais projeção são aqueles que lidam com uma fase conturbada da historiografia do país, como o nazismo, ou que proporcionam controvérsias, como o homossexualismo e os excluídos sociais, como se o fato de ter se desenvolvido à sombra possibilitasse uma desenvoltura maior da linguagem no trato de questões delicadas.

4.7. 1. Nicolas Mahler e a teoria da arte

Nos países vizinhos, a situação atual dos quadrinhos ainda é a da busca pela conquista do reconhecimento, como confirma o austríaco Nicolas Mahler (2007) no livro “Kunsttheorie versus Frau Goldgruber” (Teoria da arte *versus* Sra. Goldgruber). Em 2003, Mahler precisou provar à Receita sua condição de artista. O embate, desprovido de qualquer pretensão filosófica, surgiu de uma questão prática: a legislação local permite aos “artistas” uma tributação menor.

Frau Goldgruber (figura 72), a funcionária que cuidava do caso, não precisava reconhecer Mahler com um artista por apreciar seus desenhos, nem mesmo admitir a qualidade de sua obra.

Figura 72: “Deve ser algum tipo de ‘arte’”, *Kunsttheorie versus Frau Goldgruber*, de Nicolas Mahler (2007, p.18)

Para que Mahler continuasse a ser tributado em 10% (ao invés dos 20% usuais) deveria antes convencer *Frau Goldgruber* (para quem Mahler, na melhor das hipóteses, poderia ser considerado um desenhista gráfico ligado à publicidade) de que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte. Mas como superar o julgamento pessoal do conceito teórico a respeito da arte? Como confrontar *Frau Goldgruber* com a Teoria da Arte? E, mais importante: em quem apostar neste confronto?

Na tentativa de se fazer compreendido, Mahler mostra seus trabalhos à funcionária, que não se interessa muito por eles. Ao invés de chegar a uma decisão a respeito do caráter artístico dos quadrinhos, os dois só concordavam que, com aquele tipo de trabalho, ninguém poderia ir muito longe no mercado publicitário.

O chefe de *Frau Goldgruber* intervém e, disposto a dar uma chance a Mahler, pergunta se os desenhos dele são como os de Ironimus, veterano chargista austríaco, um verdadeiro artista, em sua opinião. Não, Mahler não é um chargista, nem deve ganhar muito dinheiro, como *Frau Goldgruber* faz ain-

da questão de frisar. No entanto, ou talvez justamente por isso, ela termina por consentir que ele continue, pelo menos do ponto de vista fiscal, a ser um artista.

O encontro com *Frau Goldgruber*, uma burocrata, revela-se uma discussão em torno das artes em geral e do status reservado às histórias em quadrinhos, em particular. Mais do que um preciosismo ligado a critérios acadêmicos em relação a um trabalho específico, a classificação, neste caso, diz respeito tanto a um aspecto prático quanto identitário.

O questionamento de *Frau Goldgruber*, diretamente exposto, é no sentido de saber o que torna alguém, afinal, um artista: o tipo de trabalho desenvolvido pelo indivíduo, a maneira como ele desempenha a tarefa esperada (pintar, atuar, cantar, dançar) ou a tarefa em si?

A existência de um percentual diferenciado para artistas já é, por si, uma distinção ambígua, pois tanto demarca um privilégio quanto a constatação de que os artistas são os que menos podem contribuir, ao menos do ponto de vista tributário, para a sociedade.

Desconsiderada a causa, a taxação exclusiva impõe a adoção de critérios que vão além da apreciação de uma obra e se estendem pelo conjunto da produção de um autor. Não basta produzir uma obra (considerada) artística para pagar menos impostos. É preciso ser artista, ou seja, é necessária a identificação de que aquele contribuinte é um artista em tempo integral e não apenas na hora de preencher a declaração de renda. A condição artística pressupõe uma ocupação.

Sai de cena o caráter *gauche* do artista, de alguém que não trabalha exatamente, no sentido clássico do termo, subordinado a horários mais ou menos rígidos, preestabelecidos, cuja produção estaria ligada mais ao fator que se costumou denominar inspiração, do que à lógica de mercado. Em seu lugar desponta a profissão artista, com regras e códigos de conduta, como qualquer outra.

O debate em torno da “profissão artista” já seria, por si, bastante longo, porém torna-se ainda mais intrincado com a entrada dos quadrinhos pleiteando

uma vaga neste seletor clube. A dificuldade da *Sra. Goldgruber* (e, certamente, não só dela) é a de enquadrar uma linguagem ainda fortemente ligada à categoria de “diversão”, no sentido mais descartável e isolado do termo, no estatuto de arte. Embora o pedido de Mahler tenha sido deferido, o comentário da funcionária explicita a contradição entre o reconhecimento do que venha a ser arte e sua aceitação.

Para Mahler, o problema vai além: os quadrinhos são reduzidos, pela teoria da arte, a agente transmissor de uma mensagem. Quanto maior for a relevância artística do contexto no qual a linguagem se faz presente, mais artística será considerada a obra. A forma de expressão, em si, permanece relegada a um segundo plano. Isto acontecerá, sobretudo pela preocupação com a análise do quadro, em detrimento da narrativa em quadros, justamente o diferencial dos quadrinhos.

O autor se dirige tanto aos críticos, que restringem a apreciação do meio a formatos conhecidos (o quadro, destacado da história, pode ser tratado como uma pintura ou fotografia), quanto aos próprios desenhistas, que se moldam a estes formatos em busca de reconhecimento.

Usando como exemplo sua própria (bem-sucedida) experiência na direção de um curta de animação baseado em um de seus personagens, Mahler chama atenção para o fato de que a narrativa em quadrinhos ainda precisa do apoio de outra forma de expressão para se sustentar. Embora o discurso do desenhista diga respeito à situação atual da Áustria (o desenhista é mais conhecido e premiado em outros países), não pode ser considerado uma unanimidade.

O crescente número de exposições sobre quadrinhos em espaços reconhecidamente reservados para a arte, como museus e galerias, e o interesse de outras linguagens em lidar com roteiros surgidos para o formato dos quadrinhos são provas de que as marcas que deveriam separar as artes das outras formas de expressão estão cada vez mais apagadas e de que os quadrinhos, quer tenham se dado conta ou não, já deixaram para trás o rótulo de arte menor. Porém, se a disputa entre a alta e a baixa cultura não representa mais uma pedra no sapato da Teoria da Arte, para os quadrinhos, entretanto, o conflito

permanece, embora a questão que lhe move tenha passado de “quadrinho é arte?”, para: “e daí?”.

O que resta a fazer se o reconhecimento foi alcançado? Quais passam a ser os limites deste tipo de representação, tanto em relação ao conteúdo veiculado, quanto à forma de apresentação? O que significa ser arte, na prática da linguagem? Será necessário ater-se a determinados temas, *genres*, ou *layouts* para que uma história seja considerada artística? Neste caso, retornaríamos ao status anterior de um agente de elementos artisticamente relevantes, ao invés de uma linguagem *per se*.

Mahler põe fim à discussão, a seu modo, quando decreta que quadrinhos e arte são “inimigos naturais” (MAHLER, 2007, p.29). Seu argumento é o mesmo que se faz presente em grande parte da obra de Walter Benjamin (1980, 2000): como adequar conceitos caros à discussão artística a formas de expressão que nascem na contramão dessas considerações?

A idéia de um original, de uma matriz, perde muito de seu sentido, quando serve de base para linguagens como o cinema, a fotografia (notadamente em sua forma digital) e os quadrinhos, assim como a reprodução, a impressão em larga escala. Tais elementos, sinônimos de desvalorização em outras áreas, são responsáveis pela própria existência e veiculação dos quadrinhos.

Antes de se decretar a impossibilidade da união de quadrinhos e arte, deve-se indagar a respeito das implicações que o status acarreta. Dentre elas, a de que os mesmos mecanismos de controle e classificação, usados para avaliar diferentes produtos de uma mesma linguagem, devem ser usados também para os quadrinhos. Desta forma, assim como a fotografia e a música são consideradas artes, nem todas as fotos e nem todas as composições são consideradas obras de arte.

