



[ORG.] PROF<sup>ª</sup> DR<sup>ª</sup> JOANE LEÔNCIO DE SÁ & PROF. DOUTORANDO BRUNO FERNANDES ALVES  
ANO V > Nº8 > JAN-JUL/2018 > ISSN 2316-316X

# **intersemiose** revista digital

NELI



HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS



[ORG.] PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> JOANE LEÔNIO DE SÁ & PROF. DOUTORANDO BRUNO FERNANDES ALVES  
ANO V > Nº8 > JAN-JUL/2018 > ISSN 2316-316X

# **intersemiose** revista digital



NELI



UFPE

**HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS**

## **CONSELHO EDITORIAL**

PROF. DR. ANTONIO VICENTE SERAPHIM PIETROFORTE (USP)

PROF. DR. EDUARDO STERZI (UNICAMP)

PROF<sup>a</sup> DRA<sup>a</sup> ANNITA MALUFE (PUC-SP)

PROF. DR. HENRIQUE MAGALHÃES (UFPB)

PROF. DR. LUCIANO JUSTINO (UEPB)

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> ANGELA PRYSTHON (UFPE)

PROF. DR. NEWTON DE CASTRO PONTES (URCA)

PROF. DR. FERNANDO MENDONÇA (UFS)

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> ERMELINDA FERREIRA (UFPE)

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> MARIA DO CARMO NINO (UFPE)

PROF. DR. FABIO ANDRADE (UFPE)

PROF. DR. FABIO PAIVA (UFPE)

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> SHERRY ALMEIDA (UFRPE)

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> RENATA PIMENTEL (UFRPE)

## **EQUIPE TÉCNICA**

### **EDITORA GERAL**

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> ERMELINDA MARIA ARAÚJO FERREIRA

### **EDITORES DO NÚMERO HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

PROF<sup>a</sup> DR<sup>a</sup> JOANE LEÔNCIO DE SÁ

PROF. DOUTORANDO BRUNO FERNANDES ALVES

### **PROJETO GRÁFICO**

PEDRO ALB XAVIER

### **WEBDESIGNER**

JOÃO BOSCO



*su.má.rio*

## **EDITORIAL**

Profª Drª Ermelinda Maria Araújo Ferreira .....8

### **A ADAPTAÇÃO DO POEMA “QUADRILHA”, DE DRUMMOND, PARA OS QUADRINHOS: UMA EXPERIÊNCIA COM LICENCIANDOS DE PEDAGOGIA DA UFRPE**

Bruno Fernandes Alves .....12

### **ADAPTAÇÃO DE ROMANCES INVESTIGATIVOS INGLESES PELO MANGÁ: OS CONTOS DE KUROSHITSUJI**

Danielly Amatte Lopes; Janaina Freitas Silva de Araújo; Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa Santos .....28

### **A PIOR BANDA DO MUNDO, DE JOSÉ CARLOS FERNANDES: OS QUADRINHOS COMO UM GÊNERO DA “LITERATURA MENOR”**

Ermelinda Maria Araújo Ferreira .....46

### **ENTRE O TESTAMENTO E O TESTEMUNHO. MAGNETO: UMA NARRATIVA DO HOLOCAUSTO**

Heloiza Montenegro Barbosa .....68

### **PROCESSOS DE EMANCIPAÇÃO DO GÊNERO QUADRINÍSTICO NA LITERATURA NACIONAL**

Joane Leôncio de Sá .....80

### **O PAPEL DAS TRADUÇÕES DE GRAPHIC NOVELS NO PROCESSO DE LEGITIMAÇÃO CULTURAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Maiara Alvim de Almeida .....96

### **UMA BREVE ANÁLISE DO FEMININO EM FAÇADE (SANDMAN) DE NEIL GAIMAN**

Márcia Tavares Chico .....112

### **UMA REFLEXÃO EXISTENCIALISTA EM BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS**

Maria Carolina Meninéa Nascimento; José Albino Santos Júnior .....128

### **BANDA-DESENHADA E A DIDÁTICA DO CRIOULO**

Maria da Graça Gomes de Pina .....142

### **A ADAPTAÇÃO COMO CRÍTICA: UMA LEITURA DE A TERCEIRA MARGEM DO RIO, DE GUIMARÃES ROSA, EM GRAPHIC NOVEL**

Maria Gabriela Wanderley Pedrosa .....154

### **DOIS IRMÃOS, TRÊS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS: TRANSPOSIÇÃO DO ROMANCE DE MILTON HATOUM PARA HQ E MINISSÉRIE**

Mônica dos Santos Melo Figueiredo .....172

### **ESTEREÓTIPOS SURDOS E AS PERCEPÇÕES DE IDENTIDADE: UMA ANÁLISE DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS THAT DEAF GUY, DE MATT E KAY DAIGLE**

Tayana Dias de Menezes; Layse da Costa Santos; Nathalia da Costa Santos .....192

### **HISTÓRIA EM QUADRINHOS, MEMÓRIA EM QUADRINHOS: A REPRESENTAÇÃO DO TRAUMA EM MAUS – A HISTÓRIA DE UM SOBREVIVENTE**

Viçtor Vitório de Barros Correia .....204

### **METAL GEAR SOLID, A DIGITAL GRAPHIC NOVEL, DE HIDEO KOJIMA: LITERATURA, GAME E FILME EM DIÁLOGO**

Vinicius Gomes Pascoal .....228

# EDITORIAL

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ermelinda Maria Araújo Ferreira  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Em 2018, o Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI/CNPq) da Universidade Federal de Pernambuco promoveu o seu *I Congresso Nacional*, contemplando quatro linhas de pesquisa: Histórias em Quadrinhos, Poesia e Novas Materialidades, Literatura e Audiovisual e Literatura Eletrônica. Como resultado desse encontro, dois números da *Intersemiose – Revista Digital* foram organizados neste ano, reunindo alguns artigos relacionados a dois desses temas.

Este volume sobre Histórias em Quadrinhos, organizado pela Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Joane Leôncio de Sá e pelo Prof. Doutorando Bruno Fernandes Alves, conta com quatorze colaborações. Ambos os organizadores refletem sobre aspectos pedagógicos da narrativa sequencial. No artigo “Processos de emancipação do gênero quadrinístico na literatura nacional”, Joane Leôncio de Sá discute como o movimento de transposição dos clássicos literários canônicos para os quadrinhos, apoiado institucionalmente por políticas governamentais de incentivo à leitura no Brasil, atravessou diversas etapas de amadurecimento. Essas etapas são exemplificadas através do estudo de duas adaptações do romance *O Guarani*, de José de Alencar, em épocas distintas: a versão antiga, de 1957, e a versão moderna, de 2009. No artigo “A adaptação do poema “Quadrilha” para os quadrinhos: uma experiência com licenciandos de pedagogia na UFRPE”, Bruno Fernandes Alves explora o potencial didático dos quadrinhos no ensino de poesia em sala de aula, através de uma experiência prática levada a cabo no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco.

Dois outros artigos focalizam aspectos diferenciados da pedagogia dos quadrinhos. Maria da Graça Gomes de Pina, em “Banda-desenhada e a didática do crioulo” estuda a criação da primeira banda-desenhada em crioulo, língua de expressão popular no arquipélago de Cabo Verde, como uma iniciativa ligada à proposta de introdução do ALUPEC (Alfabeto Unificado para a Escrita do Cabo-Verdiano), uma tentativa de normalizar a escrita do crioulo e de contribuir para a sua oficialização na região. Já Tayana Dias de Menezes, Layse da Costa Santos e Nathalia da Costa Santos, em “Estereótipos surdos e as percepções de identidade: uma análise da obra *The deaf guy*, de Matt e Kay Daigle”, exploram a relevância das histórias em quadrinhos para os estudos da identidade do povo surdo. As tirinhas de Matt e Kay Daigle mostram o dia a dia de uma família em que o pai é surdo e utiliza a Língua Americana de Sinais (American Sign Language – ASL) para comunicar e interagir com a sociedade, apresentando situações vividas pelo personagem. Neste artigo, as autoras analisam uma seleção dos quadrinhos desta série mostrando como os elementos de identidade

agenciados nos enredos reforçam as concepções do ouvinte acerca do surdo, e do surdo pelo próprio surdo.

Os demais artigos, em sua maioria, abordam leituras específicas de obras em quadrinhos, sejam adaptativas, sejam originais. No âmbito dos quadrinhos em língua portuguesa, Ermelinda Maria Araújo Ferreira comenta sobre a premiada coleção *A pior banda do mundo*, original de José Carlos Fernandes, na qual as aventuras de uma inepta banda de músicos, de intenções jazzísticas e resultados caóticos, servem como pretexto para introduzir discussões filosóficas sobre a cultura na pós-modernidade. O artigo reflete sobre a percepção de Fernandes do gênero quadrinhos como “literatura menor”, através de um intenso diálogo com obras de autores clássicos elencados nesta rubrica, a partir do conceito de Deleuze. Maria Gabriela Wanderley Pedrosa, no âmbito das versões quadrinísticas, por sua vez, estuda um provável viés feminista na adaptação da escritora Maria Helena Rouanet e da ilustradora Thais dos Anjos do conhecido conto de Guimarães Rosa, “A terceira margem do rio”, contrapondo essa leitura às análises dominantes desta obra, centradas na predominância da imagem do pai e da ideologia patriarcalista.

Quatro artigos tratam da adaptação de obras de língua inglesa para os quadrinhos. Maiara Alvim de Almeida, em “O papel das traduções de graphic novels no processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos”, traça um panorama da situação dos quadrinhos no Brasil a partir da análise de traduções de obras estrangeiras, em especial norte-americanas, considerando que os modelos e estéticas estadunidenses forneceram as bases para a produção e fundação de tradições de quadrinhos também na Europa (com destaque para a França e a Itália) e no Japão.

Danielly Amatte Lopes, Janaína Freitas Silva de Araújo e Gabriela Lessa Santos estudam os aspectos técnicos e simbólicos da versão do mangá japonês de Yana Toboso – *Kuroshitsuji* – do conto policial inglês produzido por autores clássicos como Sir Arthur Conan Doyle e Agatha Christie, mostrando como a mecânica desses romances investigativos migra para este novo formato contemporâneo. Em seu artigo, Márcia Tavares Chico trata de uma análise da representação do feminino na história “Façade”, presente no universo *Sandman*, do autor britânico Neil Gaiman, mostrando como a violência contra o feminino serve de ferramenta para a construção da história. Já Maria Carolina M. Nascimento e José Albino Santos Jr. analisam o filão dos heróis nos quadrinhos de origem estadunidense, propondo uma leitura existencialista do personagem Batman, na obra *O Cavaleiro das Trevas*.

Neste número da *Intersemiose*, dois artigos tratam da questão judaica: a representação do trauma em *Maus* – a história de um sobrevivente, de Art Spiegelman, numa análise de Victor Vitória de Barros Correia, que considera como a linguagem é insuficiente para representar e comunicar a ruptura infligida pelo trauma, demandando uma árdua reconstrução simbólica que resulta num verdadeiro esforço de tradução. E uma análise de Magneto – personagem do *Universo Marvel* – por Heloiza Montenegro Barbosa, na qual a autora procura conectar esse gênero de graphic novel com pesquisadores e ficcionistas relacionados ao holocausto.

Finalmente, dois pesquisadores trabalham convergências múltiplas entre literatura, quadrinhos e outras mídias nesta coletânea. Mônica dos Santos Melo discute como o romance *Dois irmãos*, de Milton Hatoum, é adaptado para os quadrinhos e para uma minissérie televisiva, num estudo que reforça a ideia de que as transcrições surgidas a partir de uma obra inicial gozam de completa autonomia, constituindo obras independentes, construídas de forma consistente na mobilização dos seus próprios recursos. Vinícius Gomes Pascoal, por sua vez, discute a convergência semiótica da literatura com os games e o cinema na obra *Metal Gear Solid*, uma graphic novel digital de Hideo Kojima. Neste artigo, o autor questiona como os elementos verbivocovisuais entram em sintonia nessa modalidade do jogo de videogame, potencializando os modos de recepção que se manifestam através da leitura, da apreciação sonora, da apreciação fílmica, ou todas essas, já que o suporte ou objeto da análise é um jogo de videogame, um filme e uma graphic novel, simultaneamente.

Esperamos que a variedade de textos reunidos neste volume da revista *Intersemiose* ofereça um amplo panorama das implicações teóricas e estéticas do estudo das histórias em quadrinhos na atualidade.



*Ermelinda Maria Araújo Ferreira*

*Recife, Julho de 2018.*

**A ADAPTAÇÃO  
DO POEMA  
“QUADRILHA”, DE  
DRUMMOND, PARA  
OS QUADRINHOS:  
UMA EXPERIÊNCIA  
COM LICENCIANDOS  
DE PEDAGOGIA  
DA UFRPE**

Bruno Fernandes Alves

Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)

brunoalves65@gmail.com

**RESUMO:**

A linguagem das histórias em quadrinhos é reconhecida como um importante recurso didático-pedagógico que pode ser utilizado em qualquer nível de ensino. Para que o professor possa utilizá-lo de modo eficaz em sala de aula é necessário que o mesmo conheça os elementos que estruturam seu repertório estético-narrativo. Neste artigo apresentamos os resultados de uma atividade desenvolvida na disciplina Histórias em Quadrinhos e Educação, ministrada no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco, cujo objetivo foi o de adaptar o poema “Quadrilha”, de Carlos Drummond de Andrade, para a linguagem dos quadrinhos.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Histórias em Quadrinhos; Pedagogia; Teoria da Adaptação; Arte/Educação.

**ABSTRACT:**

The language of comics is recognized as an important didactic-pedagogical resource that can be used at any level of education. In order to be used effectively in the classroom it is necessary for the teacher to know the elements that structure his aesthetic-narrative repertoire. In this article we present the results of an activity developed in the discipline Comics and Education, taught in the course of graduation in Pedagogy of the Universidade Federal Rural de Pernambuco, whose objective was to adapt the poem “Quadrilha”, by Carlos Drummond de Andrade, to the language of comics.

**KEYWORDS:**

Comics; Pedagogy; Theory of Adaptation; Art/Education.

## INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos tornaram-se populares a partir da publicação do personagem *The Yellow Kid*, do norte-americano Richard Fenton Outcault, em 1896. Com o objetivo de atrair uma população pouco instruída, o que incluía imigrantes de vários países que tentavam a sorte em Nova York, o proprietário do jornal *The New York Journal*, William Randolph Hearst, achava que a junção entre texto e imagem que os quadrinhos traziam podia contribuir para alavancar a venda do jornal.

Ainda que a linguagem narrativa visual tenha outros expoentes surgidos antes do *Yellow Kid*, como as criações de Rudolph Töpffer, Wilhem Busch e Ângelo Agostini, foi o personagem de Outcault que desencadeou toda uma procura por material similar por parte dos concorrentes do *New York Journal*. A partir daí, os quadrinhos foram se desenvolvendo enquanto linguagem, inclusive promovendo o surgimento de veículos impressos como a revista em quadrinhos, que no início apenas compilava as histórias publicadas nos jornais.

Com o sucesso de público a partir das histórias publicadas nos jornais, os quadrinhos se tornaram uma linguagem aberta a experimentações tanto de formato quanto de conteúdo e seu potencial midiático não passou despercebido da indústria cultural desde os seus primórdios. Como exemplo, podemos citar o produtor, empreendedor e *performer* teatral norte-americano Gus Hill que foi, possivelmente, o primeiro a adaptar histórias em quadrinhos para outra mídia ao criar os espetáculos intitulados “*cartoon theatricals*”, que basicamente eram comédias musicais baseadas em tiras cômicas de sucesso.

Hill produziu, em 1896, o espetáculo *McFadden’s Row of Flats*, baseado no *Yellow Kid* de Outcault e também levou ao palco comédias musicais adaptadas das séries *Mutt e Jeff* (Bud Fisher, 1907), *Happy Hooligan* (Frederick Burr Open, 1900) e *Bringing Up Father* (George McManus, 1907). Nesse período, quadrinhos como o já citado *Bringing Up Father*, que no Brasil era chamado de Pafúncio, foram adaptados para outras mídias e formatos, como o cinema, o rádio e desenhos animados.

Em 1941, o editor Albert Kanter cria para a Elliot Publishing Company a série *Classic Comics*, que posteriormente viria a se chamar *Classics Illustrated*, adaptando obras literárias para os quadrinhos:

A forma mais evidente de colocar o conteúdo de obras literárias num gibi foi, justamente, a adaptação de grandes clássicos da literatura para os quadrinhos. Nos Estados Unidos, a primeira publicação a fazer isso foi a *Classics Illustrated*, do editor Albert L. Kanter, um título que visava combater o preconceito que os comics sofriam – que vinha de educadores em geral, que, nos anos 1940, achavam que os quadrinhos acoçumavam

mal as crianças a uma leitura supostamente pobre (PITOMBO, 2008: p. 7).

No Brasil, a Editora Brasil-América (EBAL) adquiriu os direitos de publicação da série *Classics Illustrated*, reproduzindo as adaptações de obras literárias; em 1950, a editora começou a adaptar romances brasileiros para os quadrinhos.

Todas as produções da Edição Maravilhosa eram referentes à literatura clássica estrangeira. Apenas em Agosto de 1950, o número 24 da série apresentou a adaptação ilustrada do romance brasileiro *O Guarani*, de José de Alencar, e assinada pelo artista André Le Blanc, de carreira conhecida internacionalmente. No entanto, a criação de Le Blanc não fora a primeira adaptação de *O Guarani*, uma vez que, segundo Moya e D'Assunção (2002, p. 47) 24, houve diversas produções antes disso. Uma delas, realizada em 1938, pelo pintor e estúdio F. Acquarone num álbum em formato horizontal editado pelo Correio Universal de São Paulo. Todavia, os autores consideram a quadrinização da obra de Alencar por Le Blanc como superior às anteriores, por essas trazerem desenhos irregulares (SÁ, 2013: p. 43).

Além de suas adaptações para cinema, televisão, teatro e rádio, os quadrinhos também foram transpostos para a literatura, fazendo o percurso inverso do que já era tradição desde os anos 1940: a adaptação para quadrinhos de obras da literatura. Em 1936, mesmo ano em que foi publicada, a HQ *Flash Gordon nas Cavernas de Mongo* foi adaptada para a literatura no livro homônimo escrito por Alex Raymond.

Esse diálogo entre linguagens nos mostra que a adaptação não é um fenômeno exclusivo da indústria cultural contemporânea, mas que ela permeia a produção artística desde seus primórdios.

Se você supõe que a adaptação pode ser compreendida considerando apenas filmes e romances, está enganado. Os vitorianos tinham o hábito de adaptar quase tudo – e para quase todas as direções possíveis: as histórias de poemas, romances, peças de teatro, óperas, quadros, músicas, danças e *tableaux vivants* eram constantemente adaptados de uma mídia para outra, depois readaptadas novamente. Nós, pós-modernos, claramente herdamos esse mesmo hábito, mas ainda temos outros novos materiais à nossa disposição – não apenas o cinema, a televisão, o rádio e as várias mídias eletrônicas, é claro, mas também os parques temáticos, as representações históricas e os experimentos da realidade virtual. O resultado? A adaptação fugiu do controle. (HUTCHEON, 2011: p. 11)

## OS QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO

As histórias em quadrinhos, desde o seu surgimento, tornaram-se uma importante linguagem de comunicação, com seu potencial reconhecido por teóricos da área. No entanto, o campo da educação demorou a reconhecer que os quadrinhos poderiam se tornar um importante aliado do processo ensino-aprendizagem.

Um dos principais argumentos era o de que a imagem presente nas histórias tornava o texto redundante e assim não estimulava a criança a ler. A questão que aqui se coloca é que a imagem sempre teve um detrimento em relação ao texto – para o senso comum, a imagem fala mais que mil palavras, mas para os teóricos da educação e outros intelectuais ela retardava o processo de aquisição de leitura. Uma das críticas dos quadrinhos foi a escritora Cecília Meireles. Segundo Ramos (2015: 434), “no entender da poetisa, deveria ser privilegiada a obra que não tivesse figuras. O elemento visual, para ela, poderia inverter o exercício da imaginação. ‘Este é um dos perigos a assinalar nas discutidas histórias em quadrinhos’. (Meireles, 1951, p. 149)”.

Os estudos sobre comunicação de massa e semiótica, principalmente os desenvolvidos pelo italiano Umberto Eco na década de 1960, vieram contribuir para uma valorização dos quadrinhos; além disso, a posição de intelectuais franceses como o escritor Francis Lacassin e o cineasta Alain Resnais foram fundamentais nesse período. A palavra *Arte* começa a surgir nos textos analíticos e nos ensaios sobre os quadrinhos produzidos no final do século XIX e início do século XX.

Funda-se o Club des Bandes Dessinées em 1962. Aparece a primeira revista no mundo especializada no estudo dos quadrinhos, Giff Wiff. (...) Livros, revistas, artigos, reuniões, conferências, adesões importante, nomes que abriam notícias de jornais no mundo todo como Resnais, Fellini, Zavattini, Lelouch, Eco, McLuhan, Marcuse, Morin, Damiani e o apoio e prestígio da Universidade de Roma. Surgem as manifestações de pop art em 63, com influência (ou ampliação pura e simples) de quadrinhos como Roy Lichenstein. O Club des Bandes Dessinées transforma-se em Centre d’Étude des Literatures d’Expression Graphique (CELEG). Reeditam-se álbuns luxuosos de histórias antigas, como Flash Gordon, Tarzan, Little Nemo e outros, com estudos sérios e introduções importantes. (MOYA, 1977: p. 45)

A partir desse reconhecimento, não tardou para que o campo da educação começasse a analisar o potencial dos quadrinhos no processo de ensino-aprendizagem. No Brasil, já a partir dos anos 1970, “se percebeu uma paulatina inserção dos quadrinhos nos livros didáticos” (RAMOS, 2015: 435), que foi intensificada nas décadas de 1980 e 1990, principalmente nos estudos da área de Língua Portuguesa. A partir da

promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, foram estabelecidos os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN`s), com volumes dedicados às várias áreas do conhecimento. As histórias em quadrinhos surgem nesses textos como uma ferramenta importante para o ensino.

Os conceitos de gênero e texto moldaram a realidade pedagógica brasileira por influência direta dos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), desenvolvidos na segunda metade da década de 1990. Os dois termos eram explicitamente citados e recomendados nos parâmetros ligados à Língua Portuguesa, tanto do ensino fundamental quanto do médio, com uma expectativa de que seu uso fosse aprofundado ao longo do período escolar, como registra o parâmetro dedicado a Linguagem, Códigos e Suas Tecnologias (Ministério da Educação, 2006). Observa-se que os quadrinhos são vistos como leitura (agora válida e permitida) à luz dos parâmetros, o que configura uma mudança radical na forma como foram abordados décadas atrás no país. Isso também oficializa, de forma governamental, seu ingresso no campo do ensino brasileiro. De leitura clandestina, passa a ser explicitamente proposta. (RAMOS, 2015: 436)

Nos PCNs do componente curricular Arte, os quadrinhos são citados ao lado de outras formas de linguagem visual:

Conhecimento e competência de leitura das formas visuais em diversos meios de comunicação da imagem: fotografia, cartaz, televisão, vídeo, histórias em quadrinhos (grifo nosso), telas de computador, publicações, publicidade, design, desenho animado etc. (BRASIL, 1998, p. 67).

Já o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) classifica as HQs como um texto que deve ser conhecido pelas crianças para que elas possam, a partir daí, produzir suas narrativas.

Para se montar uma **história em quadrinhos**, é necessário o conhecimento de vários tipos de histórias em quadrinhos para que as crianças conheçam melhor suas características. Pode-se identificar os principais temas que envolvem cada personagem, os recursos de imagens usadas etc. Assim, se amplia o repertório em uso pelas crianças e elas avançam no conhecimento desse tipo de texto. Ao final, as crianças podem produzir as próprias histórias em quadrinhos. (BRASIL, p. 154)

Além da inserção nos livros didáticos e referenciados nos documentos norteadores, os quadrinhos também começaram a ser utilizadas em provas nacionais de avaliação educacional, como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM). Criado em 1998, o exame incluiu quadrinhos nas provas a partir de 1999, “com uma história da Graúna de Henfil, abrindo a chamada para a redação” (PAIVA, 2017, p. 92).

Paiva realizou um levantamento da presença dos quadrinhos nas provas do ENEM de 1999 a 2016. Entre 1999 e 2008, com exceção daquela realizada no ano de 2006, as provas trouxeram 28 quadrinhos compondo as questões. Nos oito anos seguintes, 2009 a 2016, houve um aumento do número de questões e, conseqüentemente, do uso dos quadrinhos: “foram 59 aplicações de HQs nas provas (...)”. (PAIVA, 2017, p. 95).