Abandonar a posição marginal significa entrar na área onde as indagações não podem ser encaradas como provocações e nem produções de má qualidade poderão se esconder atrás da premissa da incompreensão. O desafio é tornar a apreciação dos quadrinhos uma prática, de modo que critérios apropriados ao meio sejam criados, testados e aplicados.

Figura 73: *Flaschko*, o homem na coberta elétrica e sua mãe. O personagem, um dos mais famosos de Mahler, virou um curta de animação em 2002.

4. 7. 2. Ralf König: o mercado de identidades sexuais

Padrões de conduta e sua subversão são os elementos trabalhados pelo cartunista alemão Ralf König em *O homem Ideal*. O título original (*Der Bewegte Mann*) é uma brincadeira de duplo sentido com o adjetivo “*bewegt*”, que tanto pode significar algo que foi movimentado, retirado de seu contexto original, quanto um homem “tocado” pelos preceitos do *Männerbewegung*, movimentos de conscientização da nova masculinidade.

De um lado, as comunidades marginalizadas tentavam se tornar membros oficiais de uma sociedade que os aceitava, até então, somente sob o mecanismo disciplinador do recato público. Do outro, os “novos homens” ensaiavam a desconstrução do antigo sistema de crenças, a partir do qual os papéis sociais foram repartidos conforme o gênero. Neste contexto se desenrola a trama: *Axel*, um machão convicto, após ser abandonado pela namorada, se vê obrigado a conviver com um grupo de homossexuais.

Na seqüência destacada (figura 74), ambientada numa festa gay, *Axel* assume seu estranhamento e pergunta a um rapaz (*Norbert*) porque ele está travestido. A obviedade da pergunta deixa *Norbert* desconcertado. À hesitação segue-se uma resposta tão direta quanto a pergunta: apesar de ser objeto de

análise e especulação e dar margem a múltiplas interpretações, o figurino feminino é adotado simplesmente “porque é divertido”.

Figura 74: *O Homem Ideal*, de Ralf König (1997, p.36)

Não há pretensão de troca permanente de identidade, nem a necessidade de uma análise teórica fundamentada (o personagem homossexual chega a ironizar esta postura no quarto quadro, dizendo que poderia “mandar ver um discurso”): a troca momentânea de gênero se dá pela busca de um prazer dionisíaco, sem ordem, instintivo.

Os quadrinhos de König ilustram, em primeira linha, aspectos da ideologia gay alemã, mas também servem de apoio para a compreensão da própria trajetória da linguagem dos quadrinhos no país. Retomada a uma esfera de atuação mais direta, herança de um passado de combatividade política e expe-

rimentação estética, interrompido pela guerra e obrigado a se reestruturar no campo dos costumes e da representação.

O estilo do autor, suas cidades habitadas por figuras de nariz de batata, na linha da tradição alemã consolidada por caricaturistas como o veterano Loriot (Vicco von Bülow), afasta-se do realismo, abrandando o incômodo ainda provocado pelo tema do homossexualismo. Porém, ao publicar seu trabalho tanto em revistas pequenas e espaços alternativos, quanto em renomadas editoras, o autor ganha território entre leitores de fora dos guetos (gays ou de quadrinhos independentes), alcançando interlocutores ainda mais distantes, por meio da adaptação de vários de seus livros para o cinema (incluindo *O Homem Ideal*, de enorme sucesso).

Desta forma, König consegue a façanha de lançar luz para a homossexualidade, ao mesmo tempo em que rejeita um modelo fechado de comportamento homossexual masculino, marcando com traços fortes as diferenças entre os subgrupos (os travestis, os enrustidos, os discretos). O mundo heterossexual irá ocupar, por sua vez, o lugar marginal. Entretanto, embora as mulheres e os homens heterossexuais sejam renegados a um segundo plano, não representam uma ameaça (MALONE, 2007, p.224).

Assumindo o lado patético e constrangedor das experiências amorosas e sexuais de ambos os grupos, König explicita diferenças e reforça características identitárias, sem se preocupar em buscar saídas para uma convivência mais harmoniosa (nas histórias de König, a convivência entre homens e mulheres parece ainda mais improvável que entre homens heterossexuais e gays). Concentra-se na desconstrução de clichês e não na constituição de um julgamento. Com esta postura, logra conquistar o respeito da crítica e do público, não como um autor gay, mas como um autor de quadrinhos.

O termo “autor” não poderia, pelos critérios de análise de Adorno e Horkheimer, figurar ao lado de “quadrinhos”. Oriundas da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 2000), as histórias em quadrinhos se pautariam pelo esquematismo da produção. Como resultado, privilegiariam não a criação espontânea, a imaginação, mas justamente o oposto, a incapacidade de desenvolver situa-

ções que não sejam concretas ou não estejam amparadas em realidades virtuais.

A imaginação é subtraída do sujeito e seu papel na elaboração de esquemas para a compreensão dos conceitos puros do entendimento (KANT, [1781] 2001) é assumido pela indústria cultural. O sujeito que imagina e que, portanto, interfere, realoca e, quanto mais se dedica ao imaginado, mais se desprende do referencial, é substituído pelo sujeito que consome, o qual pode ter acesso direto ao produto (e não mais a apenas uma “cópia” ou falsificação, pois já não se fala mais de um “original”) sem necessariamente passar pela etapa da reflexão.

As categorias do entretenimento, facilmente reconhecíveis, permitem que a fruição ocorra rapidamente. Apegado ao objeto, o consumidor não precisa transcendê-lo. A experiência cede lugar ao entretenimento. Não há mais segredo a decifrar, apenas códigos, antecipadamente padronizados e reproduzidos em série. (ADORNO et al., 1985, p. 117)

O reconhecimento à contribuição da Teoria Crítica deve, no entanto, ser acompanhado de um movimento de olhar para além de seu ponto de chegada. Desta forma é possível lidar com as questões próprias da fase atual da “indústria cultural” (incluindo a pertinência do termo), como a figura do autor: além do estilo, outra marca absorvida pela indústria cultural, König cria uma autoria efetiva ao expor a sua visão da cena gay alemã.

Ao contrário de um instantâneo, a obra de König assemelha-se mais a uma intervenção no contexto que representa. Contexto este, no caso de König, de identificação sexual, mas que pode ser de cunho social, discursivo, estético.

4.7.3. Moers e os problemas da História

Nos trabalhos do desenhista alemão Walter Moers o foco de, publicados na década de 1990, os personagens se pautam pelo completo desrespeito às regras da então toda-poderosa cartilha do politicamente correto. Romancista,

autor e ilustrados de livros infantis, Moers caiu no agrado no público adulto com *Das kleine Arschloch*, série na qual o protagonista é um *enfant terrible*, cujo maior prazer é tyrannizar os adultos a sua volta com suas tiradas irônicas e sua visão cruelmente sincera da sociedade capitalista contemporânea, acentuadas pelo olhar crítico sobre peculiaridades alemães, como o envelhecimento da população, as tentativas por meio de políticas governamentais de incentivo à natalidade e conseqüente proteção às crianças.¹⁷

Figura 75: Walter Moers e o *politicamente incorreto*

A crítica ácida à sociedade atual é apresentada nas histórias do velho aposentado obcecado por sexo e preso a uma cadeira de rodas em *Der alte Sack*, o qual tanto necessita quanto rejeita a compaixão dos que o cercam. Sua decrepitude, transformada em um salvo conduto, permite que ele diga o que lhe vem à cabeça, sem as preocupações impostas pelos protocolos da vida em sociedade.

¹⁷ Informações sobre Moers disponíveis em *Deutschsprachige Comics*. <http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/ptindex.htm>. Último acesso em 12.11.2009.

Ao rejeitar as regras, abdica também das características que acreditamos apropriadas a um ancião, tais como sabedoria e paciência, pautando-se por posturas reservadas a outros perfis identitários, o que produz um desconforto canalizado, por meio do exagero, para fins cômicos.

A galeria de personagens debochados e irreverentes ganha em 1998 um reforço ainda mais polêmico e não apenas baseado em tipos reais, mas totalmente decalcado da recente história alemã: o ditador Adolf Hitler.

As histórias tratam do paradeiro do *Führer* após a derrota na guerra: abdução por extraterrestres, prostituição nas ruas de Hamburgo e encontros com líderes terroristas são algumas das hipóteses para o destino do deprimido líder, que chega a procurar tratamento psiquiátrico para entender porque ninguém o obedece mais.

O traço simples e o uso de cores vibrantes contribuem para a atmosfera lúdica dos desenhos e aumentam ainda mais a celeuma em torno da obra de Moers, que se desdobra - apesar de seu forte apelo sexual - em produtos infantis, como bonecos e jogos de armar.

Trabalhos como os de Walter Moers evidenciam a necessidade da criação de novos parâmetros, assim como aconteceu com a questão do racismo e da homossexualidade, tanto de fruição quanto de crítica, para lidar com as intertextualidades visuais que desbancam certezas a respeito do que é permitido ou daquilo que se deve representar ou não.

8. Alinhavando as idéias, enquadrando saberes

Mahler, König e Moers são exemplos de como as histórias em quadrinhos não escapam ao impasse da afirmação pelo conflito de uma forma de arte que, para nos reportarmos a Adorno (2003), apesar de comercial, produzida em série, ciente de seu consumo massificado, quer ser mais que isso, quer ir

além e se afirmar como uma resposta, dentre as tantas possíveis, para as questões contemporâneas ligadas às identidades, assumindo seu papel na arena cultural e corroborando a tese de Foucault (1987) a respeito do carcerário e de sua contradição intrínseca: a capacidade de gerar positivities.

Ao servir de mediação entre o observador e o fato observado, de forma de distanciamento mais acentuada que o texto escrito ou que a imagem que busca uma ligação direta com o real, a imagem humorística se inscreve, simultaneamente, no que a tradição filosófica grega considera a distorção do homem pela arte, partindo da idéia de que as imagens que nos divertem são aceitas de maneira mais condescendente.

O humor, prática de discurso indireto por definição, atua na diminuição da distância entre o falante e o discurso enunciado, verbal ou não. Exerce igualmente papel normatizador na relação entre a ordem social e a liberdade individual dos agentes sociais. Proporciona efeitos de saber acordo com a episteme que o comporta e valida.

A esse respeito, o filósofo Benedito Nunes, ao discorrer acerca da interpretação foucaultiana do conceito de episteme, afirma: “os três períodos são, na verdade, com os seus três sistemas epistemológicos, três modos descontínuos do tempo espacializado da linguagem, três variações de forma no interior de uma totalidade estruturada” (NUNES, 1969, p.72). A ciência irracional (episteme) seria, portanto, responsável por guiar a ciência racional.

A produção racional de ciência se orienta pelos meandros irracionais da episteme na qual está inserida. Isto significa dizer que o racional está subordinado ao irracional. Significa também dizer que a produção de conhecimentos, bem como o desenvolvimento de linguagens, ao contrário de representarem resultados de esforços individuais, fruto do gênio de um sujeito ou de uma equipe, estão igualmente subordinados à episteme.

Nunes chama a atenção do leitor para a particularidade de um método que se pauta, a um só tempo, pelas estruturas e pela irracionalidade. Mas a episteme não é uma estrutura, pois não é rígida; ao contrário, são suas porosi-

dades que permitem a passagem de um modo de pensar a outro, reestruturacões na maneira de estar no mundo e de interagir com ele.

A trama textual das obras foi tecida com os fios fornecidos pela episteme, porém esta sozinha não daria conta da complexidade do objeto. Ou seja, ao contrário do que afirma Nunes, a episteme não é apenas o texto em si, mas o que ele traz de alteração no seu conteúdo. Não é couraça, mas malha de aço.

Os exemplos valem-se do que há de comum, de compartilhado a respeito do que venha a ser uma conduta social estabelecida. Esta é a divisa das situações apresentadas. Uma vez desconhecido o código, muito do potencial de fazer rir da história se perde. E mais: é a partir do código que os parâmetros são quebrados.

O efeito cômico, surgindo do rompimento em relação ao esperado, se distancia do parâmetro previamente conhecido e ativado pelo leitor, que precisa construir um novo sentido. A contemporaneidade exige que este processo não seja linear, nem almeje a um fim isolado. O movimento da construção de saberes não é uma marcha cadenciada, que poria em risco a frágil ponte das identidades, mas sim uma dança fluida, líquida, inacabada, em estado de alerta e afirmação.

O que querem os quadrinhos?

Capítulo 5: O que querem os quadrinhos?

Ao formular uma teoria sobre os quadrinhos, Will Eisner defende que a linguagem se forma a partir da repetição de imagens e símbolos, utilizados para expressar as mesmas idéias. Segundo o autor, A multiplicação de leitura destas características dá origem a um tipo de compreensão específica e suficientemente clara para que se possa falar numa “gramática” que deve ser apreendida pelo leitor. Uma vez “alfabetizado”, ele não terá problemas em decodificar os símbolos visuais e verbais da página (EISNER, 2001, p.8).

Figura 76: *Gherard Shnobble*, de Will Eisner (PATATI e BRAGA, 2006, p. 88)

O que querem os quadrinhos?

Traçando um paralelo entre a gramática verbal e a visual, a partir da página final do episódio *Gherard Shnobble*, da Revista *The Spirit* (figura 76), Eisner afirma que há uma sentença visual, cujo “sujeito” é representado pelo vilão (o agente que desencadeia, por meio do tiro, a ação principal da página) e o “objeto direto” sobre o qual a ação recai é *Shnobble*.

Verifica-se ainda a presença de “adjetivos” (a posição de cada personagem, os gestos e expressões faciais) e “advérbios” (a onomatopéia “Bang, Bang”). Mesmo diagramada fora dos padrões, no que diz respeito a requadros e direção de leitura, é possível se compreender a história por conta de elementos estáveis que interagem obedecendo uma ordem convencional, da mesma maneira que na linguagem verbal compreenderemos uma oração proferida num idioma que dominamos, ainda que os termos que a formam estejam invertidos.

O caminho de análise (a maneira de se analisar uma página de quadrinhos também requer um tipo de alfabetização visual) indicado por Eisner é muito bem-vindo para os pesquisadores, uma vez que parte da dificuldade da crítica de histórias em quadrinhos reside no fato desta linguagem ser, a um só tempo, fenômeno comunicacional, manifestação artística e produto inserido na lógica da economia de mercado. Estas características exigem uma teoria própria, que seja adequada aos problemas específicos suscitados pelo meio.

A discussão a respeito das identidades construídas dentro da linguagem se situa na ponta de uma questão maior, em cuja base se encontra o problema da definição do estatuto dos quadrinhos dentro do meio.

A linguagem não precisa mais provar sua existência autônoma, estabelecendo definições por meio do contraponto com outras formas de expressão e já ultrapassou suas fronteiras iniciais de público, de mercado, pode-se dizer até mesmo de seus objetivos iniciais, pois se tornou explorada por outras linguagens, deu origem a novos trabalhos, etc.

No entanto, a conquista destes espaços desencadeou o desejo de novos territórios a serem conquistados, como o uso de quadrinhos nas escolas, incorporação de novas tecnologias (VERGUEIRO, 2006) e um problema de

O que querem os quadrinhos?

identificação não mais em relação ao que é representado, mas também em relação à construção da identidade intrínseca à linguagem.

O que querem, afinal, os quadrinhos? Precisam assumir sua porção arte? Precisam ser arte? O que significa ser arte e por que esse reconhecimento é tão importante? É preciso que não se esqueça que, mesmo uma vez confortavelmente instaladas na bancada das artes, as histórias em quadrinhos continuarão igualmente sujeitas a críticas.

Reescrever memórias, ser um veículo de humor, desdobrar as potencialidades do texto jornalístico, tratar de perdas, reinventar o passado, cortar laços indesejados com ele, projetar um futuro no qual se encontre ainda lugar para as representações do presente, assegurar que o momento vivido se estenderá de alguma forma e permanecerá além de seus produtores, tudo isso querem os quadrinhos.

O desejo de materializar-se no futuro, por meio do legado da representação, esbarra na interferência do vetor tempo. Não sendo possível controlar o olhar futuro, à linguagem resta esperar que seus críticos tentem buscar em maior medida nela mesma e, em menor parcela, em seu exterior, suas questões.