Nesse sentido, podemos afirmar que a história em quadrinhos, assim como a Arte, é um importante elemento no processo de formação docente. Assim, foi instituída a disciplina optativa *Histórias em Quadrinhos e Educação* no curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural de Pernambuco. Ofertada pela primeira vez em 2017, a disciplina tem como objetivo geral compreender os quadrinhos como uma linguagem das artes visuais e o seu potencial como recurso didático no processo ensino-aprendizagem, contribuindo para na formação do professor; nos específicos, a disciplina pretende fazer com que os discentes conheçam as origens históricas dos quadrinhos, compreendam o código linguístico das mesmas e vivenciem o processo de criação de uma HQ.

Segundo Barbosa (2002, p. 1), “Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens veiculadas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, slogans políticos, etc.” Para que haja um conhecimento crítico acerca dessa visualidade, é necessária uma *alfabetização estética*, que deve começar ainda na educação infantil. Partindo desse pressuposto, Ana Mae Barbosa sistematizou, nos anos 1980, a Abordagem Triangular (AT), que em seu conceito “designa ações como componentes curriculares: o fazer, a leitura e a contextualização”. (BARBOSA, 1988, p. 37).

A *contextualização* pode ser histórica, social, psicológica, antropológica, geográfica, ecológica, biológica, etc; a *leitura de imagem* aborda os elementos que estruturam a obra. No caso das artes visuais podemos elencar o ponto, a linha, os planos, a composição, as cores, o estilo do artista e o tema da obra. Embora tenha sido desenvolvida para o ensino das artes visuais, atualmente a AT pode ser utilizada no ensino das demais linguagens da Arte; o *fazer* estimula a recriação da obra a partir de qualquer um dos elementos abordados, seja pela contextualização, seja pelos aspectos visuais ou temáticos.

Nesse sentido, a etapa do fazer artístico/recriação pode ser definida como um processo de adaptação, tendo em vista que o produto resultante pode ser na linguagem original da obra analisada ou em outra linguagem artística, estabelecendo

um diálogo interestético. Assim, a AT é a metodologia utilizada na disciplina Histórias em Quadrinhos e Educação para fundamentar as atividades práticas e avaliativas, principalmente na fase do Fazer Artístico.

Nessa etapa, são apresentados e discutidos os conceitos de Intertextualidade e Intersemiose e a Teoria da Adaptação como fundamentação para a atividade prática da primeira avaliação. Cabe ressaltar que esses mesmos conceitos são trabalhados na disciplina *Arte na Prática Pedagógica II*, também com o intuito de orientar o trabalho didático de criação de um projeto pedagógico que seja *inter*.

Agora, a arte contemporânea trata de interdisciplinarizar, isto é, pessoas com suas competências específicas interagem com outras pessoas de diferentes competências e criam, transcendendo cada uma seus próprios limites ou simplesmente estabelecendo diálogos. São exemplos o happening, a performance, a body art, a arte ambiental, a video art, a arte computacional, as instalações, a arte na web, etc.” (BARBOSA, 2005, p. 24)

Como atividade prática para a primeira verificação de aprendizagem (V.A.) foi proposta uma experiência de adaptação de um texto literário para os quadrinhos, com o objetivo de fazer com que os discentes experimentassem as diversas possibilidades de elaboração de uma hq após as discussões dos conteúdos teóricos da linguagem. Selecionamos, assim, o poema *Quadrilha*, de autoria de Carlos Drummond de Andrade.

O poema *Quadrilha* foi publicado em 1930 no livro *Alguma Poesia*, a estreia literária de Drummond. É um livro que representa bem a segunda fase do Modernismo brasileiro, movimento surgido em 1922 que rompeu com o academismo que dominava a cultura brasileira, tendo como inspiração as vanguardas européias do início do século XX. A poesia de Drummond era marcada pela ironia, pelo humor e por um estilo onde se destacavam os versos livres e uma linguagem mais direta, abordando temas do cotidiano.

Da primeira fase modernista Drummond recolheu a possibilidade de humor e de confiança em tom prosaico, que o levou ao colóquio e a certa brejeirice de estilo – elementos ricamente combinados com o dramatismo de sua personalidade. (VILLAÇA, 2002, p.18)

### **Quadrilha**

João amava Teresa que amava Raimundo  
que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili

que não amava ninguém.

João foi para os Estados Unidos, Teresa para o convento,  
Raimundo morreu de desastre, Maria ficou para tia,  
Joaquim suicidou-se e Lili casou com J. Pinto Fernandes  
que não tinha entrado na história.<sup>1</sup>

O poema tem como narrativa central uma dança de amores não correspondidos entre sete personagens que, de forma tragicômica, termina de forma inesperada. A estrutura narrativa do poema facilita uma adaptação para a linguagem visual por conter personagens, ações que podem definir a personalidade de cada um e que estabelecem um conflito entre os mesmos e uma estrutura narrativa clássica com início, desenvolvimento e conclusão. Essas características foram essenciais para a escolha do texto.

A única exigência da atividade era que o tema central do poema fosse mantido – ou seja, uma cadeia de desejos e afetos entre os personagens; no entanto, esses poderiam ter seus nomes alterados, assim como suas histórias poderiam seguir por caminhos diferentes daqueles narrados no poema; da mesma forma, a ambientação espacial e temporal da narrativa poderia ser definida pelo adaptador livremente, tendo em vista que esses elementos não estão estabelecidos no texto.

## A DANÇA DAS ADAPTAÇÕES

A maioria dos discentes optou por produzir o quadrinho seguindo o texto original com certa fidelidade (fig. 1), dentro de uma narrativa quadrinhística tradicional, optando pelo desenho autoral ou se apropriando de personagens dos quadrinhos, como os da Turma da Monica e Luluzinha, utilizando a técnica da colagem ou reproduzindo as características dos personagens. Uma das adaptações manteve a fidelidade ao texto, mas alterou o título: “*O Amor mata e a felicidade é para poucos: os rumos da vida*”. Pelo menos três adaptações não utilizaram texto, se valendo da narrativa visual para contar a trama do poema.

Essas adaptações, em sua maioria, mantiveram os nomes originais dos personagens, porém algumas acrescentaram textos complementares em recordatórios ou estabeleceram diálogos entre os protagonistas. Em relação à representação visual dos personagens, apenas três produções optaram por não usar figuras humanas, trocando as mesmas por animais marinhos antropomorfizados, formas geométricas e robôs.

1 . ANDRADE, Carlos Drummond de. *Alguma Poesia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

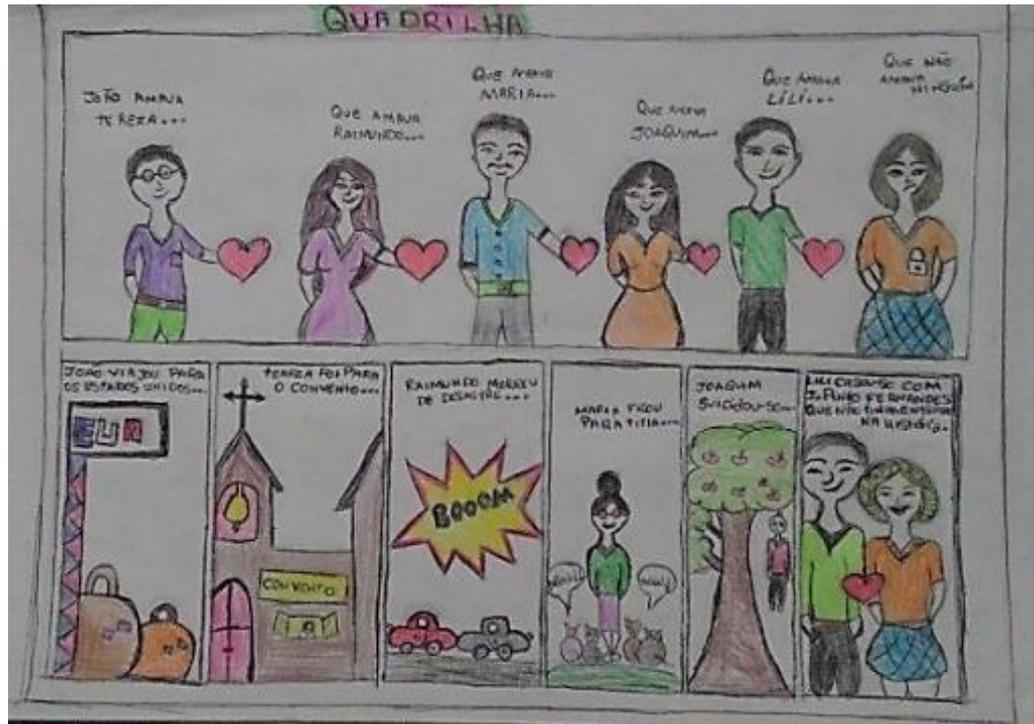


FIG. 01

Duas HQs estabeleceram um diálogo com universos criativos do cinema e dos quadrinhos: um deles, intitulado *Star Wars Quadrilha – Edição Especial Carlos Drummond de Andrade*, inseriu na ciranda de desejos os personagens da franquia (Fig. 2); outra autora utilizou o recurso da colagem e colocou como protagonistas os super-heróis das editoras DC e Marvel e a si mesma como uma das personagens (Fig. 3).

Esse diálogo estabelecido entre o poema original e personagens/universos ficcionais de quadrinhos e franquias cinematográficas nos remete ao conceito de

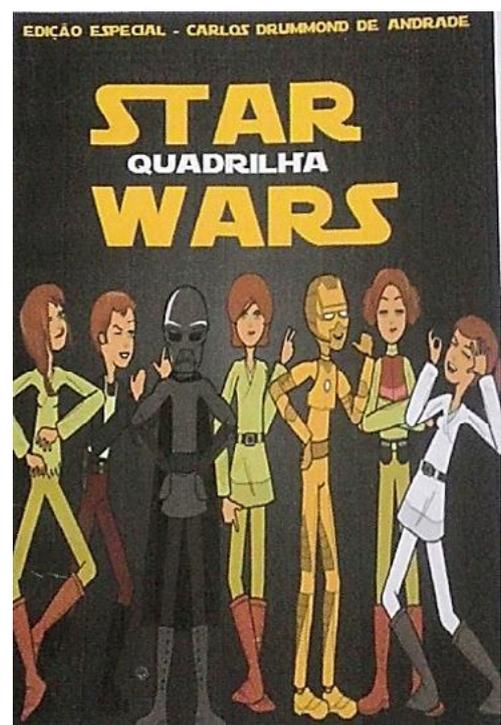


FIG. 02

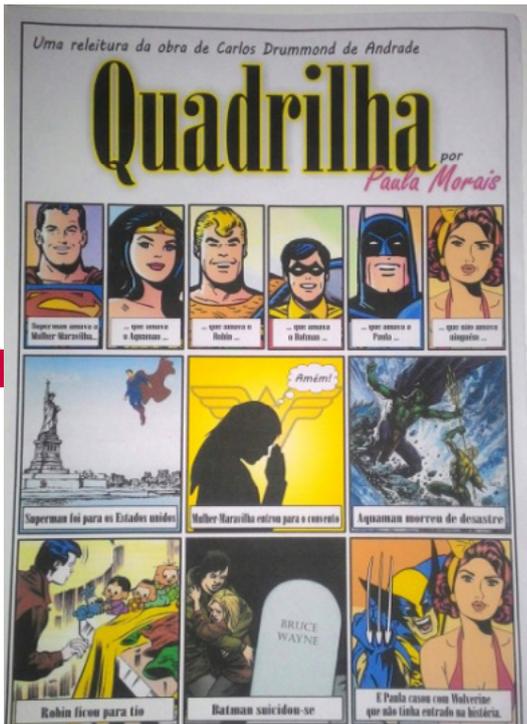


FIG. 03

intertextualidade, desenvolvido pela semióloga Julia Kristeva, que partiu do dialogismo de Mikhail Bakhtin. Segundo ela, o dialogismo de Bakhtin determina a escritura como subjetividade e comunicatividade onde a “pessoa-sujeito da escritura” cede lugar à “ambivalência da escritura”. Assim, todo texto está entrelaçado com outros textos, estabelecendo um diálogo:

A linguagem poética se constrói por meio de um diálogo de textos em que toda sequência se constrói em relação à outra, oriunda de um outro corpus, de forma que ela é duplamente orientada: primeiro, para o ato de reminiscência, (evocação de outra escrita) e, segundo, para o ato de intimação (a transformação da escrita evocada). (KRISTEVA, 1974, p.180)

O dialogismo, para Bakhtin, é “o princípio constitutivo da linguagem e a condição do sentido do discurso” (BARROS, 1999:1). Sendo assim, “toda a vida da linguagem, seja qual for seu campo de emprego (a cotidiana, a prática, a científica, etc.), está impregnada de relações dialógicas” (BAKHTIN, 1970:240; apud BARROS, 1999:50). De acordo com este conceito, todo e qualquer discurso não está isento da “contaminação” de outros discursos, que se entrelaçam e se fazem ouvir, mesmo que aparentemente soem como uma única voz.

Em todos os domínios da vida e da criação ideológica, nossa fala contém em abundância palavras de outrem, transmitidas com todos os graus variáveis

de precisão e imparcialidade. Quanto mais intensa, diferenciada e elevada for a vida social de uma coletividade falante, tanto mais a palavra do outro, o enunciado do outro, como objeto de uma comunicação interessada, de uma exegese, de uma discussão, de uma apreciação, de uma refutação, de um reforço, de um desenvolvimento posterior, etc., tem peso específico maior em todos os objetos do discurso” (BAKHTIN, 1990, p. 138).

Ainda para Kristeva (1974: 64), “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em lugar de noção de intersubjetividade, instala-se a de intertextualidade e a linguagem poética lê-se pelo menos como dupla”.

Carlos Drummond de Andrade surge em uma das HQs (fig. 5) como personagem/autor para apresentar mais detalhes sobre a história: “Ah, a *Quadrilha!* Pobres vidas! *Aqueles sete versos que escrevi são apenas um resumo, a história é mais triste!*”, fala o escritor. A adaptação estabelece uma relação de amizade mais profunda entre os protagonistas, colocando alguns como irmãos (João e Raimundo) e apresentando com mais detalhes os eventos descritos no texto original:

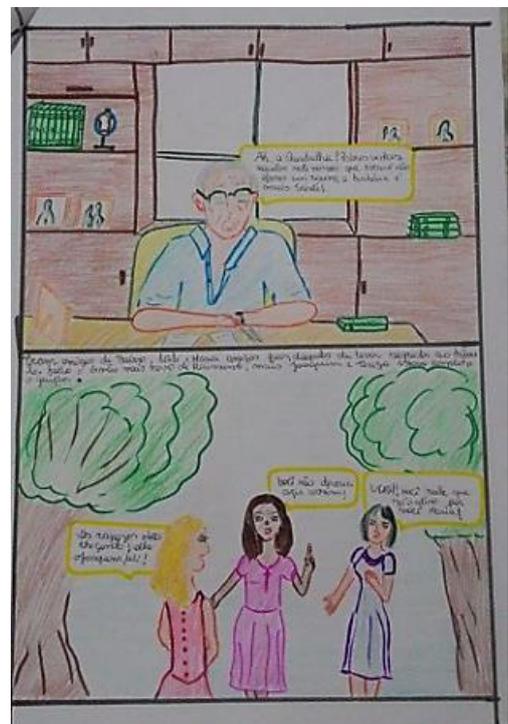
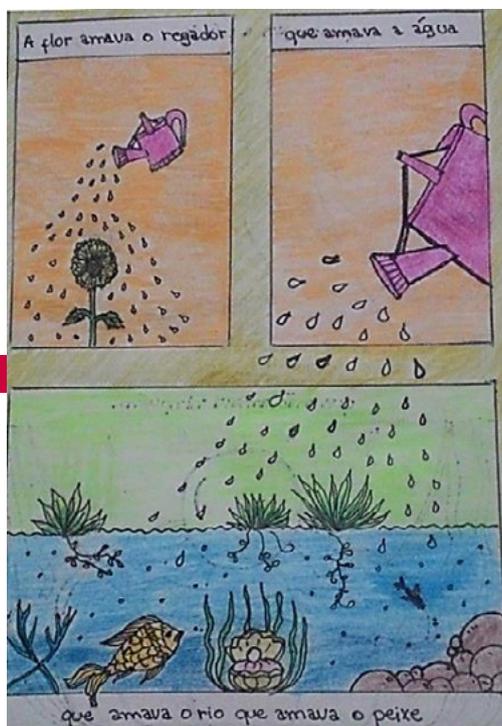


FIG. 05

Por fim, uma das adaptações optou por se desvincular totalmente da ciranda de desejos protagonizada por personagens humanos (ou antropomorfizados), embora tenha mantido o tema central do poema. Ao transpor as ações para uma temática

voltada à ecologia, a autora criou uma HQ poética e sensível, mas ao mesmo tempo forte e reflexiva sobre a importância da preservação do meio-ambiente (fig. 6).

FIG. 06



Essas adaptações, ao criarem novas narrativas a partir do texto-fonte, são “atos criativos e interpretativos de apropriação/recuperação, (...) uma forma de intertextualidade”, conforme nos diz Linda Hutcheon (2011: 30). Essas adaptações são experienciadas “como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação”.

Nesses casos, a fidelidade entre o texto original e o texto adaptado pode ser relativizada e o adaptador surge como criador/transformador de uma nova narrativa.

As adaptações localizam-se, por definição, em meio ao contínuo turbilhão da transformação intertextual, de textos gerando outros textos em um processo infinito de reciclagem, transformação e transmutação, sem um claro ponto de origem (STAM, 2003, p. 234).

## CONCLUSÕES

No resultado da atividade avaliativa proposta na disciplina Histórias em Quadrinhos e Educação, podemos perceber que no processo de adaptação do poema *Quadrilha* para a linguagem dos quadrinhos alguns alunos optaram por preservar a fidelidade ao texto original, mantendo inalterados os nomes dos personagens e seus destinos traçados pela narrativa; outros inseriram novas informações ao texto adaptado, como relações de parentesco e diálogos entre os personagens.

Com relação à utilização dos elementos estético-narrativos dos quadrinhos, cada autor estabeleceu sua própria forma de recontar a história, ora usando balão de texto, ora usando recordatórios ou optando por uma narrativa exclusivamente visual; utilizando o formato de tiras ou desenrolando a pequena trama em várias páginas, ampliando assim o que fica subentendido/sugerido pela leitura do poema.

Tanto nas quatro adaptações destacadas nesse trabalho quanto nas demais HQs resultantes da atividade, podemos perceber que as linguagens dialogam entre si, evidenciando sua intertextualidade e estabelecendo um jogo textual pelo qual o leitor transita. O texto-fonte não submerge diante do texto adaptado, ele se faz presente, como num palimpsesto que guarda em si marcas do texto anterior - transformado, transmutado, reciclado, num “contínuo turbilhão de transformação intertextual”, como diz Stam (2003).

Discutir intertextualidade, adaptação e intersemiose no processo de formação docente, seja na disciplina de Histórias em Quadrinhos e Educação, seja nas disciplinas de Arte/Educação, é provocar (re)significações acerca dos discursos territoriais da Arte, da Pedagogia e da Linguagem, desejando uma narrativa interterritorial que abra caminhos para novas contextualizações, leituras e fazeres artísticos e criativos.

## Referências

- ANDRADE, Carlos Drummond de. **Alguma Poesia**. 120 p. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- BARBOSA, Ana M. **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Arte na educação: interterritorialidade, interdisciplinaridade e outros inter**. In: *Visualidades: Revista do Mestrado em Cultura Visual*, v. 3, n. 1. jan-jul/2005. Goiânia: UFG.
- \_\_\_\_\_. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos**. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- BARROS, Diana L. P. de & FIORIN, José Luiz (Orgs.). **Dialogismo, polifonia e intertextualidade**. Ensaio de Cultura, 7, 2ª Edição. São Paulo: Edusp, 1999.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília : MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: UFSC, 2011.
- MOYA, Álvaro de (org.). 1977. **Shazam!**. São Paulo: Perspectiva.
- PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em Quadrinhos na educação**. Salvador: Quadro a Quadro, 2017.
- PITOMBO, Heitor. **Literatura e quadrinhos: uma relação onde não existe crise**. In: *Discutindo Literatura. Especial Quadrinhos*. São Paulo: Escala Educacional, n. 5, 2008, p.7-11.
- RAMA, A. e VERGUEIRO, W (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2012.
- RAMOS, P. **Histórias em Quadrinhos na formação de professores: uma discussão necessária**. In PEREIRA, S. e TOSCANO, M. (Eds.) 3º Congresso Literacia, Media e Cidadania – Livro de Atas. Lisboa, CECS – Universidade do Minho: 2015.
- SÁ, Joane Leôncio de. **Sobre a adaptação dos clássicos**

**literários para os quadrinhos:** uma análise do “caso” Policarpo Quaresma. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Letras, 2013.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papyrus, 2003.

VILLAÇA, Alcides. **Drummond: primeira poesia.** USP. São Paulo: Editora 34, 2002.

# ADAPTAÇÃO DE ROMANCES INVESTIGATIVOS INGLESES PELO MANGÁ: OS CONTOS DE KUROSHITSUJI

Danielly Amatte Lopes; Janaina Freitas Silva de Araújo;  
Gabriela Maria Cavalcanti Ferreira Lessa Santos  
Universidade Federal de Alagoas (UFAL)  
jana.f.araujo@gmail.com

**RESUMO:**

Este estudo pretende realizar uma análise dos elementos técnicos, plásticos e textuais de alguns volumes do mangá japonês *Kuroshitsuji*, criado por Yana Toboso e publicado em 2006, a partir de suas similaridades com o gênero narrativo do romance policial inglês, inspirado nos contos de Sir Arthur Conan Doyle e Agatha Christie, por exemplo. Observamos que *Kuroshitsuji* é uma história em quadrinhos que adapta a mecânica desses romances investigativos para um novo formato contemporâneo.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Investigação; *Mangá*; Quadrinhos; *Kuroshitsuji*.

**ABSTRACT:**

This study intends to analyze the technical, plastic and textual elements of some volumes of the Japanese manga *Kuroshitsuji*, created by Yana Toboso and published in 2006, from its similarities with the narrative genre of the English detective novel, inspired by the tales of Sir Arthur Conan Doyle and Agatha Christie, for example. We note that *Kuroshitsuji* is a comic book that adapts the mechanics of these investigative novels to a new contemporary format.

**KEYWORDS:**

Investigation; *Mangá*; Comic books; *Kuroshitsuji*.

## **INTRODUÇÃO: CONHECENDO A OBRA KUROSHITSUJI, DE YANA TOBOSO**

*Kuroshitsuji* (*Black Butler*, ou *O mordomo negro*, no Brasil) é um mangá<sup>1</sup> que foi publicado em dezembro de 2013 pela editora Panini no Brasil, licenciada pela Square Enix e categorizada como periódica. O mangá permanece em circulação e possui um formato de impressão familiar às editoras brasileiras. O formato é de 13,5cm de largura por 20cm de altura, com páginas preto e branco e lombada quadrada. Ele é comercializado no Brasil a R\$10,90. Sua autora é a mangaká<sup>2</sup> Yana Toboso. No Brasil, a obra é editorada por Diego M. Rodeguero.

O enredo de *Kuroshitsuji* gira em torno de dois protagonistas, o jovem senhor Ciel Phantomhive, que tomou a liderança da família após a morte trágica de seus pais; e Sebastian Michaelis, seu obediente mordomo que na verdade é um demônio que livrou o menino Ciel da morte em troca de um acordo pela alma do mesmo. Deixando um pouco os aspectos sobrenaturais do enredo de lado, a história se passa na Inglaterra da era vitoriana do séc. XIX e os arcos do mangá se passam concomitantemente com eventos da história europeia.

A referência ao recorte temporal da história em quadrinho foi feito não ao acaso, mas pelo auge dos contos de romances investigativos da época. A construção das páginas e dos elementos que as compõem segue a armação de um enredo peculiar que é arquitetado para alimentar a curiosidade do leitor, tal como a construção de um romance policial investigativo. Assim como a articulação de romances de Agatha Christie (1980 – 1976), *Kuroshitsuji* apresenta os elementos da trama que auxiliaram na resolução do problema, do caso, apenas ao fim do arco. Os elementos sobrenaturais que são pertinentes à existência dos protagonistas, todavia, são colocados muitas vezes em segundo plano, de maneira a enfatizar o enredo investigativo e o misticismo tímido que envolve a história.

O arco em particular analisado pelo presente artigo contempla o recorte temporal em que o autor de um dos romances investigativos mais conhecidos mundialmente, Sir Arthur Conan Doyle, aparece e sofre um processo de adaptação e integração com a mecânica proposta por suas próprias obras, os contos do detetive inglês, Sherlock Holmes. O arco em questão envolve capítulos de 3 volumes distintos, mas não completos. Não completos, pois o arco começa no volume 9 e vai até o volume

---

1 *Mangá* – é um tipo de história em quadrinho que segue uma estética específica japonesa, não apenas nas características estéticas da página como construção de personagens, aplicação de quadros e balonagem, mas inclusive as etapas de produção da história em quadrinhos para o mercado possuem um processo singular.

2 *Mangaká* é o nome dado no Japão para os mestres que produzem e publicam histórias em quadrinhos.

11, mas não aborda todos os capítulos deste último. O arco do personagem Sir Arthur Conan Doyle vai do capítulo 38 ao 49 de Kuroshitsuji.

A passagem e o fechamento do arco são perceptíveis justamente pela nova inserção da personagem de Sir Arthur Conan Doyle. Assim que a investigação é encerrada e o mistério resolvido, a personagem deixa o enredo principal e fecha o arco. Tal como as próprias obras do detetive investigativo, Sherlock Holmes, personagens extras são adicionados e se tornam parte importante do enredo da investigação, mas tão pronto o conto é encerrado, podemos jamais voltar a revê-los. E, se o mesmo ocorre, eles são ligados a novos arcos investigativos e não são tratados como personagens principais à trama. Um exemplo dessa mecânica aplicada é a personagem Irene em Sherlock Holmes, que aparece esporadicamente e é trabalhada como personagem secundária ao arco principal dos contos; diferente do ajudante de Sherlock Holmes, o doutor Watson, que sempre se encontra ao lado do investigador.

Em *Kuroshitsuji* também é comum fazer uso de personagens secundários para alimentar o enredo principal, tal como é o papel do comerciante Lau, um contrabandista chinês que serve de contato para o jovem Ciel na trama e cujo aparecimento é esporádico durante os arcos. Podemos observar o personagem na cama do volume 9 do mangá, assim como outros personagens que participam do enredo principal da trama e que ilustram as capas dos volumes 10 e 11. A seguir, podemos observar as respectivas capas que correspondem às personagens: Lau, o nobre chinês que trabalha em filial britânica; Tanaka, mordomo mais velho da família Phantomhive; e Charles Grey, secretário privativo oficial da Rainha britânica (Figura 01).



FIGURA 01 – CAPAS DOS VOLUMES 9, 10 E 11, RESPECTIVAMENTE, DA ESQUERDA PARA A DIREITA  
 FONTE: ACERVO PESSOAL, EDIÇÕES PUBLICADAS NO BRASIL PELA EDITORA PANINI.

As capas são construídas com ilustrações que correspondem às personagens familiares ao enredo principal, mas que também aparecem no arco em questão. O padrão de composição das capas é o mesmo e permanece, como pode ser observado, como um processo de identidade visual, em que se conserva a borda da capa semelhante a uma moldura com a tipografia específica do título do *mangá* ao canto direito superior da capa e a marcação do número do volume ao centro inferior. Podemos encontrar os ideogramas japoneses em cinza por trás da tipografia do título do *mangá* em inglês – os mesmos ideogramas que correspondem ao título do *mangá* em japonês, *Kuroshitsuji*. O estilo tipográfico empregado e os detalhes das bordas correspondem ao período vitoriano em que a história ocorre repleta de arabescos e temas orgânicos de *art nouveau*<sup>3</sup>.

Além das capas, podemos observar a composição da revista que divulgou o lançamento desse novo arco de *Kuroshitsuji*. A capa da revista GFantasy (Figura 02) foi ilustrada por Yana Toboso e apresenta o protagonista com as vestimentas típicas do investigador inglês Sherlock Holmes. O tema xadrez de suas estampas, o chapéu, luvas e outros detalhes do vestuário foram aplicados segundo a temática das ilustrações e descrições que preenchem o imaginário acerca de quem foi Sherlock Holmes, o detetive da Rua Baker. Ciel, o protagonista, também se encontra apoiado em uma cadeira *Windson*, representada na ilustração, e famosa na Inglaterra desde o século XVIII. A escolha estética na composição de Yana Toboso não é feita ao acaso. Esses detalhes da composição da obra de *Kuroshitsuji* são intencionais e, ao decorrer da leitura, podemos observar diferentes marcações de referências históricas e artísticas de um *mangá* que representa um universo fantástico em meio a elementos de uma realidade histórica inglesa.



FIGURA 02 – ILUSTRAÇÃO DA CAPA DA GFANTASY, REVISTA EM QUE É PUBLICADO KUROSHITSUJI, VOLUME 12, DEZEMBRO DE 2009. FONTE: [HTTP://WWW.SQUARE-ENIX.CO.JP/MAGAZINE/GFANTASY/STORY](http://www.square-enix.co.jp/magazine/gfantasy/story)

3 *Art Nouveau* – corresponde a um período da história da arte que perdurou de 1890 a 1920. É um estilo artístico inspirado principalmente por formas e estruturas naturais, não somente de flores e plantas, mas também de linhas curvas. Na Inglaterra, ela se desenvolveu através do movimento de *Arts and Crafts*.

Os elementos que permeiam a familiaridade do leitor e estimulam a instrumentalização do repertório do mesmo quanto à época em que se passa o enredo são aplicados de forma singular. A construção está presente não apenas das molduras das capas, mas na construção social das personagens, na arquitetura representada no desenho das páginas, em pequenos detalhes do cenário que vão desde a escolha de uma louça específica até a apresentação de um prato da gastronomia da época, tipicamente inglesa. A seguir, trataremos da mecânica do romance investigativo presente na obra de Arthur Conan Doyle, e como o mesmo funciona a fim de compreender melhor como essa abordagem converge com a mecânica adotada por Yana Toboso para *Kuroshitsuji*.

### **A MECÂNICA INVESTIGATIVA: ELEMENTAR, MEU CARO WATSON!**

Assim como é comum a qualquer gênero da literatura, o romance investigativo possui uma mecânica de enredo, semelhante a uma “receita de bolo” empregada nas histórias. Ela não é uma forma estruturalista engessada, mas pode ser compreendida como um sistema maleável que pode ser explorado pelo autor assim que este possui consciência de suas etapas. Para o romance investigativo aqui analisado, consideraremos a mecânica encontrada nos contos do detetive Sherlock Holmes.

Nos contos de Sir Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes é um detetive particular que resolve os crimes através de seu intelecto, capacidade de raciocínio lógico e dedução. O tipo de protagonista que é comum a esse tipo específico de história, pois o mesmo faz uso não de poderes ou alusão ao sobrenatural, mas de análise dos elementos e das pistas que permeiam o crime ocorrido. A alusão ao sobrenatural, na verdade, é apresentado geralmente com repulsa pela personagem de Sir Arthur Conan Doyle, que parte de um ceticismo clássico. Sherlock Holmes também possui um ajudante, seu melhor amigo, o doutor John Watson. Essa personagem é essencial à mecânica da dupla de protagonistas, pois ela evoca uma perspectiva mais emocional da cena, dos motivos e insinuações ao crime pelas outras personagens, e um vínculo social do detetive que, a priori, parece focado apenas no próprio trabalho.

A química desenvolvida entre a combinação de um personagem cético, porém de alta capacidade de raciocínio e dedução, com outra personagem mais humanizada e emotiva é uma prática comum a alguns enredos, simbolizando um equilíbrio peculiar ao protagonismo de cenas. Em outras mídias, podemos observar a mesma mecânica sendo aplicada, a exemplo das duplas House e Wilson, no seriado *Doutor House*; ou a dupla Ricky e Morty da *animação Ricky & Morty*. A particularidade da interação entre as protagonistas não é um exemplo claro observado em *Kuroshitsuji*, especialmente nesse arco, pois as intenções das personagens não ficam claras ao leitor que, ao ler apenas o arco fechado, tem acesso ao enredo principalmente pela ótica da personagem

principal nova, o Sir Arthur Conan Doyle.

A personagem é um ser fictício, todavia, no enredo investigativo, busca-se aproximá-la da realidade a fim de que o leitor possa criar um vínculo com sua motivação. Também podemos considerá-la como a construção de um arquétipo, a do professor, que busca a resolução dos problemas em meio a evidências.

A personagem é um ser fictício – expressão que soa como um paradoxo. De fato, como pode a ficção ser? Como pode existir o que não existe? No entanto, a criação literária repousa sobre este paradoxo, e o problema da verossimilhança no romance depende desta possibilidade de um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia, comunica a impressão da mais lídima verdade existencial. Podemos dizer, portanto, que o romance se baseia, antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste. (CANDIDO, 2005, p. 55)

O cenário do enredo também possui uma apresentação em particular que segue a mecânica do “mostrar, sem dizer”. Parece uma mecânica óbvia para histórias em quadrinhos que fazem uso da representação gráfica de elementos pictóricos em sua narrativa, mas esse aspecto vai além da mera definição das palavras. Mostrar, sem dizer, refere-se à composição dos elementos apresentados na narrativa que fazem parte do desenrolar do mistério que envolve o crime. Nos romances de Agatha Christie, por exemplo, é comum que alguns elementos que são descritos na cena farão posteriormente parte da resolução do problema. A questão é que o leitor não sabe, a priori, que esses elementos descritos serão parte chave da resolução do quebra-cabeça. Tais elementos podem ser uma chave, um relógio, uma mancha curiosa no tapete, uma matéria de jornal, enfim, qualquer elemento presente na descrição. Por isso, assim como o próprio detetive protagonista da história, o leitor se vê no papel de observador que precisa estar atenção aos elementos da descrição no romance.

O cenário, contudo, não apresenta apenas os elementos de representação pictórica, mas as relações sociais. Assim como observaremos mais a frente, os indivíduos representados no enredo possuem motivações e papéis sociais que podem incliná-los ao envolvimento com o crime ou não. A correlação social entre os participantes do enredo é de relevância para a resolução do mesmo. O sociólogo Durkheim (1978), por exemplo, já percebia essa característica em eventos criminais, assim como na análise dos casos.

Tomar sempre para objeto de investigação um grupo de fenômenos previamente definidos por certas características exteriores que lhes sejam comuns, a incluir na mesma investigação todos os que

correspondam a esta definição. Quando, portanto, o sociólogo empreende a exploração de uma qualquer ordem de fenômenos sociais, deve esforçar-se por considerá-los sob um ângulo em que eles se apresentem isolados de suas manifestações individuais. (DURKHEIM, 1978)

O *Plot Twist* na finalização do enredo, ou Virada de Roteiro, é um recurso da mecânica narrativa comum a romances investigativos. Ele funciona da seguinte maneira: o leitor é guiado pela narrativa por uma ótica geral a acreditar que o crime ocorreu de uma forma, ou que o mesmo não ocorreu; e no final do arco, a resolução do crime é apresentada pela arrumação lógica dos fatos pelo detetive. Essa descrição é pertinente à obra de Sherlock Holmes, mas em algumas outras obras, a mesma mecânica fica implícita e o caso é resolvido de forma imediata, chegando a uma explicação dos detalhes dessa resolução apenas ao fechamento do arco. A obra investigativa é como uma equação para o leitor que envolve todos os elementos para a resolução do problema que ele deve tentar resolver sozinho pela perspectiva da protagonista da história. Contudo, se o mesmo não conseguir, ainda vai se deparar com explicações didáticas de como o problema deve ser resolvido. Como disse Doyle (1989): “Não tenho os fatos ainda. É um erro grave formular teorias antes de obter os fatos. Sem querer, começamos a torcer os fatos para se adaptarem às teorias, em vez de formular teorias que se ajustem aos fatos.”.

Esse espaço do fechamento do arco é importante também por realmente o papel lógico e racional da protagonista, no caso de Sherlock Holmes, o próprio detetive. Os casos são resolvidos pela apresentação de uma lógica científica que exclui a existência do sobrenatural. Os crimes e os mistérios que os cercam não ocorrem por acaso e tanto as motivações, como os recursos empregados pelos indivíduos participantes do mistério são relevados a fim de esclarecer ao leitor o que de fato estava ocorrendo nas cenas que, devido a apresentação da narrativa, ele foi guiado a ter outra interpretação.

## **O REGISTRO DO ENREDO: ESSE MORDOMO, TÃO ESQUEMÁTICO**

Para comparar os elementos apresentados no trecho anterior, realizaremos uma esquematização de como os capítulos foram organizados e como eles se apresentam para o leitor no decorrer da narrativa. Essa organização foi criada para esclarecer como os capítulos foram planejados no decorrer dos três volumes de maneira a tornar a resolução do problema, do crime, sistemática e causal. É importante destacar que a obra de Yana Toboso apresenta a tendência a concluir os volumes com o recurso de *Cliffhanger*. Esse recurso compreende a quebra da narrativa de maneira a torna-la incompleta e estimular a curiosidade e o interesse do leitor para obter a continuidade da mesma.

Além do detalhamento do enredo presente em cada capítulo, podemos fazer algumas associações consecutivas com a apresentação das personagens novas que foram adicionadas para compor o arco e, principalmente, ao novo protagonista, o próprio Sir Arthur Conan Doyle (Quadro 01).

CAPÍTULO	INFORMAÇÕES
<b>Volume 1</b>	
Cap. 38: Esse mordomo, tão ínfimo.	Insere um personagem extra. Médico oftalmologista e escritor nas horas vagas. Sebastian morto aparece em um dos recortes de página e transição de capítulo, mas não é feita nenhuma associação a priori com a possível morte de um dos protagonistas.
Cap. 39: Esse mordomo, pasmado.	Apresentação das personagens extras que compõem o novo arco. Nesse momento não é apenas feita a apresentação das personagens, mas do cenário no qual estão inseridos que é a mansão Phantomhive. Assim como a aproximação do protagonista Ciel do convidado, Sir Arthur Conan Doyle.
Cap. 40: Esse mordomo, acomodações.	A primeira morte ocorreu após alguns convidados se retirarem para suas acomodações. A estrutura da mansão Phantomhive é apresentada novamente, assim como começam a discutir sobre o possível assassino do caso.
Cap. 41: Esse mordomo, morte.	Sebastian, durante sua investigação noturna, acaba sendo morto. A morte do mordomo. Ciel fica chocado, mas antes de morrer, o mordomo é apresentado dando ordens e fazendo pedidos peculiares aos outros empregados da casa.
Cap. 42: Esse mordomo, substituído.	Tanaka, o outro mordomo da família Phantomhive, assume o papel de mordomo principal da casa.
<b>Volume 2</b>	
Cap. 43: Esse mordomo, vigoroso.	Mais dois hóspedes são encontrados mortos na mansão e isso deixa todos mais apreensivos. O grupo então decide escolher um líder para comandar as investigações.
Cap. 44: Esse mordomo, em prantos.	O líder do grupo propõe que eles revistem as bagagens e quartos um do outro para tentar encontrar alguma pista do culpado. Enquanto isso, os empregados fazem de tudo para encontrar a chave do quarto do Ciel.

Cap. 45: Esse mordomo, movido.	Um homem aparece na mansão e é capturado pelos empregados. Ele tenta provar que não é culpado e se mostra interessado em ajudar na investigação.
Cap. 46: Esse mordomo, desnecessário.	O Reverendo Jeremy decide liderar as investigações e começa a analisar os corpos. Phipps começa a desconfiar de Sebastian. O grupo se prepara para capturar o assassino de Phelps.
Cap. 47: Esse mordomo, em contemplação.	O assassino é preso e o mistério finalmente chega ao fim. A identidade de Jeremy é revelada, o que deixa Arthur desconfiado.
<b>Volume 3</b>	
Cap. 48: Esse mordomo e a revelação.	Arthur desconfia da morte de Sebastian e acaba desvendando toda a verdade sobre o mordomo ser um demônio. Sebastian e Ciel contribuem com os eventos sobrenaturais explicados e que auxiliam a resolução do caso da mansão Phantomhive.
Cap. 49: Esse mordomo, solução.	Assim como a história começa com uma carta destinada ao Sir Arthur, termina com a figura do homem, já mais velho, e com a imagem representada mais próxima da referência histórica do criador de Sherlock Holmes. Ele conclui o arco colocando suas próprias impressões sobre o caso da mansão Phantomhive.

QUADRO 01 – INFORMAÇÕES ORGANIZADAS DOS ACONTECIMENTOS PELOS CAPÍTULOS DO ARCO DISCUTIDO.

Como podemos observar o volume 1 é focado na apresentação das personagens interessantes ao arco e ao rompimento do esperado através de uma das mortes. É importante destacar que a morte em questão não é a de um dos personagens extras do enredo, mas do próprio protagonista Sebastian Michaelis, o mordomo demônio que serve o jovem Ciel. A ruptura do primeiro volume cria o efeito de *cliffhanger* para o próximo volume que foi lançado apenas dois meses após o primeiro. O inesperado não se encontra na morte de um personagem que mal foi apresentado ao enredo, mas na morte do próprio protagonista. Para aqueles que consomem o *mangá* e estava acostumado ao funcionamento da trama por meio dos dois protagonistas, o choque foi maior. Para outros consumidores que tiveram acesso apenas a esse arco, a transição ainda implica em uma surpresa, mas a perspectiva principal de protagonismo não se encaixa no mordomo, mas no próprio escritor Sir Arthur Conan Doyle.

No volume 2, observamos o desenvolvimento do enredo e o fechamento da trama com a resolução do crime. O culpado é apontado e descoberto por meio do auxílio da perspectiva investigativa do escritor Arthur Conan Doyle. O atrativo no volume 2 encontra-se na apresentação lógica dos detalhes da trama e em como os pequenos detalhes, referentes ao método peculiar de arrombamento dos quartos, por exemplo, é desvendado para que o assassino seja descoberto. Além do fechamento do enredo, a trama contribui para a construção social do personagem de Arthur Doyle que, a priori, não parece muito seguro da própria habilidade como escritor de romances investigativos.

Durante os dois últimos capítulos do arco, presentes no volume 3, podemos dizer que a leitura destes é opcional a julgar que o caso já se encontra resolvido no volume anterior. Contudo, os elementos sobrenaturais são apontados nos dois últimos capítulos e a capacidade de dedução de Arthur se torna evidente ao apontar que a morte do mordomo Sebastian não poderia ter sido forjada a julgar que nenhum ser humano sobreviveria ao ataque que ele recebeu. Dessa forma, Ciel e Sebastian revelam ao escritor que tudo foi uma grande armadilha e que ele foi convidado, inclusive, para participar do jantar na mansão Phantomhive como parte do plano de investigação dos dois para impedir que o verdadeiro assassino conseguisse sair impune. Sebastian revela, por fim, sua verdadeira forma.

No último capítulo, somos apresentados à representação gráfica pictórica que mais se aproxima da imagem do escritor Arthur Conan Doyle (Figura 03).



**FIGURA 03 – À ESQUERDA, A IMAGEM DO MANGÁ KUROSHITSUJI E A REPRESENTAÇÃO DE SIR ARTHUR CONAN DOYLE; À DIREITA, O RETRATO HISTÓRICO DO MESMO. FONTE: À ESQUERDA, MANGÁ KUROSHITSUJI, CAPÍTULO 49; À DIREITA, SITE OFICIAL DO AUTOR [HTTPS://WWW.ARTHURCONANDOYLE.COM](https://www.arthurconandoyle.com).**

## EXPONDO ALGUNS ELEMENTOS: O DIABO ESTÁ NOS DETALHES

A partir daqui, faremos uma análise detalhada dos elementos presentes na trama e que já foram pontuados anteriormente, assim como a escolha estética da autora para aplicar a mecânica da narrativa investigativa ao arco em questão do mangá *Kuroshitsuji*.

A apresentação das novas personagens é realizada durante o segundo capítulo do arco que se desenvolve através de um jantar com convidados escolhidos pela Rainha e que serão recebidos na mansão Phantomhive para o evento social. Os convidados são: Georg Von Siemens (Diretor Honorário do Banco Bamberger); Carl Woodley (Presidente da Companhia Woodley de lapidação de diamantes); Patrick Phelps (Diretor da Divisão de Comércio Exterior da Companhia Blue Star Line de Construção Naval e Transporte Marítimo); Irene Diaz (Cantora de Ópera); e Grimsby Keane (Produtor Teatral). Para apresentar as novas personagens e suas respectivas funções sociais, a autora faz uso de recursos esquemáticos para enfatizar a personagem e seu respectivo título (Figura 04).

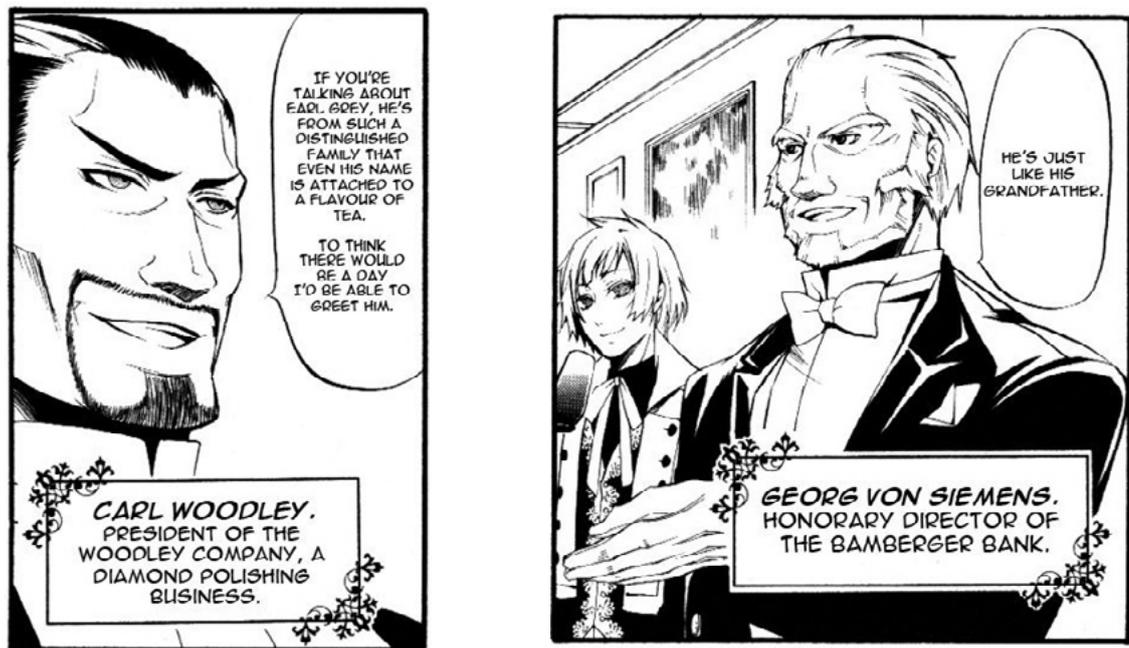


FIGURA 04 – RECORTE DA APRESENTAÇÃO DE DUAS NOVAS PERSONAGENS NA TRAMA. FONTE: MANGÁ KUROSHITSUJI, CAPÍTULO 39.

Pode-se observar como o requadro com adornos florais e circulares não apenas enfatiza o nome da nova personagem inserida na narrativa, mas também sua função social. O mesmo não ocorre com personagens que já surgiram na trama, mas que estão incluídos no arco, personagens como o comerciante Lau e o agente da Rainha, o senhor Charles Grey, que são apresentados, mas sua apresentação não acompanha o requadro de ênfase que as duas novas personagens apresentam.

A personagem do jovem Arthur Conan Doyle é apresentada como um rapaz,

um médico oftalmologista que possui o hábito de escrever como hobbie. Até certo ponto, a narrativa se aproxima de uma biografia por se apropriar de informações histórias referentes à história da vida do escritor. O mesmo é convidado à mansão Phantomhive não a convite da Rainha, mas a convite do próprio Conde Ciel que ao ter lido o romance *A Study in Scarlet* de Arthur na revista *Beeton's Christmas Annual*, publicada na Inglaterra anualmente entre 1860 e 1898. A edição de 1887 trazia a história *A Study in Scarlet*, primeira obra a incluir os personagens Sherlock Holmes e Dr. Watson. A referência pictórica da revista acompanhada por Ciel no *mangá* inclusive é idêntica à imagem da revista original (Figura 05).