Como saber que leituras farão nossos sucessores dos quadrinhos políticos de Quino, Spiegelman ou de Marjane Sartrapi, das críticas ao sistema público de saúde brasileiro pelas tiras de Laerte ou do existencialismo de Watterson e Liniers? Considerando que sua apreciação se dará sob a luz das questões pertinentes aos críticos futuros, como controlar os rumos que a representação pode tomar?

As vias de inserção social da linguagem asseguram sua persistência. A evolução do público, iniciado na gramática essencial da linguagem dos quadrinhos, permitirá a aplicação dos mesmos critérios usados em outras formas de expressão, devotando tanto mais atenção ao produto quanto maior for sua qualidade. (GRÜNEWALD, 2000, p.85)

É necessário, portanto, sempre que tratarmos do tema das construções identitárias lembrarmos nossa posição de participantes de um processo de

O que querem os quadrinhos?

subjetivação, não no sentido de um sujeito universal detentor de todo o conhecimento, mas justamente no que concerne à construção dos próprios sujeitos, nas condições que permitem a construção dos sujeitos. Na medida em que trazemos para análise do outro nossas próprias angústias elas serão, a um só tempo, caminho de ligação com o outro e também o maior empecilho para que cheguemos a alcançá-lo.

O sujeito que irá lidar com a construção do conhecimento a respeito das representações e, junto com os demais agentes sociais, alinhar os programas de cultura que serão lançados na arena social também é construído historicamente. Está subordinado a dispositivos de controle e a estratégias de poder semelhantes (mas não idênticas, é preciso que não se esqueça) às que foram aplicadas em seus objetos.

Quando Michael Thompson, em 1979, se deteve na significação social da transitoriedade e da durabilidade (apud BAUMAN, 2008, p. 54), sua análise se fixou na relação entre privilégio social e a acumulação de bens duráveis. O modelo, válido desde a Antiguidade, baseava-se numa fórmula simples: privilégio social e durabilidade eram considerados elementos proporcionais. Cercar-se de elementos resistentes, reafirmava a posição ocupada no grupo, marcando a separação entre a elite (e suas construções maciças, pensadas para durar indefinidamente) e as classes baixas (e seus frágeis e passageiros objetos de uso cotidiano).

As alterações sofridas pelos termos dessa equação foram intensas e são fonte de diversas angústias contemporâneas, sendo a busca pela identidade uma delas. Assim como as tradições, as identidades também são “inventadas” e surgem em decorrência do estabelecimento de fronteiras e não como causa destas. São frutos das tensões geradas no interior das sociedades globalizadas.

Zygmunt Bauman sugere que a nossa “é a primeira cultura na história a não premiar duração e a conseguir fatiar o tempo de vida em séries de episódios vividos [...]” (BAUMAN, 2008, p. 313) A valorização do transitório, decisiva para a sociedade de consumo que precisa assegurar o escoamento de sua produção, teve como um de seus efeitos o aparente apagamento dessas

O que querem os quadrinhos?

fronteiras. A rapidez com que novos produtos são lançados no mercado ocasiona um efeito dominó, no qual sempre há algo novo a ser desejado. Os consumidores atuais, embora muito diferentes entre si, formam um categoria com diversos pontos em comum.

A união pelo consumo, fenômeno cujas origens remontam à modernidade, reflete-se na linguagem dos quadrinhos na forma de um dilema a ser enfrentado: a sobrevida do objeto para além de seu valor de uso. Segundo Bauman “é um sinal de privilégio viajar levemente e evitar um apego duradouro a possesões; [enquanto] é um sinal de privação estar carregado de coisas que sobreviveriam ao seu uso previsto e ser incapaz de separar-se delas”. (BAUMAN, 2008, p. 54)

Na produção de quadrinhos atual percebe-se, porém, uma tentativa de separação de nichos, alguns destinados à “sobrevivência”, à duração prolongada, como os álbuns de luxo, em contraposição ao formato simples de impressão que caracterizou o meio. Uma revista de histórias em quadrinhos e, sobretudo o jornal onde tiras são impressas não foram feitos pra durar e sua concepção sempre levou em conta o fator transitoriedade.

A busca por formas mais rebuscadas de impressão está ligada a um desejo de longevidade, ou seja, ao direcionamento no interior, não mais no sentido do transitório, mas sim do duradouro e se opõe ao movimento descrito por Bauman. Entretanto, acreditar que os quadrinhos andam na contramão de um fenômeno mundial seria uma conclusão precipitada.

Decerto os quadrinhos não são imunes ao canto de sereia do reconhecimento do estatuto de arte, a qual pressupõe a desejada sobrevida em relação ao valor de uso, porém mesmo essa busca se dá por meios que desafiam o convencional.

Filha da repetição (pois produzida em série) com o perecível (posto que sua divulgação se deu, a princípio, somente por meio de jornais e revistas), a linguagem busca ainda chamar a atenção para aspectos pouco explorados do trato social na atualidade, se utilizando, no entanto, de outros caminhos para tal, pois se a reprodutibilidade técnica há muito já é aceita como forma de veiculação de produtos de arte, agora são os mesmos quadrinhos que vêm

O que querem os quadrinhos?

pedir justamente o oposto: que se reproduza menos, com mais qualidade, desacelerando a transitoriedade do conjunto.

Novas edições de velhas histórias são relançadas em álbuns, permitindo não só outro tipo de fruição, mas também a abordagem de novos leitores. No entanto, a fragmentação das identificações e identidades na episteme atual permite que esta postura conviva com resistências.

As estratégias variam, mas o caráter *gauche* da linguagem se mantém. É esta porção deslocada das histórias em quadrinhos que precisa entrar acordo com a parcela que busca o reconhecimento no seletor clube das Belas-Artes. É possível que toda a movimentação no sentido da validação da linguagem como forma de arte se deva simplesmente a uma busca por novos espaços de mercado.

O que querem os quadrinhos não parece tão diferente do que buscam os representantes de outros programas de cultura: maior reconhecimento, sem que isso represente perda de liberdade criativa. Com um pé nas ruas e outro nos museus, um braço estendido em direção à crítica e outro que tenta manter o público por perto, lembram o Homem Vitruviano (figura 77), desenhado por Leonardo da Vinci, afirmando sua perfeição pela proporcionalidade.

Figura 77: Leonardo da Vinci, Homem Vitruviano, 1490

O que querem os quadrinhos?

Da mesma forma que a imagem renascentista se mostrou adequada para resolver preocupações daquele momento, as histórias em quadrinhos anseiam por um lugar garantido no rol das Artes. Trata-se de uma resposta vigorosa ao histórico de desqualificação da linguagem, tida como subliteratura, produto menor da por tanto tempo desqualificada indústria cultural.

Para Manuel Castells, a sociedade informacional, conectada em rede cria espaços diferenciados, constituídos pela dinâmica da estrutura social, incluindo o movimento contraditório de interesses e valores de seus atores. (CASTELLS, 2005, p. 500)

Os espaços de fluxo, “forma material de suporte dos processos e funções dominantes na sociedade informacional” (2005, p.501) ou, em termos construtivistas, aplicações de programas de cultura (SCHMIDT, 2000) constituem uma nova forma de organização social, própria da sociedade em rede.

Para entender a estrutura e os processos que caracterizam as sociedades informacionais, Castells propõe uma teoria transcultural a fim de entender o surgimento de uma nova estrutura social, marcada pela descontinuidade histórica pela qual passamos. O sistema econômico mundial atual se dirige para um modelo informal de desenvolvimento, não apenas por ser baseado na informação, mas também por incluir os atributos culturais e institucionais de todo sistema social.

Os produtos culturais se manifestam por meio de sua inserção nas organizações revestidas de autoridade para desempenhar tarefas específicas. O pesquisador dos veículos de comunicação Neil Postmann (apud CASTELLS, 2003, p.414) relembra que nossa percepção da realidade não se refere ao que ela é, mas sim ao que são nossas linguagens. Qualquer mudança significativa ocorrida com os meios, será igualmente sentida na cultura.