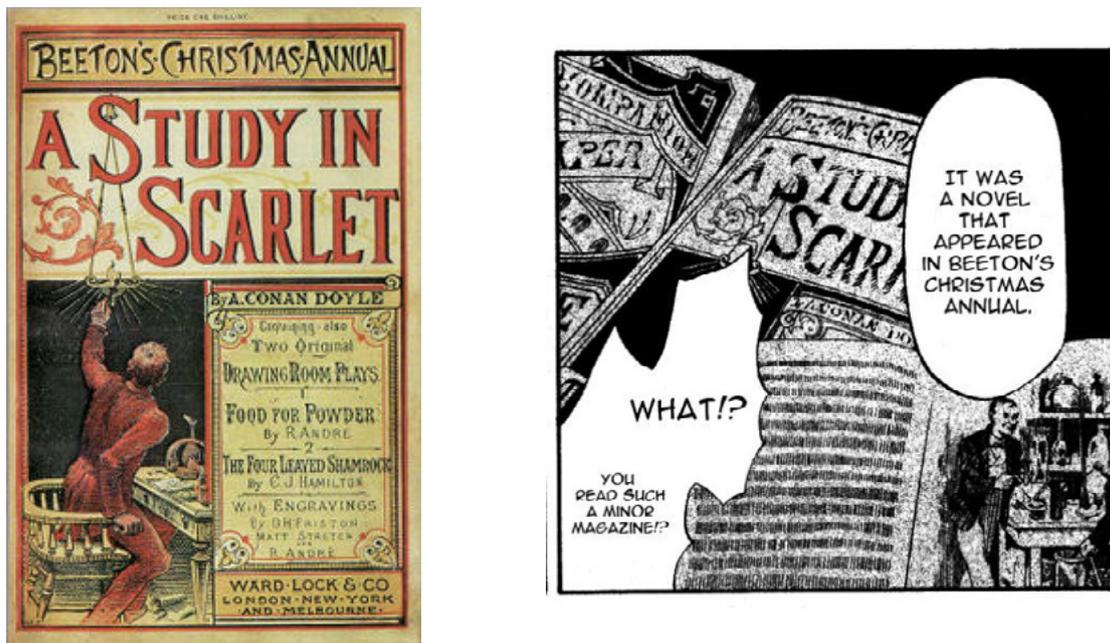


FIGURA 05 – À ESQUERDA, IMAGEM DA REPRESENTAÇÃO DA REVISTA *BEETON'S* EM *KUROSHITSUJI*; À DIREITA, IMAGEM ORIGINAL DA REVISTA. FONTE: À ESQUERDA, MANGÁ *KUROSHITSUJI*, CAPÍTULO 39; À DIREITA, [WWW.LOYALBOOKS.COM/IMAGE/DETAIL/A-STUDY-IN-SCARLET](http://WWW.LOYALBOOKS.COM/IMAGE/DETAIL/A-STUDY-IN-SCARLET)

Esse arco em particular também aborda a narrativa investigativa através de esquemas mais didáticos que auxiliam ao leitor a compreender a linha de raciocínio das personagens. Como no momento em que estão tentando descobrir quais personagens possuem álibi para as mortes e surge uma lista de álibis na página. Outro exemplo é quando estão tentando compreender como estavam dispostos os grupos de pessoas e quem estava sozinho no momento em que as mortes ocorreram. A autora apresenta uma representação isométrica de alguns dos cômodos da residência dos Phantomhive para que o leitor compreenda a distância entre os cômodos e o local do assassinato. Até mesmo quando estão discutindo sobre o horário da morte das personagens assassinadas e surgem relógios marcando o tempo (Figura 06).

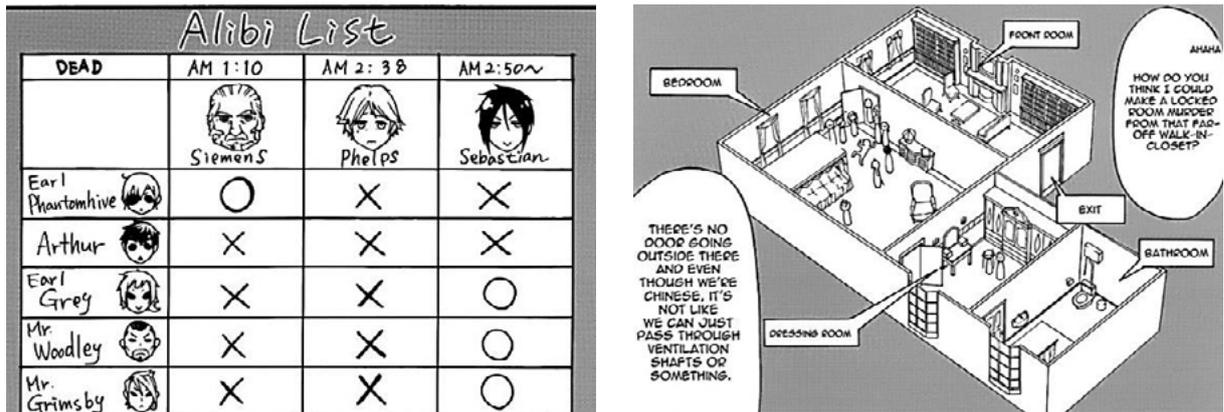


FIGURA 06 – LISTA DE ÁLIBI, À ESQUERDA, E REPRESENTAÇÃO ISOMÉTRICA DA MANSÃO PHANTOMHIVE, À DIREITA. FONTE: MANGÁ KUROSHITSUJI, CAPÍTULO 41.

Além dos esquemas aplicados pela autora, a mesma faz interferências no roteiro que são referenciadas como informações da própria cultura inglesa da época. As interferências vão desde referências a expressões idiomáticas da época, até produções literárias, figuras históricas e gastronomia. Por exemplo, como Ciel ainda é um jovem rapaz, o mesmo faz referência durante uma conversa com Arthur, a revista semanal britânica de humor *Punch*, publicada entre 1841 e 1992, fundada por Henry Mayhew (1812-1887) e Ebenezer Landells (1808-1860); nas décadas de 1840 e 1850, foi responsável por estabelecer o significado atual da palavra *cartoon*. Um dos principais contribuidores e criador do símbolo da revista foi Richard Doyle (1824-1883), tio de Arthur.

Expressões como *Noblesse Oblige* (Figura 07), uma expressão francesa, usada também em inglês, que pode ser traduzida como “a nobreza é obrigada”. Exprime a ideia de que pessoas de grande fortuna ou alta posição social têm certas obrigações, como agir de forma honrosa, generosa e responsável, e auxiliar pessoas menos favorecidas; é aplicada na narrativa investigativa quando os oficiais da Rainha vão até a mansão Phantomhive coagir o Conde Ciel a oferecer um jantar para alguns convidados da Rainha.

Outro exemplo durante a narrativa investigativa é a apresentação do vinho Purcari (Figura 07) produzido na região de Purcari, na Moldávia. A indústria vinícola da região foi estabelecida no começo do século XIX; as terras, às margens do rio Dniestre, são propícias ao cultivo de uvas para vinho tinto. No final do mesmo século, a região era uma das principais fornecedoras de vinhos para a corte inglesa. As referências históricas aos elementos adicionados podem ser observadas nas notas do glossário ao final de cada volume. O que é importante perceber é as referências atribuídas à época na era vitoriana inglesas que auxiliam na criação do ambiente investigativo do crime.



FIGURA 07 – EXPRESSÃO *NOBLESSE OBLIGE*, À ESQUERDA, E A APRESENTAÇÃO DO VINHO DE PURCARI, À DIREITA. FONTE: MANGÁ *KUROSHITSUJI*, CAPÍTULOS 38 E 41.

Além das referências já citadas, os volumes citam o escritor e poeta irlandês, autor de *O Retrato de Dorian Grey* (1890), o senhor Oscar Wilde; fazem referência ao termo *prima donna* para se referirem ao papel de Irene Diaz como cantora de ópera; mencionam a Scotland Yard, polícia metropolitana de Londres; assim como alguns pratos típicos da Inglaterra e da cultura de outras personagens da narrativa, como o curry, uma especiaria indiana.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS: A BIOGRAFIA COMO RECURSO NARRATIVO

Seria possível sugerir que a biografia de Sir Arthur Conan Doyle pode ser aplicada como recurso narrativo desse arco em *Kuroshitsuji* em particular, pela apresentação da figura histórica como parte integrante das personagens que desenvolvem a narrativa. O mesmo processo não é estranho ao *mangá*, pois o mesmo já foi realizado anteriormente, como, por exemplo, ao fazer referência à biografia de Shakespeare em outro dos arcos. O que é de fato interessante a perceber na abordagem imersiva do arco é a aplicação das camadas de linguagem (BORGES, 2016). As camadas da linguagem estão presentes na narrativa de forma que a autora precisa constantemente referenciar os pequenos detalhes aplicados ao arco que são da cultura europeia para que o leitor perceba como a sociedade da época representada está organizada e como os mesmos elementos influenciam no desenvolvimento da trama. Pois, se o conde Ciel não possuísse a *Noblesse Oblige*, ele não seria obrigado a realizar um jantar em nome da Rainha, e o arco narrativo não teria

motivação para ocorrer.

Outro aspecto curioso desse arco em particular é que, ao analisarmos o conteúdo do mesmo, percebemos como a obra faz referência e transpõe informações de mídias diferentes, algumas gráficas e outros de eventos históricos que não necessariamente foram publicados em revistas, como a Beeton's. O processo é semelhante ao de convergência entre mídias apresentado por Jenkins (2009):

A convergência, sendo assim, apenas um processo de transformações tecnológicas. No entanto, o autor explica que as transformações tecnológicas e mercadológicas podem representar aspectos presentes na convergência, entretanto, esta não deve ser compreendida apenas como um processo que une diferentes funções dentro de um mesmo aparelho como propõem alguns estudiosos, mas sim como um fluxo de conteúdos que acontece através de múltiplas ferramentas midiáticas nas quais o público busca e cria experiências de entretenimento. (JENKINS, 2009).

Podemos concluir, portanto, que a mecânica narrativa é uma estrutura esquemática que pode ser manipulada a depender do gênero da história e, tal como suas versões da literatura “formal”, pode ser adaptada para histórias em quadrinhos, como é o caso do arco investigativo em Kuroshitsuji, com a participação sob a ótica e perspectiva do personagem Arthur Conan Doyle durante os capítulos do arco.

## REFERÊNCIAS

ANJOS, F. S. **A suplementação do criador e a notoriedade da criatura (a personagem em Arthur Conan Doyle).**

Artigo da Universidade Federal de São Carlos. 2016.

BORGES, P. M. **Mangá, estética bidimensional e deslocamentos culturais.** 1º ed. Editora Intermeios. São Paulo 2016.

CÂNDIDO, A. **A literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária.** São Paulo: T. A.

DURKHEIM, E. **As regras do método sociológico e da divisão ao trabalho social** in GIANNOTTI, J. A. (org.) **Os pensadores** - Durkheim, São Paulo, ed. Abril, 1978.

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

DOYLE, Artur Conan. **Um estudo em vermelho,**  
Rio de Janeiro, ed. Francisco Alves, 1989.

*Mangá*

**Kurohitsuji** vol. 11. Yana Toboso. Square Enix Co. Panini editora. 2014.

----- vol. 10. Yana Toboso. Square Enix Co. Panini editora. 2014.

----- vol. 9. Yana Toboso. Square Enix Co. Panini editora. 2013.



***A PIOR BANDA DO  
MUNDO, DE JOSÉ  
CARLOS FERNANDES:  
OS QUADRINHOS  
COMO UM GÊNERO  
DA “LITERATURA  
MENOR”***

Ermelinda Maria Araújo Ferreira

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPE e  
líder do Núcleo de Estudos em Literatura e Intersemiose (NELI/CNPq).

[ermelindaferreir@uol.com.br](mailto:ermelindaferreir@uol.com.br)

**RESUMO:**

A obra mais premiada dos quadrinhos portugueses, de autoria de José Carlos Fernandes, oferece uma visão de conjunto de uma cidade sem nome, uma mistura da Nova Iorque de Melville, da Praga de Kafka, da Lisboa de Fernando Pessoa e da Buenos Aires de Borges. Uma desastrada e inepta banda de músicos, de intenções vagamente *jazzísticas* e resultados puramente caóticos, ensaia regularmente no porão de uma alfaiataria. Os seus membros são Sebastian Zorn (saxofone tenor), Idálio Alzheimer (piano), Ignácio Kagel (contrabaixo) e Anatole Kopek (bateria). Apesar de ensaiarem há três décadas, nunca conseguiram atuar ao vivo. As aventuras destes músicos desastrados servem ao autor como pretexto para introduzir um mundo repleto de personagens entregues a ocupações improváveis e preocupações inverossímeis, formando um *puzzle* repleto de humor e melancolia, que põe em evidência a notável capacidade do autor para retratar um quotidiano em que resta à poesia um lugar acanhado e incômodo. Neste trabalho, refletimos sobre a proposta de Fernandes sob a perspectiva do diálogo que ele promove com as obras de autores clássicos da “literatura menor”.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Quadrinhos; Literatura Menor; A síndrome de Bartleby; *A pior banda do mundo*.

**ABSTRACT:**

The most awarded work of the Portuguese comics, written by José Carlos Fernandes, offers an overview of an unnamed city, a mixture of New York from Melville, Prague from Kafka, Lisbon from Fernando Pessoa and Buenos Aires from Borges. A clumsy and inept band of musicians, vaguely jazzy in intent and purely chaotic results, rehearses regularly in the basement of a tailor’s shop. Its members are Sebastian Zorn (tenor saxophone), Idálio Alzheimer (piano), Ignácio Kagel (bass) and Anatole Kopek (drums). Although rehearsed three decades ago, they have never been able to perform live. The adventures of these talented musicians serve the author of a pretext to introduce us to a world full of characters devoted to improbable occupations and improbable concerns, forming a puzzle full of humor and melancholy that highlights the author’s remarkable ability to portray a daily life as an uncomfortable place for poetry. In this work we reflect on Fernandes’ proposal from the perspective of the dialogue he promotes with the works of classic authors of “minor literature”.

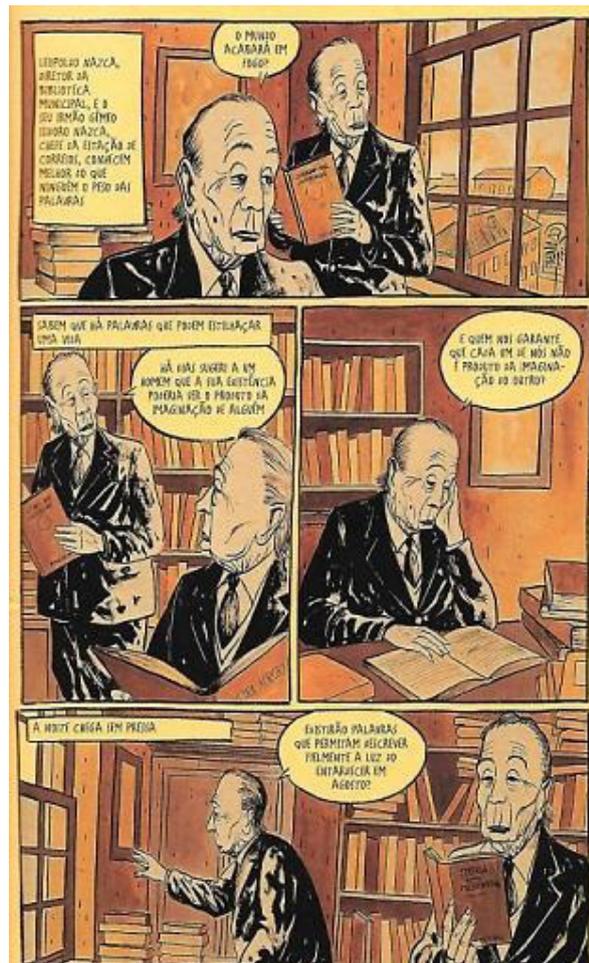
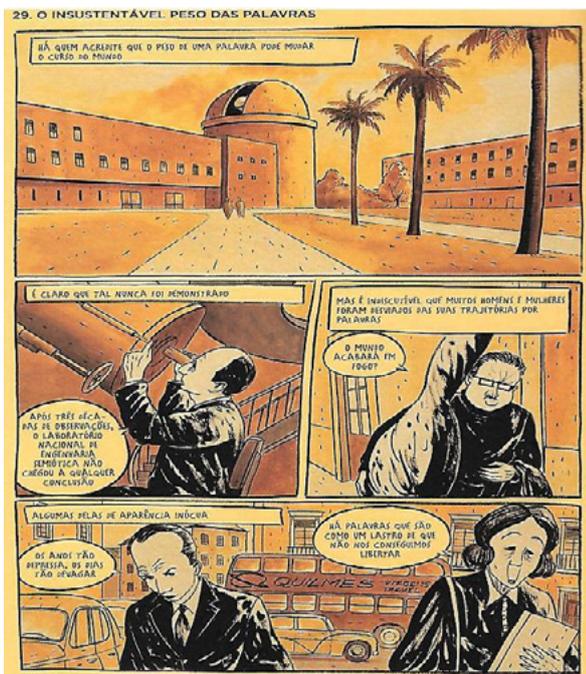
**KEYWORDS:**

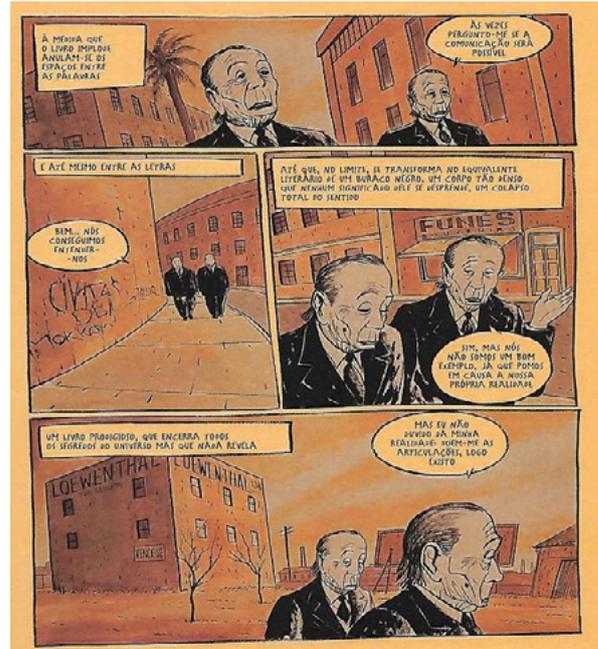
Comics; Minor Literature; Bartleby syndrome; *The worst band in the world*.

## O GÊNERO QUADRINHOS, ENTRE A SÍNDROME DE BARTLEBY E A LITERATURA MENOR

Diz-se que os herméticos descobriram, desde o início dos tempos, o segredo da vida eterna; que, nunca morrendo, passam de época em época, através dos ciclos e das civilizações, despercebidos, nenhuns e, contudo, pela grandeza da coisa transcendental que criaram, maiores do que os gênios todos da *evidência* humana. Cumprem o preceito de não se darem a conhecer. A sua presença eterna, que vive à margem da nossa transiência, vive também fora da nossa pequenez. Essas figuras supostas – e quem sabe a que ponto reais? – realizam o supremo destino do homem: *o máximo de poder no mínimo da exibição*.

Fernando Pessoa. “A celebridade”





**“O INSUSTENTÁVEL PESO DAS PALAVRAS” E “O COLAPSO GRAVITACIONAL”:** “CAPÍTULOS DO LIVRO *O QUIOSQUE DA UTOPIA*, DA COLETÂNEA DE QUADRINHOS *A PIOR BANDA DO MUNDO*, DE JOSÉ CARLOS FERNANDES

Os quadrinhos acima, do volume I da coletânea *A pior banda do mundo* (Palmela: Devir, 2013), foram reproduzidos do primeiro livro dos seis que integram o conjunto.<sup>1</sup> Intitulado *O quiosque da utopia*, contém uma série de 32 pequenas composições quadrinísticas de João Carlos Fernandes, que ocupam duas páginas cada. As ilustrações, sempre num tom terroso e amarelado, parecem evocar a cor do papel envelhecido. O humor que permeia esses rápidos *flashes* talvez seja uma homenagem ao espírito das tirinhas narrativas de jornais. Nesta coletânea, porém, o riso não tem a mesma simplicidade. Infiltradas por referências literárias e acadêmicas as mais diversas, as obras de Fernandes demandam mais larga informação cultural, produzindo um efeito menos cômico do que irônico. A composição n. 29 – “O insustentável peso das palavras” – e a composição n. 30 – “O colapso gravitacional” –, por exemplo, trazem como protagonista o escritor argentino Jorge Luis Borges, claramente identificado pelos traços de uma rápida caricatura, mergulhado numa biblioteca – um de seus temas preferidos (ao lado do labirinto e do espelho) –, e retratado como um duplo, um par de irmãos gêmeos denominados “Leopoldo” e “Isidoro” Nazca, chefes da Biblioteca Municipal e da Estação de Correios, respectivamente.

Descobrir a origem das referências de Borges não é tarefa fácil. Mas

<sup>1</sup> O volume I contém os livros *O quiosque da utopia*, *O Museu Nacional do acessório e do irrelevante* e *As ruínas de Babel*. O volume II contém os livros *A grande enciclopédia do conhecimento obsoleto*, *O depósito dos refugos postais* e *Os arquivos do prodigioso e do paranormal*.

sabemos que sua biografia denuncia “Isidoro” como um de seus nomes menos conhecidos: Jorge Francisco *Isidoro* Luis Borges Acevedo; e “bibliotecário” como uma de suas ocupações na vida real. Como se sabe, ele foi diretor da Biblioteca Nacional da Argentina. Também é sabido que uma de suas referências literárias favoritas é o escritor modernista argentino *Leopoldo* Lugones, um socialista que se tornou conservador e acabou apoiando o fascismo. Lugones cometeu suicídio ingerindo cianureto. **Já o sobrenome “Nazca”** parece remeter aos famosos geóglifos do deserto peruano, compostos por linhas, formas geométricas e silhuetas – verdadeira escrita plástica em escala gigantesca – que recobrem mais de mil quilômetros quadrados no deserto e são um mistério para arqueólogos, estudiosos e místicos.

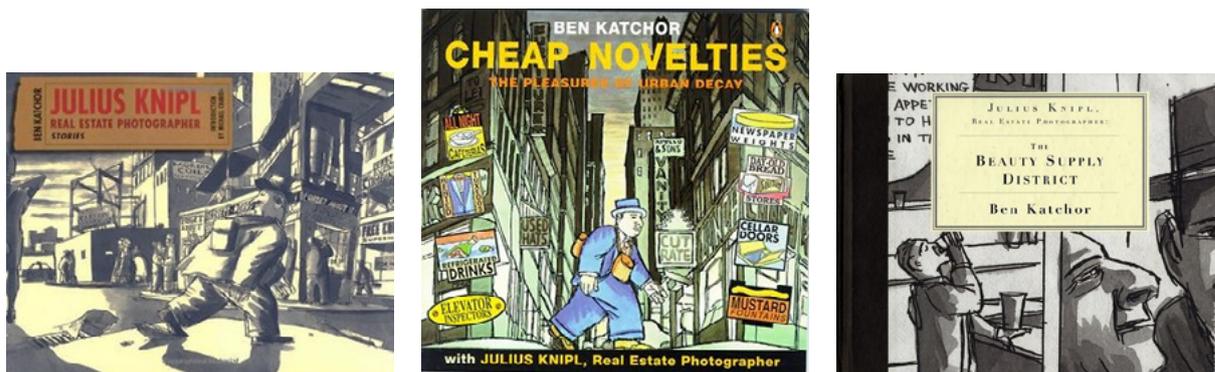
Tais alusões ilustram a complexidade das referências exigidas para a compreensão do humor demandado por João Carlos Fernandes. Como o tema das duas composições refere-se à palavra, fica clara a interlocução dessas imagens com o universo dos textos, sobretudo os literários. O título da composição n. 29 também é uma alusão ao romance *A insustentável leveza do ser*, de Milan Kundera<sup>2</sup>, e o título da composição n. 30 é uma alusão a um fenômeno cósmico, que ocorre quando uma estrela deixa de realizar a fusão nuclear de seus elementos químicos esgotados, contraindo-se e gerando um buraco negro. *Buraco negro*, por sua vez, é uma deformação do espaço-tempo onde nada escapa, nem mesmo a luz, devido a sua grande gravidade. A Física chama de “singularidade” o coração do buraco negro, que começa numa superfície denominada “horizonte de eventos” – região a partir da qual não se pode mais voltar, e que conduz à interrupção do tempo e ao desaparecimento do espaço.