Bem antes do advento da interatividade ligada à internet e a cenários virtuais, as histórias em quadrinhos já rompiam com a amarra imposta aos produtos da indústria cultural e exigiam a participação do leitor. É na qualidade de uma linguagem veterana em relação à interação com seu público que as histórias em quadrinhos devem lidar com as novas plataformas (celulares e e-

O que querem os quadrinhos?

books, entre outros). Significa dizer que a tarefa proposta à linguagem pela contemporaneidade é dobrada: afirmar seu posto de arte e, ao mesmo tempo, garantir sua posição no contexto da reprodução em larga escala.

Os meios, assim como seus receptores não são neutros e mesmo o termo "cultura de massas" está desgastado, visto não ser mais possível falar em uma separação entre as expressões culturais advindas ou construídas pelas massas.

O hibridismo das linguagens, a transgressão experimentada de forma contínua, o fim (ou pelo menos a suspensão) do embate entre alta e baixa cultura por falta de oponentes levam a capacidade humana de interferir no meio, de produzir cultura a territórios ainda pouco conhecidos (BAUMAN, 200, p. 313). Afinal, se hoje é possível embaralhar os fios das linguagens, deve-se aprender igualmente a desatar os inevitáveis nós que surgirão pelo caminho.

A discussão a respeito do caráter artístico dos quadrinhos pode parecer ingênua ou mesmo frívola num primeiro momento, haja vista o aumento significativo da presença das histórias em quadrinhos como tema de investigações acadêmicas no Brasil (VERGUEIRO e SANTOS, 2006), acompanhando uma tendência internacional.¹⁸

Entretanto, embora as histórias em quadrinhos já possam flunar, com desenvoltura, por congressos e outros ambientes "respeitáveis", ainda se cobra do pesquisador que seu tema seja devidamente apresentado, algo que não acontece com outras linguagens (não se espera que um pesquisador descreva o histórico do cinema ao analisar um filme, nem a estrutura de um telejornal, quando se trata de pesquisa a respeito da televisão).

A resposta à pergunta: "quadrinho é arte?" pode trazer desdobramentos na vida prática, como se pode acompanhar no exemplo trazido por Nicolas Mahler (2007). O tipo de construção identitária que for estabelecido na linguagem, alimenta o seu entorno, interfere naquilo que não cabe na representação.

¹⁸ A este respeito ver "Quadrinhos Não São Mais Uma Piada Na Academia", matéria traduzida por Valéria Fernandes. Disponível em <http://gibitecacom.blogspot.com/2008/01/quadrinhos-no-so-mais-uma-piada-na.html>. Último acesso em 01.11.2009.

O que querem os quadrinhos?

Resta saber qual será a maestria do meio no processo de construção de sua própria história, sobretudo no que concerne um posicionamento mais claro em relação à posição que desejam ocupar no rol das artes.

Para tanto, torna-se necessário o estabelecimento de critérios de avaliação crítica que contextualizem a linguagem não só em seus aspectos afetivos, mas também reflexivos, independente do conteúdo da trama.

Apreciar quadrinhos deve significar, em primeiro lugar, uma postura de sinceridade, mas também de rigor, a fim de libertar o seu pesquisador de qualquer embaraço que porventura ainda persista. Em termos práticos: ao falar de quadrinhos, é preciso deixar claro que se fala, efetivamente, de quadrinhos sem tentar buscar, em meio a aproximações pragmáticas, argumentos que legitimem a escolha do objeto.

O meio exige tal franqueza, ao assumir seu aspecto de representação. (VERSACI, 2008). Não é o grau de proximidade com o real que importa, mas sim a experiência de uma realidade inventada, por meio de imagens, palavras e da interação com o leitor.

No decorrer deste trabalho, pode-se observar que os quadrinhos já se libertaram de muitas amarras no que diz respeito ao conteúdo e à alfabetização proposta por Eisner, sinal de amadurecimento da linguagem e de seu esforço em se reciclar. A internet trouxe novas questões ao panorama atual dos quadrinhos, como a permanência ou não do suporte impresso e uma redefinição dos limites da linguagem.

Um exemplo de adaptação e ressignificação de uma história em quadrinhos foi dado por dois gerentes de marketing, residentes na Ásia. Sob os codinomes “Sina” e “Payman”, os jovens, filhos de iranianos, na faixa de 22 anos divulgaram na *web*¹⁹, com autorização da autora, a reprodução de trechos da premiada obra *Persepolis*, da iraniana Marjane Satrapi.

Batizado de *Persepolis 2.0* (figura 78), o projeto alterou o texto original por citações aos fatos ocorridos nas conturbadas eleições presidenciais de 12 de junho de 2009, dentre eles o assassinato de Neda Agha-Soltan pela milícia

¹⁹ Material disponível em: <http://www.spreadpersepolis.com>. Último acesso em 01.11.2009.

O que querem os quadrinhos?

do país, durante protestos nas ruas. Na ocasião, manifestantes capturaram as imagens da agonia e morte da estudante por meio de câmeras de telefone celular e as disponibilizadas na rede, gerando revolta e manifestações de apoio ao povo iraniano em todo mundo.

Figura 78: citação à morte da estudante Neda, em *Persepolis 2.0*

Do ponto de vista do conteúdo, enquanto a história em quadrinhos de Satrapi ²⁰ tratava, por meio de um relato autobiográfico, da revolução islâmica de 1979, a versão de Sina e Payman indica que, trinta anos depois, o conflito na região está longe de ser solucionado.

A importância da estratégia de ação, medida por sua repercussão, é um claro sinal de como as novas formas de captação e distribuição de imagens podem apontar novos caminhos para o futuro das histórias em quadrinhos. Partindo de um material desenhado e impresso, ou seja, produzido pelos suportes “clássicos” e fazendo uso do recurso de digitalização dessas imagens, um novo produto é gerado, desta vez pensado para a distribuição virtual.

²⁰ Vale ressaltar que Satrapi afirma em entrevistas não concordar com o termo *graphic novel* inventado, segundo a autora, apenas “para a burguesia não ficar assustada com os quadrinhos.” Disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2007/n24102007_06.cfm. Último acesso em 01.11.2009.

O que querem os quadrinhos?

O mote político se mantém, mas o deslocamento da obra no tempo e na forma de distribuição faz com que as imagens continuem a impactar e ganhem em sentido o que perderam em ineditismo.

Acontecimento semelhante de releitura de uma obra já conhecida, entretanto com conseqüências bastante diferentes, ocorreu no Brasil, na Bahia, em julho do mesmo ano de 2009. Na ocasião, uma história do *Chico Bento*, personagem de Mauricio de Sousa, foi usada para ilustrar uma cartilha a ser distribuída pela Secretaria de Educação.

Os responsáveis pela confecção do texto fizeram uso do recurso de copiar uma imagem disponível na internet, sem se dar conta de que o texto de um dos balões havia sido alterado e a fala final do personagem trocada por um palavrão. As cartilhas foram recolhidas e o balão de fala encoberto por um carimbo da Secretaria (figura 79).

O episódio culminou com a demissão da funcionária responsável pelo erro e o afastamento do secretário de educação do Estado, provando, mais uma vez, o quão limitado é o raciocínio de que as histórias em quadrinhos são apenas um entretenimento ligeiro, sem maiores conseqüências.

Figura 79: reprodução da página censurada do Chico Bento

Curiosamente, um mês antes da polêmica baiana, as histórias em quadrinhos já haviam sido envolvidas em outro “escândalo”, dessa vez envolvendo a administração estadual paulista.

O livro *Dez na área, um na banheira e ninguém no gol* (figura 80), organizado pelo ilustrados Orlando Pedroso, uma publicação direcionada ao

O que querem os quadrinhos?

público adulto, foi adquirida pelo governo de São Paulo e deveria ser distribuída aos alunos do terceiro ano do ensino fundamental. Depois de constatada a inadequação do conteúdo do material à faixa etária dos alunos, o material foi recolhido e o governador José Serra instaurou uma sindicância para punir os responsáveis.

Figura 80: capa da publicação que seria distribuída a alunos do ensino fundamental de São Paulo

Nos dois episódios, atitudes equivocadas por parte das pessoas responsáveis pela escolha das histórias, deram margem a reações (veiculadas pela mídia) de desqualificação da linguagem ou, no melhor das hipóteses, de restrição do seu uso.

Em ambas as ocorrências, o discurso implícito era de que histórias em quadrinhos contendo palavrões ou conteúdo inadequado para menores não eram efetivamente histórias em quadrinhos, demonstrando a sobrevida de uma

O que querem os quadrinhos?

construção social que associa os quadrinhos a produtos exclusivamente voltados para crianças (VERGUEIRO e RAMOS, 2009 [b]).

No caso paulista, a obra chegou a ser taxada pelo próprio governador de “muito mau gosto”²¹, declaração provavelmente feita menos por conhecimento do conteúdo da obra e da qualidade do trabalho de seus participantes (desenhistas de renome, como Spacca e Allan Sieber), do que pela tentativa de demonstrar publicamente descontentamento com o ocorrido.

A capacidade da representação em se reorganizar só é possível graças à prática. Quanto mais se representa e mais se experimenta, mais se aprende sobre a representação e sobre o que acontece fora dela. Essa relação, porém, está longe de ser pacífica e consensual.

A figura 81, do quadrinista Liniers, publicada primeiramente no livro *Macanudo* ilustra o choque que ocorre entre o real e seu duplo. O susto que os angustiados pingüins tomam ao descobrir o que está “do outro lado” serve de alegoria contemporânea para os desafios da representação.

Aquele que representa, assim como aquele que nomeia, está um passo além do seu objeto e reafirma sua superioridade, dobrando a coisa representada, subjugando-a, fazendo com que ela se curve ao suporte e lá permaneça aprisionada. Ao eleger cores, formas e traços, condena-se a coisa representada a um duplo castigo: a imobilidade (de uma tela, um fotograma, uma página impressa) e a repetição.

Figura 81: A crise dos limites da representação em quadrinho de Liniers, 2006

²¹ Em entrevista ao telejornal SPTV, 1ª. Edição, de 19.05.2009.

O que querem os quadrinhos?

O problema das representações não é um privilégio da contemporaneidade e o século XX trouxe uma maneira de lidar com ele. Sabendo-se da impossibilidade de unir a representação à coisa representada, busca-se nas ressignificações algum sentido. Os discursos se assumem como uma violência imposta às coisas (FOUCAULT, 2007). Os diferentes graus de clareza e transparência variam conforme o objetivo a ser atingido.

O caso da publicidade e suas estratégias de persuasão, tema tão caro a autores como Jean Baudrillard (2000) é exemplar: o brevíssimo, porém decisivo estado de alteração gerado por imagens específicas é trabalhado de modo bastante eficaz para que os diversos mecanismos envolvidos na propaganda de um produto (persuasão, repressão, gratificação) possam atuar livremente.

Satisfação pessoal e motivação coletiva se fundem na representação. O desejo individual será tão mais forte, quanto maior a certeza de que não se está só na empreitada de desejar. A vontade individual é um indicador do grau de inserção no coletivo ou, pode-se dizer de igual modo, no universal.

A incompreensão sobre o papel do nosso “duplo” está ligada ao esmaecimento das fronteiras da realidade diante da representação. O processo de transição de um modo “moderno” de lidar com as representações acena com uma nova via de interação entre imagens e coisas, entre arte e produto.

Em uma discussão que envolve desde o ego dos criadores até a criação e entendimento do “gosto” dos leitores, passando pelos ditames do mercado, qualquer tentativa de apresentar uma conclusão é precipitada, mas é possível destacar de forma sintética alguns aspectos levantados ao longo deste trabalho.

As representações não podem ser apenas encaradas como espelho do real, visto que não se reportam somente ao que já existe, ou seja, sua função não é somente traduzir fatos e costumes do “mundo real” para o “mundo da representação.” As representações agem igualmente como formas de

O que querem os quadrinhos?

elaboração de idéias ainda sem respaldo no mundo exterior. Atuam sobre planos, projetos, propostas, experiências de “vir a ser”, anseios futuros.

A função de cópia do real, apesar de debatida pelas linguagens em geral, tende a não levar em conta que o fato de que este “real” não é constituído por elementos sólidos, invariáveis, “naturais”. Suas características estão mais próximas da fluidez assim como a realidade, ela mesma produto de uma construção social e sujeita aos agentes culturais.

As “lógicas” (de produção, de distribuição, de consumo) são menos lógicas do que se pretendem. Tanto a questão do gosto, quanto as estratégias de atuação do mercado devem ser analisadas a partir desta perspectiva cultural e, conseqüentemente, humana.

A persistência da visão reducionista do uso das representações é acentuada quando se trata da linguagem das histórias em quadrinhos. Apesar de todas as conquistas e usos diferenciados da linguagem, julgamentos previamente estabelecidos quanto ao uso da linguagem e seu público alvo sobrevivem. Um dos exemplos mais marcantes desta inferência é a idéia de que quadrinhos são produtos voltados para o consumidor infantil. Dos muitos prováveis motivos para esta interpretação está a capacidade de “brincar” da linguagem.

Ligada, desde suas manifestações mais distantes, à paródia e a crítica de costumes, as histórias em quadrinhos desenvolveram a um olhar particularmente solto, em termos de comprometimento com seus referenciais, se comparadas a outras formas de expressão.

A simplicidade de sua confecção atrelada à transitoriedade de sua distribuição em jornais e revistas (sobretudo em tempos pré-*graphic novels*) desenvolveu na linguagem uma urgência criativa que durante muito tempo foi confundida com frivolidade, mas que conferiu aos quadrinhos uma sintonia fina com as questões do presente, o que não anula a persistência das obras, pelo contrário, torna as histórias em quadrinhos importantes documentos do contemporâneo.

O que querem os quadrinhos?

Considerando que nem toda foto, nem todo filme e nem toda a pintura podem ser considerados arte, mas que poucos se atreveriam a dizer que, por isso, a fotografia, o cinema e a pintura não são arte, da mesma maneira o epíteto de “nona arte” não está atrelado à excelência de cada uma das histórias.

O debate em torno da inclusão definitiva dos quadrinhos na categoria de arte diz mais a respeito da uma demonstração de forças pautada pelo aspecto prático deste tipo de inferência, do que de uma efetiva necessidade de afirmação do meio.

Os quadrinhos almejam um reconhecimento que possui implicações práticas, sobretudo econômicas, o que não deve ser confundido com a negação de sua história. As identidades que se (re)constróem dentro da linguagem estão profundamente ligadas ao modo ela própria se enxerga. Os limites da representação, assim como as fronteiras sócio-culturais atuais já não se apresentam de maneira tão clara.

A aparente confusão faz com que, em relação aos referenciais, novas soluções (temas, formato, distribuição) surjam. Internamente a linguagem se mantenha ativa, desenhando seus contornos pelas paragens que freqüenta deixando-se, por vezes, levar por estratégias reconhecidas ou estabelecendo resistências, criando mundos.

As configurações do real também passam pelas calhas de uma história em quadrinhos.

Referências

Referências:

ADORNO, Theodor.W. *Televisão, consciência e indústria cultural*. In Cohn, Gabriel (org.) *Comunicação e Indústria Cultural*. São Paulo: Editora Nacional, 1977.

_____. *Comunicação e Indústria Cultural*. In Cohn, Gabriel (org.) São Paulo: Editora Nacional, 1977.

_____. e HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

AGOSTINI, Angelo. “As Aventuras de “Nhô-Quim”, ou Impressões de uma viagem à Corte”. In CARDOSO, Athos (org.) *As Aventuras de Nhô-Quim & Zé cai-pora: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883*. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2002.

ANDRADE, Oswald e GALVÃO, Patrícia. *O Homem do Povo*. Ed. Fac-símile. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1984.

AUGÉ, Marc. *Não-Lugares*: Introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética. A teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 1988.