A inspiração borgesiana é evidente em toda a obra de Fernandes. Mas o cenário onde se passa a história do quarteto musical decadente fica num cruzamento descaradamente intersemiótico<sup>3</sup>: o número 66 da Avenida Katchor, esquina com a rua Calvino, numa homenagem ao cartunista e ilustrador americano Ben Katchor,

2 Lançado em 1982, este romance foi traduzido para mais de trinta línguas e editado em inúmeros países. Hoje ele ocupa um lugar próprio na história: é um livro em que o desenvolvimento dos enredos erótico-amorosos conjuga-se com extrema felicidade à descrição de um tempo histórico politicamente opressivo, e à reflexão sobre a existência humana como um enigma que resiste à decifração – o que lhe dá um interesse sempre renovado. Um quarteto de personagens protagoniza essa história: Tereza e Tomas, Sabina e Franz. Por força de suas escolhas ou por interferência do acaso, cada um deles experimenta, à sua maneira, o peso insustentável que baliza a vida, esse permanente exercício de reconhecer a opressão e de tentar amenizá-la.

3 Cada livro desta coleção apresenta, ao final, uma relação das referências literárias, plásticas e musicais usadas na composição dos quadrinhos. Em *O quiosque da utopia*, por exemplo, o autor inclui em anexo uma epígrafe de Sergio Solmi; um “Acerto de contas”: “os argumentos destas BDs incluem pequenas citações e referências que não posso deixar de mencionar: Milan Kundera (n. 2), Roberto Juarroz (n. 9), Dave Douglas (n. 12). A n. 27 é dedicada a Frank O’Hara...” (Fernandes, 2013, p. 74); e uma “Banda Sonora”, na qual elenca “os temas das BDs que utilizam samples dos seguintes discos...” (segue-se uma lista de mais de dez títulos, eles mesmos passíveis de estabelecer conexões temáticas com a banda desenhada, para além das alusões musicais).

conhecido pelo aclamado *Julius Knipl, fotógrafo imobiliário*<sup>4</sup> – referência inegável no traço de Fernandes; e Ítalo Calvino, conhecido experimentalista oulipiano, autor de *Seis propostas para o próximo milênio*. “Leveza”, “Rapidez”, “Exatidão”, “Visibilidade” e “Multiplicidade” são conceitos defendidos nas conferências do escritor italiano – faltando a sexta e última, que o autor não pôde proferir por haver falecido – que se articulam muito bem com a proposta do gênero híbrido ao qual se dedica o autor português.



TRÊS VOLUMES DA SÉRIE DE QUADRINHOS *JULIUS KNIPL, FOTÓGRAFO IMOBILIÁRIO*, DE BEN KATCHOR, QUE GUARDAM UMA RELAÇÃO ESTRUTURAL E ESTÉTICA COM OS QUADRINHOS DE FERNANDES, BEM COMO COM O CONCEITO DA LITERATURA MENOR, EXPRESSO NA REPRESENTAÇÃO DE UM PERSONAGEM “BARTLEBY”

De fato, o capítulo 20 de *O quiosque da utopia* parece homenagear explicitamente Katchor, com o título “O remorso do agente imobiliário”. Nestas tirinhas, um certo Rafael Oznan vende apartamentos caros, com “vistas livres” – embora saiba, de antemão, que “a perspectiva vai ser obstruída brevemente por novas construções”. Mas isto não lhe causa grandes pruridos éticos, pois o agente esclarece que a maioria das pessoas, hoje, “não usufruem do panorama”. Para Fernandes, presas à televisão e a outras atividades de lazer, que obstruem a percepção “panorâmica” do mundo e de seus acontecimentos (e ele não chega sequer a mencionar o impacto dos dispositivos móveis conectados à internet, nem a profusão de jogos eletrônicos, redes sociais e canais independentes no *youtube*, que consomem a maior parte do tempo

4 *Julius Knipl, fotógrafo imobiliário* é uma revista em quadrinhos semanal escrita e desenhada pelo norteamericano Ben Katchor desde 1988, publicada no *The Jewish Daily Forward* e em vários jornais semanais alternativos. Katchor incorpora seu amor pela comunidade de pequenos negócios de Nova York na personagem-título, um ínfimo burocrata que vagueia pelas ruas tirando fotos e sendo desviado para aventuras surreais. Muitas vezes, as tiras descrevem os encontros casuais de Knipl com negócios obscuros e marginais, entusiastas excêntricos e detalhes enigmáticos da paisagem urbana. Raramente há continuidade entre as faixas, e o Knipl é o único personagem recorrente. Uma coleção de tiras de *Julius Knipl* foi publicada em 1991 pela Penguin Books como *RAW: One Shot (Novidades baratas: os prazeres da queda urbana)*, antes da coleção de 1996 da Little, Brown and Company, *Julius Knipl, real estate photographer: stories*. A Pantheon Books publicou um terceiro volume de faixas, *The beauty supply district*, em 2000. Cada livro inclui uma longa história, além das faixas semanais autônomas. A palavra *knipl* significa “ninho de ovos” em iídiche.

livre dos trabalhadores urbanos contemporâneos), o mundo real vai se tornando algo impreciso e distante. No desfecho da tirinha, Fernandes captura um instantâneo do agente imobiliário no cubículo onde mora (curiosamente situado num porão da rua *Rorschach*<sup>5</sup>), folheando antiga fotografia de infância que retrata sua primeira visita ao mar. Um comentário poético surge de seu sentimento de agorafobia diante da natureza: “Havia tanto ar e tanta luz que tive medo que a praia e as pedras se incendiassem a qualquer momento, e só restasse vidro e ossos calcinados”.

Graças a observações como essa, Fernandes afirma que um dos passatempos favoritos da vizinhança do número 66 da esquina Katchor-Calvino – reduzida hoje, segundo ele, à numerosa família “Borges” – consiste em fantasiar sobre a identidade e profissão do misterioso locatário do porão aberto ao quarteto falido (Zorn, Alzheimer, Kagel e Kopek) para os seus inúteis ensaios musicais. “Oculto por detrás das cortinas de linho tirolês, talvez seja um famoso professor catedrático do ‘Curso de Sequências de Desenhos metidos em Caixinhas e misturados com Palavras’, lecionado na filial portuguesa da Universidade Imaterial” – como afirma João Ramalho Santos, prefaciador da obra *A pior banda do mundo I*. A similaridade deste personagem com outra figura mítica das letras, o poeta português Fernando Pessoa, é flagrante. Também este se oculta sob as máscaras de um quarteto poético falido (Caeiro, Campos, Reis e o ortônimo), quando não de um humilde ajudante de guarda-livros de escritório, Bernardo Soares, famoso deambulador que gasta as tardes da vida a percorrer as ruas da baixa lisboeta, quando não a escrever seus desassossegos num interminável diário.

O tom apocalíptico dos quadrinhos de *A pior banda do mundo* se insinua claramente nas três interrogações tipicamente borgesianas (ou seriam pessoanas?) que aparecem dispersas nos tradicionais baldezinhos extraídos das composições n. 29 e n. 30 de *O quiosque da utopia*: “- O mundo acabará em fogo?”; “- E quem nos garante que cada um de nós não é produto da imaginação do outro?”; “- Existirão palavras que permitam descrever fielmente a luz do entardecer em agosto?”. Fim dos tempos, fim do sujeito, fim da poesia: estes parecem ser os temas que orientam os exercícios quadrinísticos

---

5 O teste de Rorschach (popularmente conhecido como “teste do borrão de tinta”) é uma técnica de avaliação psicológica pictórica, comumente denominada de teste projetivo. Foi desenvolvido pelo psiquiatra suíço Hermann Rorschach, e consiste em dar respostas sobre com o que se parecem dez pranchas com manchas de tinta simétricas, a fim de se obter um quadro amplo da dinâmica psicológica do indivíduo. O teste de Rorschach baseia-se na chamada *hipótese projetiva*, na qual a pessoa a ser testada, ao procurar organizar uma informação ambígua (ou seja, sem um significado claro, como as pranchas do teste de Rorschach), projeta aspectos de sua própria personalidade na leitura. O intérprete (o psicólogo) teria, assim, acesso à intimidade inconsciente do indivíduo, ao ludibriar seus mecanismos de defesa. Rorschach também é o nome do anti-herói fictício da aclamada série *Watchmen*, criada por Alan Moore e Dave Gibbons, publicada pela DC Comics em 1986. Nessas HQs, Rorschach possui dois alteregos, Kovacs e Reggie. Espécie de “Batman” com um passado de muitos problemas psicológicos, o personagem tem uma visão muito crítica dos modos de produção e dos sistemas de governo do mundo, descrevendo-se como um anarquista.

desta obra melancolicamente inspirada na leitura de autores como Borges, Pessoa e tantos outros “empregados de escritório”, identificados por Enrique Vila-Matas como portadores da “síndrome de Bartleby”.

A última frase do livro *Bartleby, o escrivão*, de Melville<sup>6</sup>, é um lamento: **“Ah, Bartleby! Ah, humanidade!...”** O desconcertante poder deste inadvertido outsider do sistema não parece estar ao alcance do entendimento dos homens vulgares que o rodeiam, seus colegas de trabalho e seu patrão – o advogado que narra a história no ambiente burocrático de um cartório em Wall Street, o mais importante centro comercial e financeiro dos Estados Unidos. Trata-se do poder de “não-ser”, da recusa voluntária de ocupar um lugar num contexto que sobrevive graças à negação e à exclusão dos valores em que acreditam.

Assim, a arte literária, que nos parece repleta de heróis, de glórias e de esplendor, também acolhe os seus “empregados” da literatura menor. Uma gente estranha; formada, talvez, no há muito extinto Instituto Benjamenta do livro *Jakob*

---

6 Herman Melville. *Bartleby, o escrivão*. Uma história de Wall Street (São Paulo: Cosac Naify, 2005). Publicada anonimamente pela primeira vez em 1853, tornou-se uma das mais famosas novelas norte-americanas. Herman Melville (1819-1891) celebrou-se por seu romance *Moby Dick*, de 1851. Mas a narrativa de *Bartleby, o escrivão* resume a filosofia por trás de toda a obra do autor. A desconcertante resposta “Prefiro não fazer...”, educadamente proferida por Bartleby todas as vezes que lhe pedem para cumprir a tarefa pela qual é remunerado, perturba não apenas seu chefe, mas especialmente o leitor. Eleita por Jorge Luis Borges como uma das obras literárias mais importantes da humanidade é considerada precursora do Existencialismo e do Absurdismo na literatura, abordando vários temas existentes na obra de Kafka, especialmente em *O processo* e “Um artista da fome”. Enrique Vila-Matas escreveu o premiado romance *Bartleby & companhia* (2000), que cria um catálogo de muitos ‘Bartlebys’ na literatura: escritores que vivem da negação como forma de luta contra o imperialismo e o capitalismo. O enredo é simples: um funcionário inicialmente prestativo e submisso, um dia responde ao chefe, após uma demanda, com uma simples e desconcertante frase de recusa. Dali em diante, nega-se a fazer qualquer coisa que lhe é pedido, desafiando o senso-comum da ordem capitalista, virando as costas às hierarquias estabelecidas e recusando-se até a morte a aceitar existir e compactuar com um mundo que lhe nega a liberdade de ser.

*von Gunten*, de Robert Walser<sup>7</sup>, uma “escola de pajens” onde se pretendia educar a servidão (à Arte, não a Si Mesmo): prática que soa absolutamente extemporânea na atualidade, quando a liderança egocêntrica está na ordem do dia. Por isso, são poucos os prováveis ex-alunos do “Benjamenta”, todos eles surpreendentemente ilustres; mas ilustres, em geral, à sua própria revelia. O escritor *Bartleby*, de Herman Melville; os funcionários da burocracia Gregor Samsa, Joseph K. e Blumfeld, de Franz Kafka; o *flâneur* Bernardo Soares, de Fernando Pessoa, irmãos em alma do criador do “Instituto”, seriam alguns deles.

Para Vila-Matas, a síndrome de *Bartleby* tem levado os escritores a se posicionarem na contracorrente daquilo que Maurice Blanchot considera uma aspiração contemporânea degenerada “ao poder e a glória”:

Houve um tempo em que o escritor estava ligado à glória. A glorificação era sua obra. Glorificar não significa dar a conhecer; a glória é a manifestação do ser que avança em sua magnificência de ser, liberado daquilo que o dissimula, estabelecido na verdade de sua presença descoberta.<sup>8</sup>

Mas “à glória” – continua Blanchot – “sucede o renome”. E “ao renome, sucede a reputação; como à verdade, a opinião”. A partir daí, a glória deixa de ser uma conquista legítima do homem em busca de sua verdade pessoal, para ser a propaganda de uma legenda, que pouco ou nada tem a ver com o sujeito que escreve:

O fato de publicar torna-se essencial. O escritor é conhecido pelo

---

7 O escritor suíço Robert Walser (1878-1956) viveu como seus personagens e morreu solitário, em meio ao frio do inverno e quase esquecido. Admirado por Kafka, Musil, Calvino, Benjamin, Mann e outros, passou boa parte dos seus quase 80 anos em sanatórios, quartos alugados ou deambulando como um *flâneur* nas esquinas da modernidade. Escreveu obsessivamente por muitos anos, retratando o absurdo do cotidiano, esmiuçando as quinquilharias sociais e emocionais que brotaram na Europa antes e depois das guerras. Dotado de uma loquacidade transbordante que chegou a ocupar milhares de páginas impressas, desdobrou um microcosmo de fenômenos vistos de baixo, de uma perspectiva que modifica o tamanho e altera as proporções. Sua caligrafia se adaptou a essa perspectiva humilde. O legado de seus *Microgramas* consiste em 526 pequenas folhas cortadas por ele mesmo e cobertas com pequenas letras escritas a lápis, cujo tamanho varia de um a três milímetros. Muito do charme dessas composições reside nas particularidades estéticas da escrita. Reutilizou todos os tipos de mídia: anúncios recortados de revistas, cartões e correspondência comercial e privada, envelopes com carimbos, etc., justapondo sua micrografia aos sinais anteriores, como em um palimpsesto. Leitor compulsivo, era capaz de desarticular e ridicularizar tanto a literatura canônica quanto a sublitteratura. As colagens resultantes de sua criação são verdadeiras obras de arte, semelhantes às de Kurt Schwitters ou outros artistas do movimento dadaísta, que redescobriram a expressividade gráfica das letras e a surpreendente beleza do *objet trouvé*. A *pior banda do mundo*, com sua estética híbrida e intersemiótica, e sua verve satírica, homenageia o criador do minimalismo escritural dos *Microgramas*.

8 Maurice Blanchot. O poder e a glória, in: *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005, p. 360.

público, é reputado, procura valorizar-se porque precisa daquilo que é valor, o dinheiro. Mas o que desperta o público, que concede o valor? A publicidade. A publicidade torna-se uma arte, é o mais importante, pois determina o poder que dá determinação a todo o resto.<sup>9</sup>

A síndrome de Bartleby que parece acometer algumas dessas figuras desajustadas à sociedade do espetáculo é, portanto, marcada por uma pulsão negativa ou atração pelo nada. Vila-Matas considera a existência de uma galeria de criadores que, mesmo tendo uma consciência literária muito exigente (ou talvez precisamente por isso) nunca chegam a escrever; escrevem um ou dois livros e depois renunciam à escrita; quando escrevem, recusam-se a publicar; e quando publicam, recusam-se a viver:

Todos nós conhecemos os *bartlebys*, seres em que habita uma profunda negação do mundo. Empeçam seu nome do escrevente Bartleby, o copista de um dos contos de Herman Melville, que jamais foi visto lendo, nem sequer um jornal; que, por longos períodos, permanece em pé olhando para fora, pela pálida janela que há detrás de um biombo, na direção de uma parede de tijolos de Wall Street; que quando lhe encarregam de um trabalho ou lhe pedem que conte algo sobre si, responde sempre: - *Preferiria não o fazer*.<sup>10</sup>

Estamos diante da “fórmula”, que Deleuze e Guattari notabilizaram num artigo sobre a novela de Melville, no qual a descrevem como “devastadora, que nada deixa subsistir atrás de si”:

Bartleby não é uma metáfora do escritor, nem o símbolo de coisa alguma. É um texto violentamente cômico, e o cômico sempre é literal. Só quer dizer aquilo que diz, literalmente. E o que ele diz e repete é PREFERIRIA NÃO, *I would prefer not to*. É a fórmula de sua glória, e cada leitor apaixonado a repete por seu turno. Um homem magro e lívido pronunciou a fórmula que enlouquece todo o mundo.<sup>11</sup>

A fórmula é arrasadora porque Bartleby não declina diante da ordem do

9 Maurice Blanchot. Op. cit., p. 361-362.

10 Enrique Vila-Matas. *Bartleby e companhia*. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 9-10.

11 Gilles Deleuze e Félix Guattari. Bartleby, ou a fórmula, in: *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997, p. 80.

patrão; ele apenas evoca um direito seu, legítimo, embora não autorizado: o do livre-arbítrio, que o leva a preferir não participar das regras do jogo postas em vigor pela sociedade. Para os autores, a fórmula é como a má tradução de outro idioma; mas seu esplendor nos faz pensar que ela cava na língua uma espécie de língua estrangeira. Essa conclusão se coaduna com os princípios da literatura menor e com a ideia da “saúde como literatura”<sup>12</sup>, defendidas por Deleuze e Guattari, os quais consideram que “Kafka, para a Europa central, e Melville, para a América, apresentam a literatura como a enunciação coletiva de um povo menor, ou de todos os povos menores, que só encontram expressão no escritor e através dele”. Para esses autores, os personagens de Kafka, Melville e outros são “medicine men”, agentes de promoção da “frágil saúde irresistível, que provém do fato de terem visto e ouvido coisas demasiado grandes para eles, fortes demais, irrespiráveis, cuja passagem os esgota, dando-lhes, contudo, devires que uma gorda saúde dominante tornaria impossíveis”.<sup>13</sup>

Entretanto, quando Gilles Deleuze e Félix Guattari referem-se à literatura menor, não estão pensando exatamente num dos efeitos que provoca a síndrome de Bartleby em alguns escritores modernos, tal como foi diagnosticada pelo escritor Vila-Matas. Estão pensando numa forma peculiar de utilização da língua oficial de um povo por outro, em geral resultante de relações de domínio e aculturação. Por isso, dizer “menor”, para esses autores, não *qualifica* certas literaturas (elas não são “piores” nem “melhores” por isso), mas “as condições revolucionárias de qualquer literatura no seio daquela a que se chama *grande* (ou estabelecida). Até aquele que por desgraça nascer no país de uma grande literatura tem de escrever na sua língua, como um judeu tcheco escreve em alemão, como um irlandês escreve em inglês.”

Deleuze e Guattari estão preocupados, prioritariamente, com aqueles que convivem com uma língua que não é a sua, uma língua que conhecem mal, mas que são obrigados a utilizar; ou que nem mesmo conhecem. Estão preocupados com os imigrantes e, sobretudo, com seus descendentes. Isto os leva a investigar as estratégias criativas que essas minorias são capazes de elaborar no seio de um idioma estrangeiro, a ponto de desterritorializá-lo a seu favor.<sup>14</sup>

A argumentação desses autores, porém, dá margens a outras interpretações, criando possibilidades de leituras mais abrangentes. Karl-Erik Schollhammer afirma,

---

12 “Fim último da literatura: pôr em evidência no delírio essa criação de uma saúde, ou essa invenção de um povo, isto é, uma possibilidade de vida. Escrever por esse povo que falta... (“por” significa “em intenção de” e não “em lugar de”. Deleuze e Guattari. *A literatura e a vida*, in: *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997, p. 15.

13 Idem, *ibidem*, p. 14.

14 Gilles Deleuze e Félix Guattari. *Kafka: para uma literatura menor*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2003, p. 42

por exemplo, que “é importante insistir que o caráter minoritário da literatura de Kafka, para Deleuze e Guattari, exemplifica as condições de uma prática minoritária e revolucionária *em toda língua*”:

“Menor” é aquela prática que assume sua marginalidade em relação aos papéis representativos e ideológicos da língua e *que aceita o exílio no interior das práticas discursivas majoritárias, formulando-se como estrangeiro na própria língua, gaguejando e deixando emergir o sotaque e o estranhamento de quem fala fora do lugar, na impossibilidade de uma origem. ... A dimensão positiva desta prática é que ela carrega em si uma comunidade possível ou um “povo por vir”, segundo a formulação enigmática de Deleuze e Guattari. É uma literatura que participa nessa tarefa: “não dirigir-se a um povo suposto já presente mas contribuir para a invenção de um povo”. Inventar um povo marca exatamente a passagem, na literatura menor, de um efeito estritamente receptivo sobre um suposto leitor, previsto nas poéticas do modernismo, para um efeito que se dá como *uma enunciação coletiva de uma comunidade potencial*.<sup>15</sup>*

Tomamos esta definição como base para a proposta deste artigo, que é a de identificar a escrita em quadrinhos, em autores como José Carlos Fernandes, como uma prática deliberada de literatura menor, sabendo que esse gênero híbrido ainda padece de preconceitos por parte da cultura livresca erudita, sobretudo em certos meios acadêmicos avessos ao que transcende ou questiona os cânones literários tradicionais. Assim, a opção por escrever um manifesto em defesa da literatura no formato quadrinístico já seria uma ação política de resistência, tanto em favor do texto como da imagem, considerados recursos possíveis de enunciação coletiva de uma “comunidade potencial”, que encontraria neste hibridismo um espaço ideal de expressão.

Também nos parece flagrante a relação entre a síndrome de Bartleby de Vila-Matas e a “doença” que acomete o estranho quarteto musical nesta obra, se analisarmos estes personagens narradores como alteregos não só deste autor em particular, mas do escritor engajado de modo geral. A defesa de uma literatura comprometida com o humano aparece ao lado de uma mordaz condenação da superficialidade das produções de massa vazias e manipuladoras, muitas vezes cinicamente apresentadas à sociedade como “alternativas”.

Inocular esta crítica no suporte de um gênero considerado “pop” como os

---

15 Karl-Erik Schollhammer. As práticas de uma língua menor: reflexões sobre um tema de Deleuze e Guattari, in: *Ipotesi*, revista de estudos literários. Juiz de Fora, v. 5, n. 2 p. 59 a 70.

quadrinhos produz um efeito ambíguo e desafiador. Por isso, os seis volumes desta obra não poderiam deixar de ser profundamente irônicos e autorreflexivos, o que se expressa já no título “a pior *banda*”: uma referência aos personagens da diegese e ao suporte do enredo, ou seja, à página onde a história é narrada no gênero *comics* ou quadrinhos – a *banda desenhada* no idioma de Portugal. E por que a obra máxima de Fernandes se autointitularia “a pior”?

Como ocorre com os *Bartlebys*, a recusa à sociedade do espetáculo e às suas seduções é a fórmula que encontram para continuar investindo na literatura. Assim, seus agentes atuam de maneiras paradoxais, quando não extremas. E o fazem por uma espécie de fé, pois, como diz Vila-Matas: “A literatura, por mais que nos apaixone negá-la, permite resgatar do esquecimento tudo isso sobre o que o olhar contemporâneo, cada dia mais imoral, pretende deslizar com a mais absoluta indiferença”.<sup>16</sup> A escolha por um suporte considerado “menor”, “exilado das práticas discursivas majoritárias”, um suporte “pior” em todos os aspectos – por não se julgar capaz de competir nem com o universo erudito da literatura livresca tradicional nem com o universo eminentemente imagético e popular dos quadrinhos midiáticos, editorialmente “relevantes” – reforça a ideia de que a energia poética na contemporaneidade escoas suas forças cada vez mais por veredas imprevisíveis, manifestando-se onde menos se espera.



CAP. 9 DE O QUIOSQUE DA UTOPIA: “A PASSAGEM DAS ESTAÇÕES”

16 Enrique Vila-Matas. Op. cit., p. 34.

No capítulo 9 de *O quiosque da utopia*, Fernandes reflete sobre a claustrofobia imposta aos “empregados de escritório” do sistema, mantidos à distância da realidade, “sob a luz crua e constante das lâmpadas fluorescentes dos escritórios climatizados, de janelas perpetuamente fechadas”. Assim, “fica fácil perder a noção absoluta do tempo”, que o autor ilustra como uma desconexão do sujeito com as “estações do ano”, tal como elas se manifestariam na natureza; mas que, na verdade, pode ser entendida como uma desconexão temporal mais profunda, histórica, identitária: uma desconexão com a verdade factual, empírica.

A vida passa a ser percebida artificialmente apenas pela propaganda, pelos ciclos de consumo impostos pelo mercado, pela divulgação de modismos e aparências niveladores das massas. Neste contexto, apenas uma falha, um pequeno “desleixo” na eficiência pragmática e sistemática da ordem – como o esquecimento de um outdoor de verão, que permanece anunciando refrigerantes no inverno, por exemplo, é capaz de produzir um efeito vagamente similar ao do estranhamento poético. Assim, investindo no exercício “menor” ou “possível” do literário neste contexto, Fernandes compara, numa patética metáfora, o outdoor a “uma ave que se tenha esquecido de migrar para sul e tenha de enfrentar um inverno rigoroso e solitário”.

A tônica dos quadrinhos de Fernandes segue, portanto, essa linha dita *bartlebiana* de crítica à espetacularização do cotidiano, e de constatação do encolhimento do poético e do humano no mundo – capturada pelo viés da marginalização da literatura. Consideremos mais três exemplos, nos quais a ênfase dominante da discussão sobre essa marginalização e suas consequências se evidencia como a proposta definitiva desta obra em quadrinhos. No capítulo 26 de *O quiosque da utopia*, intitulado “O declínio dos hábitos de leitura”, menciona-se os efeitos do “prodigioso desenvolvimento das tecnologias da distração, que subtraem às pessoas o tempo e a paciência necessários para ler qualquer coisa mais longa e elaborada do que autocolantes no vidro traseiro dos carros”. Dião somos informados pelas observações mordazes e angustiadas do bibliotecário Leopoldo Nazca, caricatura de Borges.



**CAPÍTULO 26 DE O QUIOSQUE DA UTOPIA: “O DECLÍNIO DOS HÁBITOS DE LEITURA”**

Alheio ao mundo moderno, Nazca observa apenas que as estantes estão às moscas e que milhares de livros jamais serão abertos. Sua grande aflição – como a do escritor Ray Bradbury, autor de *Fahrenheit 451*, escrito em 1953 após o término da Segunda Guerra Mundial, ao qual a tirinha parece fazer menção – é que um incêndio destrua a biblioteca. Neste livro, Bradbury condena não só a opressão antiintelectual nazista, mas também o cenário norteamericano dos anos 1950, revelando sua apreensão com uma sociedade opressiva e comandada pelo autoritarismo do mundo pós-guerra.

O livro se propõe a descrever um governo totalitário num futuro incerto, mas próximo, que proíbe qualquer livro ou tipo de leitura, prevendo que o povo possa ficar instruído e se rebelar contra o *status quo*. Tudo é controlado e as pessoas só têm conhecimento dos fatos por aparelhos de televisão instalados em suas casas ou em praças públicas. A leitura deixou de ser meio para aquisição de conhecimento crítico e tornou-se tão instrumental quanto a vida dos cidadãos, aos quais só se requer que saibam ler manuais para operar aparelhos. O número 451 é a temperatura (em graus Fahrenheit) da queima do papel, equivalente a 233 graus Celsius. Na história de Fernandes, Nazca não consegue decidir quais livros deveria salvar na iminência de tal hecatombe, pois “todos lhe parecem igualmente imprescindíveis”. Fernandes cita, entre outros, a edição em *braille* da “Enciclopédia de Tlön” e as “Obras completas de Pierre Menard”, numa alusão tanto à cegueira do escritor argentino como a dois de seus mais famosos contos do livro *Ficções*. Cegueira esta que Borges interpretava, no seu “Poema de los dones”, como a suprema ironia de Deus:

“Nadie rebaje a lágrima o reproche/esta declaración de la maestría/de Dios, que con magnífica ironía/me dio a la vez los libros y la noche.”<sup>17</sup>

Já no capítulo 7 do segundo livro da coletânea *A pior banda do mundo – O Museu Nacional do acessório e do irrelevante* –, intitulado “O condensador de livros”, Fernandes volta a discutir os mecanismos de promoção do desaparecimento da literatura no mundo, ao ironizar os frequentes “resgates” editoriais dos grandes clássicos literários sob o formato de adaptações, releituras e resumos, muito comuns nos dias de hoje. O próprio gênero dos quadrinhos tem sido frequentemente utilizado para a veiculação dita simplificada de obras consideradas “difíceis” para o público jovem, iniciativa financiada inclusive por programas governamentais de educação.

Tais programas foram questionados, ao longo do tempo, pelos quadrinistas eles mesmos – alguns dos quais inicialmente implicados nessas adaptações –, não só por pressupor uma desqualificação do leitor contemporâneo para a apreensão da leitura literária tradicional, como por desmerecer a autonomia e a densidade da própria arte híbrida, quando vista como mero veículo “facilitador” da leitura pela intervenção dominante da imagem.

Esse tipo de alusão crítica à condensação das obras clássicas da literatura no espaço de um gênero considerado “de massa” ilustra a complexidade da proposta de Fernandes, sintonizada com os princípios da literatura menor. Poderíamos, portanto, interpretar como um dos propósitos dessas tirinhas, a encenação da literatura clássica como prática discursiva já minoritária, que se formularia como “estrangeira” no interior de um formato eminentemente imagético e majoritário na atualidade – condição esta com a qual, entretanto, o seu praticante não se identificaria, a ponto de definir a sua obra quadrinística pela negação mesma desta hierarquização, intitulando-a “a pior”. Estaria, assim, elaborando um jogo ideológico semelhante ao dos Bartlelys, acostumados ao

---

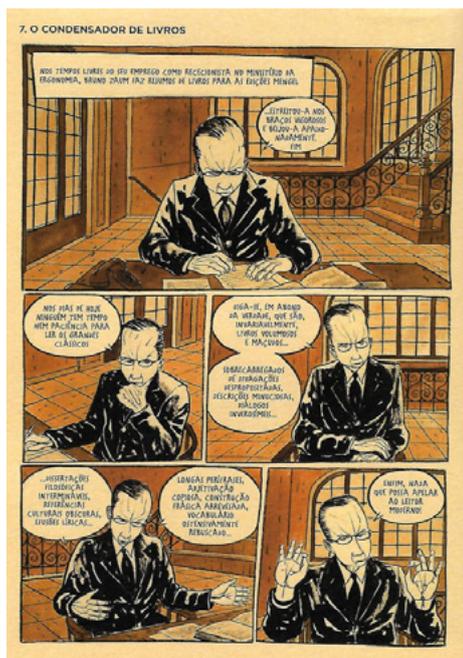
17 “Poema dos dons”, de Jorge Luis Borges (tradução de Augusto de Campos): “Ninguém rebaixe a lágrima ou rejeite/esta declaração da maestria/de Deus, que com magnífica ironia/deu-me a um só tempo os livros e a noite.// Da cidade de livros tornou donos/estes olhos sem luz, que só concedem/em ler entre as bibliotecas dos sonhos/ insensatos parágrafos que cedem as alvas a seu afã.//Em vão o dia/prodiga-lhes seus livros infinitos,/árduos como os árduos manuscritos/que pereceram em Alexandria.//De fome e de sede (narra uma história grega)/morre um rei entre fontes e jardins;/eu fatigo sem rumo os confins/dessa alta e funda biblioteca cega.//Enciclopédias, atlas, o Oriente/e o Ocidente, centúrias, dinastias,/símbolos, cosmos e cosmogonias/brindam as paredes, mas inutilmente.//Em minha sombra, o oco breu com desvelo/ investigo, o báculo indeciso,/eu, que me figurava o paraíso/tendo uma biblioteca por modelo.//Algo, que por certo não se vislumbra/no termo acaso, rege estas coisas;/outro já recebeu em outras nebulosas/tardes os muitos livros e a penumbra.//Ao errar pelas lentas galerias/sinto às vezes com vago horror sagrado/que sou o outro, o morto, habituado/aos mesmos passos e aos mesmos dias.//Qual de nós dois escreve este poema/de uma só sombra e de um plural?/O nome que assina é essencial,/se é indiviso e uno este anátema?//Groussac ou Borges, olho este querido/mundo que se deforma e que se apaga/numa empalidecida cinza vaga/que se parece ao sonho e ao olvido.”. In: Borges. *Obra Completa*. Borges foi nomeado diretor da Biblioteca Nacional da República da Argentina em 1955. Paul Groussac também foi diretor da Biblioteca Nacional da Argentina. Era cego como Borges.

exercício do paradoxo e às construções metalinguísticas autorreflexivas no espírito “Fita de Moebius”.

Em “O condensador de livros”, um certo Bruno Zaum, recepcionista do Ministério da Ergonomia, faz resumos de obras literárias para a Editora Mengel nas horas vagas. Funcionário deste ministério (“ergonomia”: *ergon*: trabalho; *nomos*: leis) voltado para a normatização das atividades dos “empregados de escritório”, frequentemente sujeitos a “lesões por esforço repetitivo” (LER), que limitam a eficiência e a produção do trabalhador pelo desajuste de seu corpo às exigências das máquinas –, Zaum parece preocupar-se também com a formação intelectual do utente.

Admitindo a incapacidade para a leitura de textos volumosos e rebuscados num cotidiano açodado pela falta de tempo livre, o funcionário **dedica-se** – como o Winston da distopia de George Orwell – **à prática de uma novilíngua. No romance 1984** (1948), a novilíngua é um idioma fictício criado por um governo autocrático e ditatorial, desenvolvida não pela criação de novas palavras, mas pela condensação e remoção delas ou de alguns de seus sentidos, com o objetivo de restringir o escopo do pensamento. A impossibilidade de nomear um objeto, sensação ou percepção varreria essas coisas e experiências do âmbito comunicacional. Assim, por meio do gerenciamento da linguagem, o governo seria capaz de controlar o pensamento das pessoas, impedindo o surgimento de ideias indesejáveis.

O nome da editora interessada em tais processos alude às atividades do nazista Josef Mengele, notório membro da equipe de médicos responsáveis pela seleção das vítimas a serem mortas nas câmaras de gás dos campos de concentração, e por realizar experimentos humanos em prisioneiros. Os judeus considerados inaptos para o trabalho eram imediatamente eliminados; assim como, no enredo de Fernandes, as palavras consideradas inúteis ou supérfluas, sem “apelo ao leitor moderno”. Zaum se diz realizado pelo trabalho feito “com escrupulosa fidelidade ao espírito da obra”, apesar do encolhimento dos textos originais a cerca de dez por cento de sua extensão. Apesar do êxito de vendas dessas condensações, o adaptador reconhece não poder “compará-las ao sucesso de romances inaugurais como o da top *model* Naštassja Zanussi, *Perfect skin*”.



### CAPÍTULO 7 DE O MUSEU NACIONAL DO ACESSÓRIO E DO IRRELEVANTE

Finalmente, no capítulo 16 do terceiro livro de *A pior banda do mundo*, *As ruínas de Babel*, intitulado “A máquina versificadora”, Fernandes instaura a discussão sobre o desaparecimento *programático* da literatura em regimes totalitários no âmbito francamente pós-humanista, ao considerar a poesia como uma atividade perfeitamente passível de ser realizada por uma espécie rudimentar de inteligência artificial. Seus critérios para definir o poético são estritamente formais, mecanicistas, não estando mais a poesia vinculada à expressão das percepções e dos afetos humanos. Assim, uma máquina grosseira e pesada dá conta de registrar e gravar as formas poéticas fixas – acróstico, ditirambo, écloga, elegia, endecha, epigrama, epopeia, ode, pastoral, rapsódia, etc. – para uso na criação de textos onde o processo de interferência humana é minimizado.

A “Musomatic”, máquina concebida por Virgílio Wankel (Wankel é o nome de um motor rotativo de combustão interna, inventado por Felix Wankel em 1924, que funciona de um modo suave e silencioso quando comparado aos motores a pistão, devido a sua simplicidade e a um número reduzido de peças), surgiu como um protótipo com peças recuperadas dos veículos acidentados da “escola de condução para poetas da rua Goritz”. Entende-se, portanto, que o desnorreamento dos poetas na “condução de seus veículos” acabou criando espaço para as criações de Wankel, que fundou esta, entre tantas outras “Escolas Superiores de falácia e diletância” que espalham sua contida mordacidade na obra de Fernandes.





**CAPÍTULO 22 DE AS RUÍNAS DE BABEL: “A ESCRITA CRIATIVA”**

Isso porque, se a literatura é uma forma de escrita acessível apenas a “eleitos”, o que estarão fazendo os leitores dessa obra em quadrinhos, eminentemente imagética, popular e massificada, partilhando de modo tão afetivamente engajado essa crítica ao encolhimento da literatura no mundo? E se a literatura dita de massa é uma forma de escrita frontalmente contrária à erudição literária, o que estarão fazendo tantas referências a escritores consagrados e a obras literárias clássicas convertidos em tema e mote dominante dessas sequências narrativas supostamente indiferentes ao cânone?

## Referências

- AGAMBEN, Giorgio. **Bartleby: escrita da potência**. “Bartleby ou da contingência” seguido de “Bartleby, o escrivão de Herman Melville”. Edição de Giorgio Agamben e Pedro A. H. Paixão. Lisboa: Assírio & Alvim, 2007.
- BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BORGES, Jorge Luis. **Obras completas I**. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2001.
- \_\_\_\_\_. Pierre Menard, autor do Quixote, in: **Ficções**. São Paulo: Globo, 1989.
- CARONE, Modesto. Bartleby, o escrivão fantasma, in: Posfácio a MELVILLE, Herman. **Bartleby, o escrivão**. Uma história de Wall Street. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.com/eLibris/socespetaculo.html>
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Kafka: para uma literatura menor**. Lisboa: Assírio e Alvim, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Crítica e clínica**. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- ISHIGURO, Kasuo. **Os vestígios do dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 1990.
- KAFKA, Franz. Blumfeld, um solteirão de meia idade, in: **Narrativas do espólio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- MELVILLE, Herman. **Bartleby, o escrivão**. Uma história de Wall Street. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- PESSOA, Fernando. **Livro do desassossego de Bernardo Soares**. Edição de Richard Zenith. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- \_\_\_\_\_. **Obras em prosa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- \_\_\_\_\_. **Obras de António Mora**. Edição de Luís Filipe B. Teixeira. Lisboa: INCM, 2002.
- ROTH, Philip. **A humilhação**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SCHOLLHAMMER, Karl Erik. As práticas de uma língua menor: reflexões sobre um tema de Deleuze e Guattari, in: **Ipotesi**, revista de estudos literários. Juiz de Fora, v. 5, n. 2, p. 59 a 70.
- SEDLMAYER, Sabrina. **A potência passiva dos Bartlebys na escrita de**

**Vila-Matas.** Disponível em: <http://www.lettras.ufmg.br/espanhol/Anais>

VILA-MATAS, Enrique. **Bartleby e companhia.** São Paulo: Cosac Naify, 2004.

\_\_\_\_\_. **Doutor Pasavento.** Lisboa: Teorema, 2005.

WALSER, Robert. **Jakob von Gunten.** Lisboa: Relógio D'Água, 2005.

**ENTRE O  
TESTAMENTO E  
O TESTEMUNHO.  
*MAGNETO*: UMA  
NARRATIVA DO  
HOLOCAUSTO**

Heloiza Montenegro Barbosa  
Faculdade Frassinetti do Recife (FAFIRE)

**RESUMO:**

Magneto (Erik Magnus Lehnsherr, nascido Max Eisenhardt) é um personagem do Universo Marvel criado e publicado pela Editora Marvel Comics. Trata-se de um sobrevivente do Holocausto, que se torna um mutante com enormes poderes de manipulação de campos magnéticos, além de controlar qualquer tipo de metal. Sua primeira aparição foi em *Malcolm X*, como afirma Stan Lee, em 1963, dando origem a um dos vilões mais reconhecidos das Histórias em Quadrinhos. O presente artigo procura conectar a *Graphic Novel Magneto: Testamento*, lançada em 2008 e traduzida para o português em 2009, com autores relacionados ao Holocausto, pesquisadores e ficcionistas.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Magneto; História em Quadrinhos; Holocausto.

**ABSTRACT:**

Magneto (Erik Magnus Lehnsherr, born Max Eisenhardt) is a Marvel Universe character created and published by Marvel Comics. He is a Holocaust survivor, who becomes a mutant with enormous powers of manipulation of magnetic fields, besides controlling any type of metal. His first appearance was in *Malcolm X* in 1963, as Stan Lee states, giving rise to one of the most recognizable villains in Comics. This article attempts to connect to Graphic Novel *Magneto: Testament*, launched in 2008 and translated into Portuguese in 2009, with authors related to the Holocaust, researchers and fiction writers.

**KEYWORDS:**

Magneto; Comics; Holocaust.

## INTRODUÇÃO

A origem das histórias em quadrinhos é frequentemente discutida: em *A Enciclopédia dos Quadrinhos*. No artigo escrito por Goida – um dos organizadores –, afirma-se que:

A narrativa figurada é muito mais antiga do que se possa imaginar. Se você entra em uma igreja e vê os quadros de uma via-sacra, de certa maneira está em frente a uma das mais primitivas histórias em quadrinhos. (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 9)

Porém, tanto a *Enciclopédia* quanto o livro *A magia dos quadrinhos*, do escritor pernambucano Rostand Paraíso, trazem a mesma informação referente à primeira história em quadrinhos, tal como conhecemos nos dias atuais: em 16 de fevereiro de 1896, de Richard Outcault, nascia *The Yellow Kid*, nas páginas do *New York World* (PARAÍSO, 2008, p. 17). As *daily strips* conquistaram espaços nos jornais no início da década de 1920 e, conseqüentemente, as temáticas foram se expandindo, ganhando novos modelos de protagonistas e formatos. Esse avanço foi tão grande que a década de 1930 é conhecida como “A era de ouro” dos Quadrinhos, e é nesse momento que os primeiros protótipos de super-heróis foram criados, como *Dick Tracy* (1931), *Mandrake* (1934) e *O Fantasma* (1937).

Entretanto, o primeiro super-herói propriamente dito só aparece de fato em 1938, com a criação da revista mensal *Action Comics*, por Joe Shuster e Jerry Siegel: o *Superman*. O sucesso da revista mobiliza outros artistas, tentando recriar a mesma fórmula, trazendo novos personagens. A própria *Detective Comics* e sua “companhia-irmã”, a *All-American Publications*, criam novos personagens: *Batman* (1939), *Lanterna Verde* (1940), *Mulher-Maravilha* (1941), entre outros. Aproveitando-se disso, a *Timely Comics* é criada em 1939 e também lança seus próprios super-heróis, como o *Tocha-Humana* (1939) e *Capitão América* (1941). (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 10).

Após a Segunda Guerra Mundial, observa-se uma transformação nas histórias em quadrinhos: os quadrinhos europeus começam a alcançar maior renome. Nos Estados Unidos, houve uma decadência dos super-heróis, que já não faziam mais sentido num mundo que tentava encontrar a paz. Aliado a esse sentimento de pacificação, a censura e limites impostos pelo governo fazem com que a cena *underground* dos quadrinhos cresça. É nesse momento – na década de 1960 – que dois eventos, essenciais na história dos quadrinhos, acontecem: em setembro de 1963, escrito por Stan Lee e com desenhos de Jack Kirby, é publicada a primeira edição de *X-Men*. Em 1967, Hugo Pratt publica *Corto Maltese*, considerada a primeira *Graphic Novel* (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 11).

O primeiro grupo que formavam os X-Men, ainda em 1963, era composto por

Ciclope, Jean Grey, Anjo, Fera e Homem de Gelo. A ideia inicial, discutida por Kirby e Lee, era de se criar um *background* mais simplista para os super-heróis: eles haviam nascido daquela maneira. Nada de radiação ou de experimentos. No início dos anos 1970, a Marvel não produziu novos quadrinhos dos X-Men. O renascimento dos X-Men ocorre em 1975, com a chegada de Len Wein e Dave Cockrum, quando foi montada uma nova equipe, trazendo novos personagens de diferentes culturas: Noturno, que era alemão; Colossus, proveniente da União Soviética; Banshee, um irlandês; entre outros. Essa representação é um dos fatores mais importantes para a consolidação dos X-Men nas histórias em quadrinhos. Sobre isso, Joe Quesada, atual CCO da Marvel Entertainment, diz:

The plan was to create a team of characters that were not only diverse in their powers; their diversity would be compounded by their ethnicity, genders, political views and preferences within. A super-powered team that reflected the diversity of a world that was shrinking by the minute. A world whose future could be glorious if we all learned the lessons of tolerance and acceptance, or could end up as a black pit of despair if we let fear rule our lives. Needless to say, this struck a cord within all of us, and the X-Men were reborn. (QUESADA apud DAROWSKI, 2014, p. 123)<sup>1</sup>

É em 1976, quando Chris Claremont passa a cuidar dos roteiros de X-Men, que a história passa por mais uma revolução: os X-books, livros que traziam sagas isoladas, além da valorização das histórias individuais de cada personagem (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 97). Chris Claremont ficou responsável pelos X-Men até 1991, mas seu legado ainda permanece: as sagas individuais, os X-books, as animações, além da introdução constante de novos personagens.

Em 2000 é lançado o primeiro filme, *X-Men*, o que acaba por renovar as histórias em quadrinhos a conquistar um novo público. O sucesso é tão grande que a trilogia é continuada em 2003 (*X2*) e em 2006 (*X-Men: The Last Stand*). Logo depois, os filmes solo do Wolverine: *X-Men Origins: Wolverine*, de 2009; *The Wolverine*, de 2013 e *Logan*, de 2017. Em 2011 é iniciada a “prequel” dos primeiros filmes: *X-Men First Class*, de 2011; *X-Men: Days of Future Past*, de 2014 e *X-Men: Apocalypse*, de 2016. Também lançado em 2016, *Deadpool* faz parte dos filmes relacionados ao universo do

---

<sup>1</sup> “O plano era criar um time de personagens que não eram apenas diversos em seus poderes: a sua diversidade seria composta por suas etnias, gêneros, visões políticas e preferências dentro dela. Um time superpoderoso que refletia a diversidade de um mundo que estava diminuindo a cada minuto. Um mundo onde o futuro poderia ser glorioso, se nós aprendêssemos as lições de tolerância e aceitação ou poderia acabar como um buraco negro se nós deixássemos o medo comandar nossas vidas. Desnecessário dizer que isso nos trouxe lembranças, e os X-Men renasceram”. (Tradução da autora).

X-Men e, por último, a série *Legion*, de 2017.<sup>2</sup>

## MAX, ERIK, MAGNETO

Sobre Magneto, em uma entrevista publicada na *Uncanny X-Men 500 Issues Celebration*, Stan Lee fala que:

Did not think of Magneto as a bad guy. He just wanted to strike back at the people who were so bigoted and racist... he was trying to defend the mutants, and because society was not treating them fairly he was going to teach society a lesson. He was a danger of course... but I never thought of him as a villain.<sup>3</sup>

Em outras ocasiões, o próprio Lee comenta que sua principal inspiração para Magneto foi o ativista negro Malcolm X, enquanto Professor Xavier era inspirado em Martin Luther King Jr. Apesar dos dois ativistas estarem vinculados a uma mesma motivação (a segregação racial vigente nos EUA e as lutas pelos Direitos Civis na década de 60), a maneira como lidavam com isso era distinta, assemelhando-se à maneira que Magneto e Professor Xavier observam a causa mutante. Assim, a própria essência da criação de Magneto baseia-se em uma conexão com a realidade.<sup>4</sup> Porém, o que realmente estabelece a conexão entre o personagem ficcional e a história são suas origens enquanto vítima dos campos de concentração nazistas na Segunda Guerra Mundial, sobre o que trata a obra aqui estudada.

A história de Magneto vai se construindo com os anos – algumas informações são distribuídas nos anos de publicação, mesmo nos filmes – até, eventualmente, aparecer em *X-Men: Magneto - Testament*. Com roteiro de Greg Pak, com desenhos de Carmine di Giandomenico e cores por Matt Hollingsworth, *Testament* traz Magneto ainda com seu nome original<sup>5</sup>: Max Eisenhardt. No posfácio escrito por

---

2 <[https://en.wikipedia.org/wiki/X-Men\\_\(film\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/X-Men_(film_series))>.

3 “Nunca pensei nele como um cara ruim. Ele só queria revidar contra as pessoas que eram tão intolerantes e racistas... Ele estava tentando defender os mutantes, pois a sociedade não os tratava justamente, ele queria ensinar uma lição à sociedade. Ele era perigoso, claro... Mas eu nunca pensei nele como um vilão”. (Tradução da autora).

4 <<http://edition.cnn.com/2011/SHOWBIZ/Movies/06/03/xmen.legacy.go/index.html>>.

5 Magneto também é conhecido como Erik, nome que utiliza depois de sair do Campo de Concentração.

Pak, ele agradece a Chris Claremont, o responsável por criar a história de Magneto como sobrevivente do Holocausto, além de abrir “caminho para que um dos mais bem-sucedidos transmitisse a milhares de leitores alguns aspectos críticos, porém menos conhecidos da história do Holocausto”. (PAK, 2009, p. 122).