BARBERO, J.M. *Dos Meios às Mediações*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. Significação da Publicidade. In Lima, Luiz Costa (org.) *Teoria da Cultura de Massas*. 5ª edição, São Paulo: Paz e Terra, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

_____. *Identidade*: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

_____. *A Sociedade Individualizada: vidas contadas e histórias vividas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

Referências

- BEIGUELMAN, Giselle. *Ceci n'est pas un Nike*. Projeto multimídia iniciado em 2002. Disponível em: www.desvirtual.com/nike/. Último acesso em 23.11.2009.
- BENJAMIN, Walter. *O Narrador, In Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- _____. *A obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*. In Lima, Luiz Costa (org.) *Teoria da Cultura de Massa*. 5ª edição, São Paulo, Paz e Terra, 2000.
- BHABHA, Homi. *O Local da Cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.
- BORGES, Jorge. *Ficções*. São Paulo: Editora Globo, 1975.
- _____. "Outras inquisições" in: *Obras Completas*. São Paulo: Globo, 1999.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Teatro grego: tragédia e comédia*. Petrópolis: Vozes, 1984.
- BRAUNE, Bia e XAVIER, Ricardo. *Almanaque da TV*. Ediouro: Rio de Janeiro, 2007.
- CANCLINI, Nestor García. *Culturas Híbridas: Estratégias Para Entrar e Sair da Modernidade*. São Paulo: Editora da USP, 2000.
- CÂNDIDO, Antonio. "Dialética da Malandragem (caracterização das Memórias de um sargento de milícias)." in: *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, nº 8, São Paulo, USP, 1970, pp. 67-89.
- CARVALHO, Marina V. *Vadiagem e Criminalização: a formação da marginalidade social do rio de janeiro de 1888 a 1902*. Texto apresentado no XII Encontro Regional de História ANPUH-RJ, 2006.
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede – A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Volume 1. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- _____. *O poder da identidade – A era da informação: economia, sociedade e cultura*. Volume 2. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Referências

CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE, 1990.

_____. *Quadrinhos, Paixão e Sedução*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CHRISTIE, Andrew. "An Interview with Bill Watterson." In *Honk Magazine* número 2, 1987. Texto disponível em <http://bob.bigw.org/ch/interview.html>. Último acesso em 14.11.2009.

COUTINHO, Laerte. *Piratas do Tietê*. 2 volumes. Porto Alegre: L&PM Pockets, 2007.

_____. *Piratas do Tietê: o Poeta*. In Revista Circo, Ano 1 número 5, pp.23-34, outubro de 1986 a agosto de 1987.

_____. *Deus segundo Laerte* São Paulo: Olho D'Água, 2002a.

_____. *Deus 2: a graça continua*. São Paulo: Olho D'Água, 2002b.

_____. *Deus 3: a missão*. São Paulo: Olho D'Água, 2003.

_____. "Gozações e Revelações" (entrevista) In *Revista Caros Amigos*: Ano VII, Número 84, pp. 32-38, março de 2004.

DAVIS, Angela. *Blues Legacy and Black Feminism*. Nova York: Random House, 1998.

DAVIS, Jim. *Garfield Hams it up*. Nova York: Random House, 1999.

D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. *De Jeca a Bento - Identidade Nacional nos Quadrinhos de Mauricio de Sousa*. Dissertação de Mestrado (Comunicação e Cultura). Centro de Artes e Comunicação, UFPE, Recife, 2005.

DORFMAN, Ariel e MATTELART, Armand. *Para Ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

_____. *A Misteriosa chama da rainha Loana*. São Paulo: Record, 2005.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Referências

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

FALIU, Odile. “Le ‘Bois Protat’, le plus ancien bois gravé connu dans le monde occidental”. In *Bibliothèque Nationale de France, le savoir en partage*. Texto disponível em <http://blog.bnf.fr/10ans-et-apres/index.php/2008/12/29/le-bois-protat-le-plus-ancien-bois-grave-connu-dans-le-monde-occidental/trackback/>. Último acesso em 23.11.2009.

FLUSSER, Vilem. *Das Bild*, 1989. In *Ilias* (revista eletrônica). Texto disponível <http://www.servus.at/ILIAS/flusser.htm>. Último acesso em 23.11.2009.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

_____. “De outros Espaços”, *Diacritics* 1. pp.22-27 (Tradução de Pedro Moura), 1986.

_____. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *Isto não é um cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

_____. *A Ordem do Discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

FREUD, S. *Os chistes e sua relação com o inconsciente* (1905) In Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, vol. 8. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

FREYRE, Gilberto. *Casa Grande e Senzala. Formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal*. Rio de Janeiro: Editora Record, 1989.

GEORGE, Wilma. *As idéias de Darwin*. São Paulo: Cultrix, 1985.

GOMBRICH, E. H. *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999

_____. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação*. São Paulo, Martins Fontes, 2007.

GROENSTEEN, Thierry. “Why are comics still in search of cultural legitimization?” In: MAGNUSSEN, Anne and CHRISTIANSEN, Hans-Christian (eds). *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*.

Referências

Copenhagen, Museum Tusculanum Press; University of Copenhagen, 2000. pp. 29-41.

GOMES, Mayra. "Bordando o manto do mundo – o surrealismo e o nome das coisas." In *Significação: Revista Brasileira de Semiótica*, nº 23, São Paulo, Anablume, 2005, pp. 9-26.

GRÜNEWALD, Dietrich. *Vom Ungang mit Comics*. Berlin: Volk und Wissen Verlag, 1996.

_____. *Comics*. Tübingen: Niemeyer Verlag, 2000.

HALL, Stuart. *A identidade Nacional na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HOBBSAWM, E. J. *Nações e nacionalismo desde 1780*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1998.

_____. "Etnia e Nacionalismo na Europa de Hoje". In Balakrishnan, Gopal (org.) *Um mapa da questão nacional*, Rio de Janeiro, Ed. Contraponto, 2000.

_____ e RANGER, T. *A invenção das tradições*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. *Raízes do Brasil* (1936). 22ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1991.

KANT, Immanuel. *Crítica da Razão Pura*. [1781]. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

KÖNIG, Ralf. *Der Bewegte Mann und Pretty Baby*. Hamburgo: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH, 2001. (A primeira parte foi publicada em língua portuguesa com o título de O Homem Ideal. Escuta: São Paulo, 1997.)

KREITZ, Isabel. *Die Sache mit Sorge: Stalins Spion in Tokio*. Hamburgo: Carlssen Verlag, 2008.

KÜBLER, Hans-Dieter. *Mediale Kommunikation*. Tübingen: Niemeyer, 2000.

LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.

Referências

- LINIERS SIRI, Ricardo. Macanudo. Buenos Aires: Zarabatana, 2008.
- LUYTEN, Sônia M. B. 2001. *Mangá – o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Editora Hedra, 2001.
- _____. “O Tripé Japonês”. In *Revista Bravo!* nº 8, São Paulo: Editora Abril, 2004.
- MAHLER, Nicolas. *Kunsttheorie versus Frau Goldgruber*. Berlin: Reprodukt, 2007.
- MAIO, Marcos Chor e SANTOS, Ricardo Ventura (org.). *Raça, ciência e sociedade*. Rio de Janeiro, Ed. FIOCRUZ/CCBB, 1996.
- MALONE, P. M. “From Blockbuster to Flop? – The apparent failure (or possible transcendence of Ralf König’s Queer Comics Aesthetic in /maybe...Maybe not and Killer Condom”. In *Film and Comic Books*. I. Gordon, M. Jancovich and M. McAllister (orgs.). University Press of Mississippi, 2007.
- MATERNIO, Angela. “Bordas e dobras da imagem teatral.” In *Revista Territórios e fronteiras da cena*, São Paulo, 2006, pp.1-5.
- MAYA, Álvaro. “Revista Balão: vanguarda e pioneirismo na HQ nacional.” In *Jornal do Bibliófilo*, publicação on line disponível em: <http://jornalivros.co.cc/?p=2352009>. Último acesso em 12.11.2009.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.
- MORGAN, Harry. *Principes des Litteratures Dessinées*. Angoulême : Editions de l'an 2, 2003.
- MORIN, Edgar. *Ciência com Consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.
- MOYA, Álvaro de. *História das Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- NAPOLITANO, Marcos. *A síncope das idéias: a questão da tradição na música popular brasileira*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2007.

Referências

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim Falou Zaratustra* (1885), Editora Martin Claret, São Paulo, 1999.