A história começa em 1935, com o crescimento do antissemitismo na Alemanha. Max é um pré-adolescente, morando com os pais, acostumando-se com as constantes regras que limitam a sua rotina, tais como a mudança de sua realidade; as relações entre ele e os colegas arianos; o momento que se despede de Magda, filha de uma funcionária do colégio, de origem cigana, e por quem nutria afeto. Aos poucos, novos eventos vão acontecendo – e a narrativa vai se conectando com eventos reais, históricos, trazendo veracidade para o texto – e Max vai acompanhando tudo: as leis de Nuremberg, em 1935, onde seu tio é preso por relacionar-se com uma alemã; os Jogos Olímpicos, em 1936; as primeiras deportações; o assassinato de Ernst vom Rath e, conseqüentemente, a *Kristallnacht*, em 1938; a tentativa de fuga para a Polônia, em 1939; a construção dos Guetos, no final de 1940; até a eventual chegada em Auschwitz, em 1942.

É em Auschwitz que Max encontra um antigo professor da época da escola, que o aconselha a mentir a própria idade – Max diz que tem 18 anos –, o que o faz ser selecionado para o campo de adultos. Com ajuda do professor, Max consegue uma posição dentro de um dos armazéns, no qual permanece por dois anos. Esse recorte de dois anos marca o crescimento de Max, onde ele se apresenta, ao escrever uma carta e enterrá-la no campo, dentro de um pote<sup>6</sup>:

Meu nome é Max Eisenhardt. Faz quase dois anos que sou um Sonderkommando de Auschwitz. Já vi milhares de homens, mulheres e crianças caminhando de encontro à morte. Ajudei a recolher cadáveres das câmaras de gás. Arranquei inúmeras arcadas dentárias para que os alemães removessem dentes e restaurações de ouro. Sou um dos trabalhadores que carregam os mortos para as fornalhas. Os nazistas me ensinaram até a combinar cada corpo de criança com o de um adulto, pois assim eles queimam melhor. Eu vi companheiros de trabalho serem enterrados vivos sob avalanches de cadáveres em decomposição... e presenciei fogueiras gigantes a céu aberto, nas quais nazistas queimam milhares de inocentes assassinados. Até hoje, meus olhos já devem ter visto no mínimo uns 250 mil seres humanos massacrados... e não pude salvar nem ao menos um.

6 Um caso semelhante ganhou a mídia neste ano: depois de ter sido achado em 1980 dentro de uma garrafa, os textos escritos por Marcel Nadjari, que também ficou preso em Auschwitz, finalmente foram traduzidas, depois de um longo processo de restauro:

<<https://www.cartacapital.com.br/internacional/nao-estou-triste-por-morrer-mas-por-nao-poder-me-vingar>>.

Assim como nenhum deles poderia me salvar. Se alguém encontrar esta mensagem, eu sinto muito... pois estou morto... e agora o fardo é seu. Conte minha história a todos que queiram ouvir, e até mesmo a quem não quiser. Por favor. Não deixem que este horror jamais se repita (PEK, 2009, pp. 91-93).

Em 1944, Auschwitz era o principal campo. Em *A History of the Nazi Concentration Camps*, Nikolaus Wachsmann afirma que o crescimento de Auschwitz ocorreu entre o final de 1941 e 1942, alcançando o seu apogeu em 1944. Outros fatores importantes que Wachsmann coloca para a “perpetuação” do nome de Auschwitz é que, ao contrário dos outros campos, sua estrutura não foi completamente destruída no fim da guerra, além da eclosão das narrativas de testemunho: “the abundance of testimony”, nas palavras de Wachsmann (2015, p. 292). Essas narrativas reais inspiraram as narrativas ficcionais, desse modo, a escolha desse campo em particular pode ser explicada.

Depois de todos os anos no campo, Max finalmente encontra-se com Magda, que havia sido transferida para o campo antes dele. Os dois, já adolescentes, se reconhecem e Max começa a pagar soldados alemães para que Magda fique protegida, tentando salvá-la da *Zigeunernacht*, em agosto de 1944, quando o acampamento cigano é destruído. Magda é levada para fora do campo, mas eventualmente volta, e é encontrada por Max, que a leva para dentro do seu quarto em Auschwitz. Posteriormente, ambos conseguem fugir em uma das rebeliões, em outubro de 1944.

A história de *Testament* termina com um resumo do eventual fechamento de Auschwitz, além de Max – em setembro de 1948 – voltando para o campo, onde desenterra o pote que havia enterrado anos atrás e repetindo trechos da carta que havia deixado, olhando para o alto.

## TESTAMENTO E TESTEMUNHO

Assim que a Segunda Guerra Mundial acabou, muitos dos seus sobreviventes ganharam um novo *status*: o de narradores. Aqueles que sobreviveram sentiam-se na obrigação de falar, de contar suas experiências. Foi a partir dessas narrativas que os estudos sobre trauma se desenvolveram, em especial, Theodor Adorno e Walter Benjamin (MEEK, 2010, p. 18). Para Márcio Selligman-Silva, no artigo *Narrar o trauma* – a questão dos testemunhos de catástrofes históricas, a narrativa sobre trauma:

teria, portanto, dentre os motivos que a tornavam elementar e absolutamente necessária, este desafio de estabelecer uma ponte com “os outros”, de conseguir resgatar o sobrevivente do sítio da outridade, de

romper com os muros do Lager. A narrativa seria a picareta que poderia ajudar a derrubar este muro (SELLINGMAN-SILVA, 2008, p. 1).

Essa ideia de desconstrução dos muros funciona com diversas narrativas de holocausto, sejam ficcionais ou reais: um bom exemplo desse fenômeno é o cinema, no qual histórias com alguma relação ao holocausto – mais uma vez, sejam baseadas em narrativas reais ou ficcionais – costumam conquistar um grande público.

No caso de *Testament*, é uma maneira de criar um vínculo entre o leitor de quadrinhos e o evento real, dando legitimidade à história e fortalecendo as características do personagem: o que faz Magneto tão fascinante é como a sua experiência de vida exerce influência dentro dos quadrinhos, exerce influência na sua construção como vilão.<sup>7</sup>

Em *The Psychology of Superheroes*, o autor traz um trecho de um diálogo entre Magneto e Vampira (Rogue), enquanto olham para a Estátua da Liberdade, no filme *X-Men* (2000), que deixa clara a maneira em Magneto observa o mundo ao seu redor:

Magneto: I first saw her in 1949. America was going to be the land of tolerance. Peace.

Rogue: Are you going to kill me?

Magneto: Yes.

Rogue: Why?

Magneto: Because there is no land of tolerance. There is no peace. Not here, or anywhere else that women, children, whole families are destroyed simply because they were born different from those in power (LYUBANSKI, 2008, p. 78).<sup>8</sup>

Ao trazer as teorias de Roland Barthes e Walter Benjamin, no livro *Trauma and Media: Theories, Histories, and Images*, Allen Meek faz comentários sobre a relação entre trauma e fotografia. Esses comentários, em alguns pontos, podem se conectar com as histórias em quadrinhos. Quando Meek fala, por exemplo, que “for Barthes, as

---

7 <<http://www.ign.com/lists/top-100-comic-book-villains>>.

8 “Magneto: Eu a vi pela primeira vez em 1949. América seria a terra da tolerância. Paz./Vampira: Você vai me matar?/Magneto: Sim/Vampira: Por quê?/ Magneto: Por que não existe terra de tolerância. Não existe Paz. Nem aqui, ou qualquer lugar que mulheres, crianças, famílias inteiras são destruídas simplesmente por que elas nasceram diferentes daqueles que estão no poder.” (Tradução da autora).

for Benjamin, photography formed an intrinsic part of the modern relation to history”<sup>9</sup>. (MEEK, 2010, p. 109). E continua:

Barthes’s meditations on the traumatic dimensions of the photograph appear to fit a contemporary cultural mood in which the individual, by identifying with the victim, inserts him/herself into a history which is imagined as traumatic (MEEK, 2010, p. 109).<sup>10</sup>

Até mesmo a origem de Magneto conecta-se com um momento em que os Estados Unidos passaram a debruçar-se nas narrativas do Holocausto, especialmente nas décadas de 1960 e 1970, a partir do julgamento de Eichmann, narrado por Hannah Arendt, em 1961, para o *New Yorker* e com a Guerra dos Seis Dias, onde o olhar americano volta-se para Israel (MEEK, 2010, p. 133).

Questions of historical memory have played a pivotal role in the rise of identity politics, most notably in the United States, and in fuelling the tragic proliferation of civil and ethnic conflicts around the world (BELL, 2006, p. 1).<sup>11</sup>

Da mesma maneira que os quadrinhos publicados na *Golden Age* dos quadrinhos (GOIDA; KLEINERT, 2014, p. 10) traziam imagens que remetiam aos vilões reais da época – como Hitler – e criações a partir desses mesmos vilões – como a HIDRA, dos quadrinhos do Capitão América –, *Testament* pode ser considerada parte da “mitologia do Holocausto” que se criou na mídia em geral.

Magneto não é só mais um vilão raso. Ele é um sobrevivente. E, como tal, merece ter sua própria história. E, como Elie Wiesel, Primo Levi, Viktor Frankl e tantos outros narradores reais, a sua experiência o marca para sempre, sendo a razão de sua existência e de suas atitudes.

---

9 Para Barthes, como para Benjamin, a fotografia formou uma parte intrínseca da relação moderna com a história. (Tradução da autora).

10 “As meditações de Barthes sobre as dimensões traumáticas da fotografia parecem encaixar um clima cultural contemporânea em que o indivíduo, por meio da identificação com a vítima, insere ele/ela mesma em uma história que é imaginado como traumática”. (Tradução da autora).

11 “As questões da memória histórica têm desempenhado um papel fundamental no surgimento das políticas indenitárias, principalmente nos Estados Unidos, e no abastecimento da trágica proliferação de conflitos civis e étnicos em todo o mundo. (Tradução da autora).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os X-Men nascem para preencher um espaço dentro das histórias em quadrinhos, no qual os super-heróis pudessem conectar-se com o mundo real, feito de pessoas diferentes. Adolescentes, adultos, imigrantes, negros viam-se representados. Muito do sucesso dos X-Men – além da narrativa e das histórias que se constroem no universo – se dá graças a esse sentimento de identificação que o leitor tem com os personagens. No caso de Magneto, a importância dessa identificação se dá no âmbito histórico e sentimental: o Holocausto é tão constantemente estudado e mostrado, o sentimento de que ele ‘jamais deve ser esquecido’ é tão forte na sociedade, que é quase impossível não entender os aspectos que transformam Max Eisenhardt em Magneto.<sup>12</sup> Ele é vítima de uma sociedade que o excluiu, tentou destruí-lo por ser judeu. E agora essa mesma sociedade procura destruí-lo por outra razão. Ele é constantemente perseguido por ser quem é:

The X-Men are hated, feared and despised collectively by humanity for no other reason than that they are mutants. So what we have here, intended or not, is a book that is about racism, bigotry and prejudice (CLAREMONT apud DAROWSKI, 2014, p. 73).<sup>13</sup>

Com o constante reaparecimento de símbolos nazistas<sup>14</sup>, crimes de ódio<sup>15</sup> e difusão de ideias totalitárias<sup>16</sup>, *Testament* ganha um poder maior, como maneira de se trazer o Holocausto para os públicos mais jovens, criar conexões e, com o pedido do próprio Magneto: “Por favor. Não deixem que este horror jamais se repita”.

12 “Esse sentimento é tão forte que tanto em *X-Men First Class* quanto no filme *X-Men*, uma vez que suas primeiras cenas retratam Max no Campo de Concentração.”

13 “Os X-Men são odiados, temidos e desprezados por nenhuma outra razão do que a que eles são mutantes. Então, o que temos aqui, intencionalmente ou não, é um livro sobre racismo, intolerância e racismo.” (Tradução da autora).

14 <<http://www.bbc.com/news/world-us-canada-40915356>>.

15 <<http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/intolerancia-com-documentario-sobre-crimes-de-odio-no-brasil-ganha-trailer-assista.ghtml>>.

16 <<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2017/09/06/neonazistas-do-brasil-formam-rede-com-grupos-do-exterior.htm>>.

## REFERÊNCIAS

BIGSBY, Christopher. **Remembering and imagining the Holocaust: the chain of memory**. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

DAROWSKI, Joseph James. **Reading the uncanny X-Men: gender, race, and the mutant metaphor in a popular narrative**. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2014.

GOIDA; KLEINER, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2014.

LYUBANSKY, Mikhail. **Prejudice lessons from the Xavier Institute in The Psychology of Superheroes**. Dallas, Texas: Benbella Books, 2008.

MEEK, Allen. **Trauma and media: theories, histories, and images**. Abingdon-on-Thames, Reino Unido: Routledge, 2010.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Narrar o trauma – a questão dos testemunhos de catástrofes históricas**. Em revista *Psicologia Clínica*, vol. 20. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pc/v20n1/05.pdf>>. Acesso em: 31 de outubro de 2017. Rio de Janeiro, 2008.

PAK, Greg. **Magneto: Testamento**. Greg Pak, roteiro; Carmine di Giandomenico, desenhos; Fernando Bertacchini, tradução. Barueri, São Paulo: Panini Comics, 2009.

PARAÍSO, Rostand. **A magia dos quadrinhos**. Recife, PE: Bagaço, 2008.

WACHSMANN, Nikolaus. **A history of the nazi concentration camps**. New York: Abacus, 2016.



# PROCESSOS DE EMANCIPAÇÃO DO GÊNERO QUADRINÍSTICO NA LITERATURA NACIONAL

Joane Leôncio de Sá

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:**

Neste artigo, buscamos refletir sobre o movimento generalizado de transposição dos clássicos literários canônicos para o gênero quadrinístico. Este movimento ganhou apoio governamental no Brasil na década de 1990, quando houve o patrocínio dessas adaptações, sobretudo dos livros emblemáticos da história literária brasileira, adquiridos pelo estado e adotados nos programas escolares. Para a nossa reflexão, analisamos um exemplo retirado do Romantismo: *O Guarani*, de José de Alencar, e duas de suas adaptações para os quadrinhos em épocas distintas, a versão antiga, de 1957, e a versão moderna, de 2009, analisando suas motivações e estratégias adaptativas.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Adaptação; Quadrinhos; Cânones literários.

**ABSTRACT:**

In this article, we try to reflect on the wide movement of canonical literary classics to the comics. This movement gained governmental support in Brazil in the 1990s, when sponsorship of these adaptations, especially the emblematic books of Brazilian literary history, was acquired by the state and adopted in school programs. For our reflection, we analyze an example taken from Romanticism: *O Guarani*, by José de Alencar, and two of his adaptations for comics at different times, the old version of 1957 and the modern version of 2009, analyzing its motivations and adaptive strategies.

**KEYWORDS:**

Adaptation; Comics; Literary canons.

## INTRODUÇÃO

As histórias são, de fato, recontadas de diferentes maneiras, através de novos materiais e em diversos espaços culturais; assim como os genes, elas se adaptam aos novos meios em virtude da mutação - por meio de suas 'crias' ou adaptações. E as mais aptas fazem mais do que sobreviver; elas florescem.

Linda Hutcheon

Podemos entender a adaptação como uma espécie de “tradução” entre textos da mesma natureza ou de naturezas diversas; que pode ser realizada, inclusive, entre diferentes e múltiplos suportes. Na ótica de Linda Hutcheon em *Uma teoria da adaptação*, o processo – que não é recente, mas se insere em longa tradição na história da cultura – consiste em transpor um texto “fonte” para uma obra relacionada, que se torna um novo texto independente e autônomo. Fugindo da tendência à hierarquização das artes, a crítica defende um processo que legitima o texto da adaptação como dialógico em relação ao seu “original”, não existindo, por isso, nada como uma “origem” absoluta, nada como uma “fonte” primeva, uma vez que o processo da citação é natural e inevitável na criação artística.

O principal enfoque deste artigo consiste em analisar as características das adaptações intersemióticas do clássico romance de José de Alencar, *O Guarani* (1857), para os quadrinhos. É fato que os estudos sobre as adaptações multimidiáticas de clássicos literários vêm-se tornando frequentes no meio acadêmico, determinados pela crescente produção cultural neste sentido, no mundo e também no Brasil. Essa produção já encontra larga distribuição e divulgação entre o público jovem; constituindo, no caso das HQs, alvo de significativos investimentos editoriais voltados para os programas de ensino fundamental e médio nas escolas, principalmente aqueles oficiais, financiados pelo governo.

Nesta breve análise, pretendemos apontar o ponto da mudança ocorrido na percepção dos adaptadores, editores, professores e demais agentes educacionais sobre os quadrinhos, gênero imagético por excelência, que até certo momento foi alvo de preconceitos da crítica acadêmica no Brasil. Inicialmente visto como “marginal” e como exemplo de “literatura menor”, os quadrinhos também foram associados à “literatura infantil” – vitimizada, por sua vez, por uma desqualificação sistemática no âmbito dos estudos universitários em função da discriminação do seu leitor-alvo, considerado “iniciante” e inabilitado à apreensão da “alta literatura”. A partir dos anos 1990, porém, com o apoio governamental aos programas de incentivo à leitura na escola, o gênero foi entendido como dotado de “características motivacionais” e “facilitadoras” do acesso aos textos escritos clássicos dos programas de literatura, considerados “difíceis” e

pouco aceitos pelo público jovem.

Se, por um lado, esses programas deram amplo apoio à retomada e contribuíram para a legitimação da produção quadrinística no país; por outro lado contribuíram, contraditoriamente, para reforçar estereótipos hierárquicos, consolidando a ideia de que a palavra vale mais que a imagem. Desta forma, o texto ilustrado, considerado mais “adequado” a crianças ainda em processo de alfabetização e de aquisição de habilidades de leitura textual, foi confundido com o texto quadrinístico, num mecanismo equivocado que viria a ser duramente questionado pelos próprios adaptadores.

Hoje, longe de ser uma mera etapa na trajetória da aquisição da competência para a leitura de palavras, os quadrinhos são considerados textos híbridos independentes, que demandam processos diversos e multimídia de capacitação para a sua recepção adequada, e não mais vinculados à marginalização das produções ditas “underground”, “de massa” ou “infantis”. A própria “literatura infantil” também se beneficiou no processo, ganhando o mercado nacional com força nunca vista antes, e gerando produtos considerados obras de arte autônomas em si mesmas, apesar de sua adequação primeira ao público iletrado ou em processo de letramento.

### **O GUARANI, DE JOSÉ DE ALENCAR: TEXTO EMBLEMÁTICO DA LUTA PELA EMANCIPAÇÃO NACIONAL**

O romance *O Guarani*, de José de Alencar (1829-1877), foi oficialmente reconhecido não só como a primeira obra a ser adaptada para o formato quadrinístico no Brasil, mas como a obra mais adaptada, em terras brasileiras, para as histórias em quadrinhos – considerando que as primeiras adaptações quadrinísticas conhecidas no mundo ocorreram na década de 1940. O romance alencariano tem como origem o folhetim *Diário do Rio de Janeiro*, publicado pela primeira vez em 1857. Cronologicamente, foi o terceiro dos romances de Alencar, após a publicação de *Cinco Minutos* e *A Viúvina*.

*O Guarani* é considerado o primeiro romance do fenômeno literário do Indianismo, inserido na escola romântica. Para Oscar Mendes (1968, p. 7), neste momento “a fase indianista da nossa literatura, que já parecia ultrapassada, retoma com os romances de Alencar novo alento e novo brilho. E mais ainda: um tom indiscutível de nacionalismo.” Antônio Cândido também considera Alencar a grande figura da ficção brasileira desta época:

foi o primeiro escritor que se impôs à opinião pública como figura de eminência equivalente aos governantes, aos militares, aos poderosos. A sua obra extensa e desigual esteve sempre ligada a posições teóricas definidas e, por isso, nos aparece ainda hoje como um ato relevante

de consciência literária e nacional. (CÂNDIDO, 2010, p. 57)

O nacionalismo seria, então, o condutor de todas as manifestações político-culturais do Brasil desta época. De acordo com Marcelo Pellogio, em *José Alencar: um historiador a sua maneira* (2004, p. 42): “a literatura romântica foi uma espécie de ação política e social desde a independência”. Naquele momento, a Europa abrigava a nacionalização de vários países, enquanto o Novo Mundo fomentava as guerras de independência, tendo como exemplo a independência dos Estados Unidos da América ao final do século XVIII.

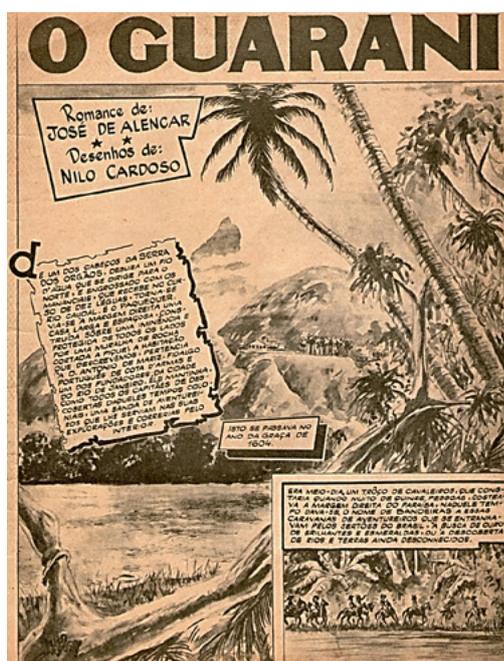
É, portanto, com a necessidade de “fundar” uma literatura genuinamente brasileira, a ser narrada pelos filhos da nova terra independente, que escritores como Alencar exaltaram o índio como um símbolo da natureza e da pátria, criando um passado mítico necessário ao orgulho nacional. *O Guarani* relata, assim, os primeiros contatos entre o elemento colonizador e o elemento nativo – dito “selvagem” – de modo a desconstruir a sua natural “barbárie”: o seu natural desconhecimento da civilização invasora.

Ao personificar o índio de modo estereotipado, aos moldes de um cavalheiro europeu – conforme a teoria do *Bom Selvagem* do filósofo e teórico político Jean-Jacques Rousseau –, o jovem escritor brasileiro pretendia equiparar o nativo aos seus opressores, atribuindo qualidades consideradas “superiores” ao indivíduo que vivia em harmonia idílica com o seu *habitat* natural, a “selva”. Ao contrário de um bárbaro inculto e ameaçador, este indivíduo passaria a ser considerado puro e inocente, vítima da ruptura do equilíbrio homem-natureza determinado pelo contato com a civilização europeia, sofrendo as consequências negativas dos “descobrimentos”.

Para Renato Ortiz (1985, p. 261), o fato de a narrativa conduzir o improvável casal Peri e Ceci – fusão do mundo americano e europeu – para uma salvação idílica no topo de uma palmeira, durante uma enxurrada que varre o cenário da história, pode ser comparado a uma adaptação da narrativa bíblica do dilúvio, onde um novo casal edênico engendra, numa Arca de Noé *sui-generis*, a nascente nação brasileira. O desfecho da trama consistiria assim num artifício para a fecundação de uma nova ordem, onde a narrativa, iniciada com a descrição das águas calmas do rio Paquequer, termina com o mesmo rio agora revolto, inundando a paisagem elaborada com esmero pelo autor, numa espécie de fúria vingadora contra os Aimorés, e purificadora do mundo pacificado e redimido que se pretendia inaugurar.

## PROCESSOS EMANCIPATÓRIOS TEXTUAIS: A ADAPTAÇÃO DO CLÁSSICO LITERÁRIO EM DUAS VERSÕES

Selecionamos para esta breve análise duas das muitas adaptações do romance *O Guarani* para as histórias em quadrinhos, de épocas distintas, com o objetivo de ampliar as possibilidades de pesquisa e comparação: a edição comemorativa do centenário do romance, ilustrada por Nilo Cardoso, datada de 1957, como o número trinta e dois do periódico *Aventuras Heróicas*; e a versão de 2009, com autoria de Luiz Gê e Ivan Jaf, publicada pela Editora Ática.



**FIGURA 1: O GUARANI EM QUADRINHOS, VERSÃO DE NILO CARDOSO**  
**FONTE: O GUARANI, LA SELVA, 1957.**

Chama a atenção na apresentação da obra mais antiga (Figura 1) a inexistência do conceito “adaptativo” tão necessário e esclarecedor do processo da citação intertextual. O texto quadrinístico oferece-se, assim, erroneamente, como o próprio “Romance de José de Alencar” – o que ele absolutamente não é, não obstante o utilize como “fonte”. Já o verdadeiro autor da obra quadrinística, Nilo Cardoso, não se reconhece como tal, apresentando-se apenas como “desenhista”, ignorando a sua interferência no texto original e todos os ajustes feitos para fundir a obra de Alencar às ilustrações, no formato da arte sequencial.