_____. *Além do Bem e do Mal* (1886), São Paulo: Cia. de Bolso, 2005.

_____. *Genealogia da moral* (1887). São Paulo: Cia. de Bolso, 2009.

NUNES, Benedito. *O dorso do tigre*. Coleção Debates – Crítica. Editora Perspectiva S. A.: São Paulo, 1969.

OHSER, Erich (e.o.plauen). *Politische Karikaturen, Zeichnungen, Illustrationen und alle Bildgeschichten von Vater und Sohn*. Konstanz: Südverlag, 2000.

PASCOAL, Leonardo et al. *Isto não é uma revista de terror*. São Paulo: Loser Graphics, 2006.

PATATI e BRAGA. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PRADO JR., Caio. *A formação do Brasil contemporâneo: Colônia* (1942). São Paulo: Brasiliense, 2000.

QUEIROZ, Antônio Carlos. *Politicamente correto e direitos humanos*. Brasília: SEDH, 2004.

QUINO (Joaquin Salvador Lavado). *Mafalda inédita*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 1988.

_____. *Mafalda*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 10 volumes, 2004.

RAMONE, Marcus. *Os Trapalhões na Bloch Editores: a história de um clássico dos quadrinhos*. Artigo publicado em 29.07.2009. Universo HQ. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2009/trapalhoes.cfm>

RIBEIRO, João Ubaldo. *Politicamente Correto. Linguagem e delírio autoritário*. Artigo publicado em 03.05.2005. Observatório da Imprensa. Disponível em: <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=327IPB004>

ROUSSEAU, Jean-Jacques. *Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens* [1755]. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

Referências

- SAID, Eduard W. *Orientalismo: o oriente como invenção do ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- SANTAELLA, Lucia. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- _____. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002.
- SCHMIDT, S. *Kalte Faszination: Medien, Kultur, Wissenschaft in der Mediengesellschaft*, Velbrück Wissenschaft. Göttingen: Hubert e Co., 2000.
- SCHWARCZ, Lilia Moritz. *As barbas do imperador: D. Pedro II, um monarca nos trópicos*. 2ª edição, São Paulo, Companhia das Letras, 2003.
- SENNETT, Richard. *O Artífice*. Rio de Janeiro: Record, 2009.
- SILVA JUNIOR, Gonçalo. *A guerra dos gibis : A formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos*. São Paulo : Companhia das Letras, 2004.
- SOUSA, Mauricio de. *Navegando nas Letras*. 2 vols. São Paulo: Editora Globo, 2000.
- SPIEGELMAN, Art. *Maus: A história de um sobrevivente*. São Paulo: Cia. das Letras, 2005.
- SPIVAK, Gayatri C. "Can the Subaltern Speak?". In Bill Ashcroft et alli. *The Post-Colonial Studies Reader*. Londres, Routledge, 1997.
- STRAßNER, Erich. *Text-Bild-Kommunikation/Bild-Text-Kommunikation*. Tübingen: Niemeyer, 2002.
- THOMPSON, Michael. *Rubbish Theory: the creation and destruction of value*. Nova Yorque: Oxford University Press, 1979.
- TUCHERMAN, Ieda e SAINT-CLAIR, Ericson. "O Corpo Transparente: dispositivos de visibilidade e mutações do olhar." In *Texto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 19, p. 1-17, 2008.
- VERGUEIRO, Waldomiro et al. *Como Usar as Histórias em Quadrinhos em Sala de Aula*. São Paulo: Contexto, 2006.

Referências

VERGUEIRO, Waldomiro e SANTOS, R. E. dos. *A Pesquisa Sobre Histórias em Quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005*. UNIrevista, São Leopoldo, v.1, n.3, pp.1-12, jul, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro e RAMOS, Paulo. (org.) *Muito Além dos Quadrinhos: análises e reflexões sobre a 9ª arte*. São Paulo: Devir, 2009. [a]

_____. *O óbvio: quadrinhos não são só para crianças*. Artigo publicado no jornal Folha de São Paulo, no caderno Opinião, em 22 de maio de 2009, p.3. [a]

VERGUEIRO, Waldomiro e D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. *De discursos não competentes a saberes dominantes: reflexões sobre as histórias em quadrinhos no cenário brasileiro*. Texto apresentado ao Grupo de Trabalho "Mídia e Entretenimento", do XVIII Encontro da Compós, na PUC-MG, Belo Horizonte, MG. Junho de 2009.

VERÍSSIMO, Luis Fernando. *As cobras em: se Deus existe que eu seja atingido por um raio*. Porto Alegre: L&PM, 1997.

VERSACI, Rocco. *This Book Contains Graphic Language: comics as literature*. Londres/Nova York: Continuum, 2008.

VICENTE, Gil. *Alheio*. 2003. Projeto disponível em: http://www.gilvicente.com.br/alheio/texto_vicente.html. Último acesso em 23.11.2009.

WATTERSON, Bill. *The Indispensable Calvin and Hobbes*. Londres: Warner Books, 1992.

_____. *It's a Magical World*. Kansas: Universal Press, 1996.

_____. "Os quadrinhos em transição". In *Os dez anos de Calvin e Haroldo*. Disponível em: http://www.kazaerua.com/artigo_papo.php?artigo=6. Último acesso em 10.11.2009.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura*. 2ª. Edição, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

WOLK. Douglas. *Reading Comics: how graphic novels work and what they mean*. Nova Iorque: Da Capo Press, 2007.

Referências

Periódicos:

As Aventuras do Didi, número 19. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1982.

Revista Circo. Ano 1, número 5. São Paulo: Circo Editorial (outubro de 1986 a agosto de 1987).

Revista Circo Especial. Ano 1, número 1. São Paulo: Circo Editorial, 1988.

Os Trapalhões, número 79. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1982.

Os Trapalhões, número 83. Rio de Janeiro: Bloch Editores, 1982.

Periódicos *on line*:

Banca de Quadrinhos. Disponível em:

<http://programabancadequadrinhos.com/2009/10/23/programa-47-fiq-preview-das-entrevistasas-e-papo-com-liniers/>. Último acesso em 13.11.2009.

Deutschsprachige Comics. (Goethe Institut). Disponível em: <http://www.goethe.de/kue/lit/prj/com/ptindex.htm>. Último acesso em 12.11.2009

Referências de figuras retiradas de *websites* (último acesso em 24.11.2009):

Figura 4: <http://blog.bnf.fr/10ans-et-apres/index.php/2008/12/29/le-bois-protat-le-plus-ancien-bois-grave-connu-dans-le-monde-occidental/>

Figura 6: http://fabriciobezerradaguaia.blogspot.com/2008_02_01_archive.html

Figura 7: <http://britton.disted.camosun.bc.ca/verbeek/jbverbeek.htm>

Figura 8: <http://home.comcast.net/~cjh5801a/Jiggs.htm>

Figura 9: <http://www.dmark.com.br/noticia/popeye-perde-os-direitos-autorais-na-europa-680>

Referências

Figura 10: http://en.wikipedia.org/wiki/Wash_Tubbs

Figura 11: [http://en.wikipedia.org/wiki/Blondie_\(comic_strip\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Blondie_(comic_strip))

Figura 12: <http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/09/24/comic-book-legends-revealed-226/>

Figura 13: <http://www.humordesenhado.com/>

Figura 14: <http://calha.zip.net/images/mad.jpg>

Figura 17: http://en.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop

Figura 18: <http://madeinjapan.uol.com.br/2006/01/18/mangas-o-japao-em-quadrinhos/4/>

Figura 40: <http://www.acesso.uerj.br/imagens/pasquim.jpg>

Figura 63: <http://planonove.blogspot.com/2008/12/obamis.html>.

Figuras 67 e 68: <http://autoliniers.blogspot.com/>

Figura 73: <http://www.mahlermuseum.at/>

Figura 75: <http://www.zeno.org/Shop/F/0325-22614131-regie-schaack-moers-arschloch-scheise.htm>

Figura 77: <http://www.infoescola.com/desenho/o-homem-vitruviano/>

Figura 79: <http://ivancarlo.blogspot.com/2009/08/tira-de-chico-bento-adulterada.html>

Figura 80: http://www.universohq.com/quadrinhos/2009/n21052009_08.cfm

Figura 81: <http://autoliniers.blogspot.com/>