O gênero híbrido dos quadrinhos, com formato próprio, não é, portanto, reconhecido, e o texto com essas características oferece-se ao leitor como o original de Alencar, ilustrado. Esta impropriedade produz confusão e engano, contribuindo para o desrespeito à autonomia própria das obras em questão. Por aí se percebe o longo

caminho percorrido pelas adaptações até o estágio de serem livremente reconhecidas como tais.

Ainda nesta linha, observa-se que a produção em preto e branco de Nilo Cardoso valoriza demasiado o texto fonte, gerando uma poluição visual pela abundância de balões textuais que se sobrepõem às imagens, conforme se percebe na Figura 2. O destaque é claramente dado ao texto, apesar do cuidado na elaboração do desenho, que segue a tradição das ilustrações de livros, coexistindo em segundo plano ou como “fundo” à soberania da palavra:



FIGURA 2: A CHEGADA DOS BANDEIRAS  
 FONTE: O GUARANI, LA SELVA, 1957.

Podemos verificar o texto fonte presente diversas vezes na adaptação, como durante o diálogo do romance alencariano, entre os bandeirantistas, numa de suas chegadas às terras de D. Antônio de Mariz, presente no capítulo III (*Bandeiras*), pertencente à primeira parte da obra de Alencar:

- Ao que parece, tendes pressa de chegar, Sr. Álvaro de Sá? disse ele com um ligeiro acento italiano, e um meio sorriso cuja expressão de ironia era disfarçada por uma benevolência suspeita.
- Decerto, Sr. Loredano; nada é mais natural a quem viaja, do que o desejo de chegar. (ALENCAR, 2006, p. 24)

Percebemos também que partes do diálogo são reproduzidas fielmente na versão de Nilo Cardoso, reiterando a preocupação de apresentar um texto o mais

próximo possível da obra de Alencar. Nesse caso, o enfoque do adaptador está na *fidelidade* ao texto fonte, e todos os elementos compositores da produção em quadrinhos serão utilizados com este objetivo. Para o autor da versão adaptada, esse enfoque se caracteriza como o ponto de partida e o de chegada, simultaneamente, não havendo outro objetivo possível para a adaptação.



FIGURA 3: APÓS PERI RESGATAR O BRACELETE DE CECI NUM PRECÍPIO.  
 FONTE: O GUARANI, LA SELVA, 1957.

Outro fator de semelhança com a obra alencariana está presente nos quadros de narrador na versão adaptada. Correspondem, por diversas vezes, às falas do narrador do romance, o que pode ser observado nos seguintes trechos do capítulo X, ainda na primeira parte, *Ao Alvorecer* (ALENCAR, 2006, p. 59): “No dia seguinte, ao raiar da manhã, Cecília abriu a portinha do jardim e aproximou-se da cerca”, e: “O índio apareceu à entrada da cabana; correu alegre, mas tímido e submisso”. Esses dois trechos do narrador alencariano são reproduzidos juntamente num quadro narratório, mais comumente chamado de *legenda*<sup>1</sup>, da adaptação, como podemos verificar na cena presente na Figura 3.

1 No quadrinho, a *legenda* desempenha papel equivalente ao do narrador na televisão ou num filme. “É a voz ‘exterior’, que descreve algum fato ou informa algo importante”, e suas funções mais recorrentes relacionam-se com o início da história (introdução ou informação preliminar) e com a ligação (sequência) entre um quadro e outro. (IANONNE; IANONNE, 1994, p. 73).



FIGURA 4: DIÁLOGO ENTRE CECI E ISABEL  
 FONTE: O GUARANI, LA SELVA, 1957.

Apesar de todos esses esforços, percebemos que Nilo Cardoso não consegue manter a desejada “fidelidade literal” ao romance adaptado, suprimindo capítulos ou editando parágrafos e cenas. O segundo capítulo da primeira parte do romance (*Lealdade*), por exemplo, não consta na versão ilustrada. Numa mesma página, a cena passa da descrição do lugar (primeiro capítulo, *Cenário*), direto para a chegada dos bandeirantes (correspondente ao terceiro capítulo, *Bandeiras*, do texto fonte), produzindo um inevitável – e visualmente desconfortável – amontoado de informações.

Outro fator a ser observado na versão de 1957 é a preservação da linguagem erudita, possivelmente extraída diretamente do original do século XIX, sem se proceder à atualização para o novo suporte, o que parece criar certo ruído no formato modernizado e necessariamente adaptado dos quadrinhos, a exemplo do emprego de expressões como “sou eu que vo-lo digo” (Figura 2) ou ainda “foi o meu pai quem mo deu ontem” (Figura 3), entre outras que denotam tais características.

O inadequado aproveitamento da página com o hibridismo palavra-imagem é evidente nesta versão, denunciando como os ajustes técnicos impostos pelo texto escrito não podem coincidir com aqueles demandados por um texto ilustrado, o que acaba redundando em imprecisões espaço-temporais da narrativa, e na obrigatoriedade da inserção de recortes e superposições textuais que dificultam a apreensão da história, tornando a fruição da leitura no novo suporte um tanto penosa, até pela necessidade de redução do tamanho da letra na legenda, como pode ser observado nas figuras acima.

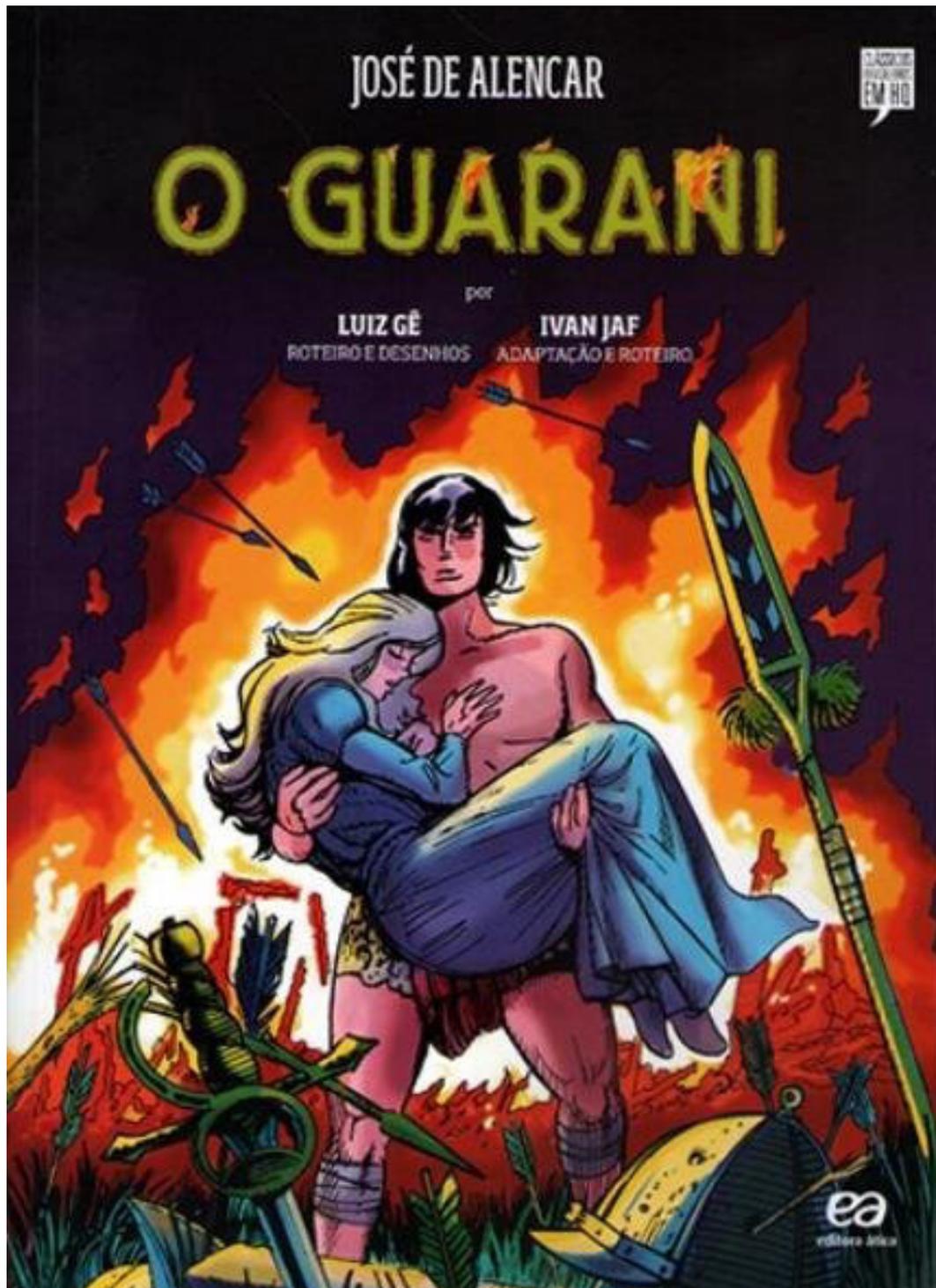


FIGURA 5 – CAPA DO LIVRO EM QUADRINHOS *O Guarani* (2009) DE LUIZ GÊ E IVAN JAF, ADAPTADO DO ROMANCE *O Guarani* DE JOSÉ DE ALENCAR (1857)

Já na adaptação moderna de Luiz Gê e Ivan Jaf, publicada em 2009, a abordagem ocorre de maneira bem diferente. Essa adaptação foi selecionada, no mesmo ano de sua publicação, pelo PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola), sendo ainda indicada ao troféu HQ MIX, a principal premiação de quadrinhos e *design* gráfico no Brasil.

A capa chama a atenção pela abundância de cores, pela supremacia do desenho

e pela indiscutível alusão ao estereótipo do super-herói da tradição quadrinística norte-americana, numa versão contemporânea e bem humorada – talvez até irônica – do “Bom Selvagem” que teria inspirado Alencar em seu tempo. No século XXI, o imperialismo continua, mas agora com outra roupagem, e o romântico projeto do novo mundo alencariano parece haver fracassado. A história do Brasil precisa ser revista e recontada, sob pena de se preservar de maneira indesejável, num romantismo idealizado e irreal. Essas conclusões resultam de uma possível leitura das alusões imagéticas e das citações parodísticas presentes no desenho, e não da leitura das legendas e balões, onde se situa o texto.

Há, portanto, um grande aporte informacional apenas na capa da obra, que apesar disso ainda conserva, em relação à primeira adaptação de 1957, a mesma impropriedade autoral: observe-se que o título é encimado pelo nome do autor do romance de 1857, restando aos verdadeiros autores da obra em questão uma tímida menção, seguida de uma confusa explicação sobre suas eventuais participações na confecção desta obra lançada pela editora Ática: Luiz Gê (“roteiro e desenhos”) e a Ivan Jaf (“adaptação e roteiro”).

Ao final da obra, a editora acrescenta um “Bônus” no intuito de melhor esclarecer a questão da “autoria”: Luiz Gê é um desenhista renomado no Brasil, professor universitário, e recebeu prêmios nacionais e estrangeiros por suas criações. Ivan Jaf, autor de mais de 40 livros e peças teatrais, também é roteirista de cinema. Esses dados, porém, não colaboram para desanuviar o leitor da má impressão ofertada pelos créditos da capa. Quadrinistas e editores começam a perceber a impropriedade de suas apresentações, que só alertam para a dificuldade de estabelecer a autoria do livro, que já não coincide com a autoria tradicional de romances e outros gêneros narrativos.

Observa-se, assim, que a trajetória da emancipação do gênero quadrinístico, que impõe uma autoria coletiva ou um autor capacitado em duas linguagens, vai se construindo no processo da própria edição, publicação e recepção das obras, abrindo espaço no mercado brasileiro à percepção do gênero nascente e de suas infinitas possibilidades, para além da recriação ilustrada, com viés pedagógico, dos clássicos nacionais.

Nesta versão, contudo, ainda não há uma percepção consolidada da emancipação do gênero, ainda em curso no Brasil. Entretanto, já se constata um apego menor ao texto original, e uma maior consciência das especificidades da narrativa sequencial, cujas características são respeitadas em benefício da melhor fruição da narrativa. Assim, há menos balões de falas em relação à versão anteriormente analisada, e um foco principal na imagem. Embora grande parte do texto fonte ainda esteja presente, há páginas inteiras só com ilustrações, que ousam romper com o próprio esquema dos quadrinhos tradicionais, criando novas direções de leituras imagéticas, como se percebe na Figura 6.



FIGURA 6: RESGATE DE PERI  
 FONTE: O GUARANI, ÁTICA, 2009.

É possível perceber uma sequencialidade narrativa visual que corresponde diretamente aos trechos escritos – eles mesmos de grande plasticidade – do livro de

Alencar, optando por uma verdadeira *adaptação*, que implica na efetiva transposição de ideias entre formatos distintos, respeitando suas próprias regras e limitações. Assim, verifica-se uma adequada e produtiva troca de linguagens de um suporte midiático para outro, conforme o excerto extraído da quarta parte da obra, *A catástrofe*:

No meio desse turbilhão ouviu-se um estrondo, uma ânsia de agonizante e o baque de um corpo: tudo isto confusamente, sem que no primeiro instante pudesse perceber o que havia passado.

[...]

Enquanto os selvagens permaneciam estáticos diante do que se passava, Álvaro com a espada na mão e a clavina ainda fumegante precipitava-se no meio do campo. De dois talhos rápidos cortou os laços de Peri.

[...]

Não pareciam homens, e sim dez demônios, dez máquinas de guerra vomitando a morte de todos os lados, enquanto a sua mão direita imprimia à lâmina da espada mil voltas, que eram outros tantos golpes terríveis, a esquerda jogava a adaga com destreza e segurança admiráveis. (ALENCAR, 2006, p. 260; 261)

A essência da descrição da batalha contra os Aimorés está visivelmente presente nos recursos cinemáticos e na sequencialidade ilustrativa das cenas representadas na Figura 6. Verifica-se grande fidelidade das imagens na “tradução” dos textos descritivos de Alencar, mas trata-se de uma fidelidade, antes de tudo, às características e imposições do próprio suporte, a fim de se atingir a almejada fidelidade ao texto, ou à sua mensagem. A fidelidade da narrativa híbrida à história resulta da capacidade dos novos autores de trabalhar com conhecimento, talento artístico, autonomia e independência em seu próprio meio e com seus próprios recursos.

Sem a necessidade de simular uma “reedição” do romance do século XIX, ou de copiar *ipsis literis* as palavras de Alencar, os autores deste “Guarani” em quadrinhos se assumem como “leitores” da obra antiga. E é como leitores que eles recriam o texto, acrescentando conteúdos de seu próprio tempo que se comunicam com os seus contemporâneos, oferecendo a sua versão da obra apreendida, que é inevitavelmente crítica e criativa, e que por isso parece capaz de operar a tão almejada “facilitação” do acesso dos jovens ao texto fonte. Não pela maquiagem da obra pelo simples acréscimo das imagens – desconsiderando-as em sua capacidade comunicativa –, mas pelo despertar do interesse pela obra do passado na recuperação do diálogo do presente com a tradição, que é o que a torna viva.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo sobre a prática da adaptação ainda é recente, e requer mais aprofundamento, a fim de promover uma teorização que nos auxilie a compreender mais amplamente as possibilidades de trocas dialógicas entre os diversos suportes midiáticos. É, contudo, notável a disseminação dessa prática, e a sua popularização transparecida no mercado editorial, nas livrarias, mas também no consumo dessas produções dentro e fora do âmbito escolar. Somatizamos ainda, o hábito da adaptação como uma espécie de patrimônio cultural da humanidade, pelo qual, muitas vezes, obras literárias têm sido difundidas e repassadas de geração a geração.

Percebemos, assim, o vasto campo de possibilidade investigativa que os estudos sobre a adaptação nos oferta; seja quanto à motivação da leitura do texto fonte e a ampliação da prática da leitura, seja pelo forte apelo comercial quanto aos “substitutos” para as obras cobradas nos exames vestibulares de ingresso às universidades no país. As abordagens de Linda Hutcheon exercem um papel fundamental, e até mesmo pioneiro, no que concerne a uma formação da teoria adaptacional. É através das exemplificações de obras adaptadas para outros suportes que a autora constrói um arcabouço basilar para a continuidade desses estudos.

Através do percurso da análise crítico-comparativa aqui realizada entre *O Guarani* de José de Alencar, e as duas versões adaptadas para os quadrinhos, entendemos as adaptações como efetivas motivadoras da leitura da obra clássica, que deve ser acessada diretamente pelo leitor, devidamente motivado não por uma “versão” facilitada do texto, mas por uma leitura produtiva, crítica e criativa capaz de despertar o interesse e a curiosidade do jovem para conhecer o seu passado e a memória de sua história e do seu país. Salientamos a importância da capacitação docente neste sentido, através da atualização dos cânones e dos mecanismos de leitura nos cursos de licenciatura, de modo a familiarizar os leitores com os processos de construção da tradição literária. Como disse T. S. Eliot, “A tradição implica um significado muito mais amplo. Ela não pode ser herdada, e se alguém a deseja deve conquistá-la através de grande esforço. Ela envolve, em primeiro lugar, o sentido histórico, e implica a percepção, não apenas da caducidade do passado, mas de sua presença”.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, V. T; BORDINI, M. **A formação do leitor: alternativas metodológicas.** Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.
- ALENCAR, José de. **O Guarani.** São Paulo: Martin Claret, 2006.
- ANTUNES, Benedito. **Para ler os clássicos.** UNESP, Assis, ano 4, n. 13, p. 4-5, abril. 1997.
- CANDIDO, Antonio. **Iniciação à literatura brasileira.** Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2010.
- CECCANTINI, João Luis C. T. **A adaptação dos clássicos.** UNESP, Assis, ano 4, n. 13, p. 6-7, abril. 1997.
- COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum.** Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- ECO, Humberto. **Quase a mesma coisa: experiências da tradução.** Rio de Janeiro: Record, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Leitura do texto literário.** Lisboa: Presença, 1979.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ELIOT, T. S. **Ensaio.** São Paulo: Art Editora, 1989.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** Florianópolis: UFSC, 2011.
- IANNONE, Leila; IANNONE, Roberto. **O mundo das histórias em quadrinhos.** São Paulo: Moderna, 1997.
- LEOPOLDI, José Sávio. Rosseau: estado de natureza, o “bom selvagem” e as sociedades indígenas. **ALCEU**, UNIOESTE, Cascavel, n.4, v.2, p. 158-172, jan./jun. 2002.
- MENDES, Oscar. **José de Alencar: romances indianistas.** Rio de Janeiro: AGIR, 1968.
- MOYA, Álvaro de; CIRNE, Moacy (Orgs.). **Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da biblioteca nacional.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.
- MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

- ORTIZ, Renato. O guarani: um mito de fundação da brasilidade. In: **Ciência e Cultura**. SBPC, São Paulo, n.8, v.40, p. 261-269, mar. 1985.
- PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**: cem anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- PELOGGIO, Marcelo. José de Alencar: um historiador à sua maneira. **Alea: Estudos Neolatinos**. Rio de Janeiro, n.1, v.6, jan./jun. 2004
- PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. 1987.
- RAMA, Angela; VERGUEIRO, Valdomiro (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2008.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- SILVA, Diamantino de. **Quadrinhos dourados**: a história dos suplementos no Brasil. São Paulo: Opera, 2003.
- VERGUIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Orgs.). **Quadrinhos na educação**. São Paulo: Contexto, 2009.

# O PAPEL DAS TRADUÇÕES DE *GRAPHIC NOVELS* NO PROCESSO DE LEGITIMAÇÃO CULTURAL DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Maiara Alvim de Almeida

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ)

maiaralvim@gmail.com

**RESUMO:**

As relações existentes entre quadrinhos e literatura têm sido tema de debates dentro e fora da academia já há algum tempo, em especial no que se refere às *graphic novel*. A ascensão deste formato de quadrinhos está, no Brasil, intrinsecamente ligada à publicação de traduções de obras do gênero, e ao papel que as mesmas desempenharam na reconfiguração do *status* dos quadrinhos enquanto produto cultural. Analisaremos neste artigo como se deu tal processo, tratando também do diálogo existente entre as duas artes. Utilizaremos, em nossas considerações, o conceito de polissistemas, de Even-Zohar.

**PALAVRAS-CHAVE:**

*Graphic Novel*; Histórias em Quadrinhos; Tradução; Polissistema literário.

**ABSTRACT:**

The dialogue between comics and literature have been discussed in and out of the university circles for some time already, especially when it comes to graphic novels. The rising of the kind of comics, in Brazil, is linked to the translation and publishing of such works, as well as to the role they play in the reconfiguration of the *status* comics in general have as a cultural product. In this paper, this matter will be analyzed, as well as elaborating on the dialogue that exists between both art forms. It will be used the concept of polysystem, as thought by Even-Zohar(1990 [1979]).

**KEYWORDS:**

Graphic Novel; Comics; Literary Polysystem; Translated Literature.

Em 1993, a obra vencedora do prêmio Pulitzer de literatura dos Estados Unidos foi uma publicação chamada *Maus* (palavra alemã para *ratos*), de Art Spiegelman, que relatava a vida familiar do autor – que era judeu – durante o holocausto e algumas histórias de sobrevivência. Ao contrário dos demais premiados, o livro chamou a atenção por ter sido produzido num formato imprevisível: o da história em quadrinhos, constituindo uma “graphic novel” ou um “romance gráfico”.

No começo da década de 2000, a revista *Times* publicou uma lista dos 100 melhores romances do século XX e, entre obras como *Ulysses*, de James Joyce, ou *To the lighthouse* (*Rumo ao farol*), de Virginia Woolf, figurava *Watchmen* (literalmente, *Vigilantes*): também um “romance gráfico” do ano de 1986, de autoria de Alan Moore e Dave Gibbons, que segue a história de um grupo de heróis decadentes e uma iminente ameaça aos mesmos e à humanidade.

Em seu artigo *Comics in translation: an overview*, Frederico Zanettin (2009), ao traçar um breve panorama da história dos quadrinhos (apontando sempre o papel que teve a tradução nesse contexto), aponta para um tipo que destoava do grosso da produção de quadrinhos da época, por conta dos seguintes fatores: a falta de periodicidade; um foco na autoria (ao invés de certos personagens já padronizados ou um roteiro) e temas mais adultos que, por sua vez, centravam-se em um público-alvo mais adulto também. Tais publicações datavam das décadas de 1960 e 1970, e eram, em sua maioria, franco-belgas, italianas e argentinas, voltadas para um público adulto culto.

Foi nessa época, em 1977, que Will Eisner publicou uma obra nesses moldes, chamada *A contract with God*, com o subtítulo “A *graphic novel*”. Muitos apontam como sendo essa a primeira vez em que o termo foi utilizado para designar esse novo tipo de quadrinhos, apesar de o próprio Eisner dizer não ter sido o primeiro a utilizá-lo, de acordo com Zanettin (2009) e Paul Williams e James Lyons, em *The rise of the american comic artist*, de 2010. Segundo os dois pesquisadores estadunidenses, a primeira vez que o termo aparece se referindo a:

uma narrativa em quadrinhos de longa duração – foi originalmente cunhado em novembro de 1964 por Richard Kyle em um boletim informativo feito pela *Amateur Press Association*. Com a permissão de Kyle, o termo foi subsequentemente modificado e usado por Bill Spicer em sua *Graphic Story Magazine*. Harvey também argumenta que o primeiro exemplo de uma narrativa em quadrinhos de longa duração *se vendendo* como romance gráfico ‘foi a publicação de *Beyond Time and Again* em 1976, por George Metzger, onde o termo ‘romance gráfico’ aparece na folha de rosto e na quarta

capa (ARNOLD, 2003); (LYONS; WILLIAMS, 2010, p. 65, tradução nossa).<sup>1</sup>

Apesar de alguns definirem romances gráficos como apenas “um gibi mais grosso”, há mais aspectos a serem considerados na diferenciação entre os subgêneros de quadrinhos, embora, de modo geral, possa se afirmar que trata-se de um selo editorial dado a certas obras que tem se mostrado comercialmente bem-sucedido. Neil Gaiman, autor da obra *Sandman*, fez algumas considerações nesse sentido em seu *blog*, intitulado *Neil Gaiman’s Journal*, numa entrada de 2004:

Estive tentando descobrir se há realmente alguma diferença significativa entre ‘quadrinhos’ e ‘romance gráfico’. *Sandman* começou como 76 quadrinhos mensais, mas agora todos se referem à série como um romance gráfico. Seriam os romances gráficos apenas quadrinhos que alguém, em algum lugar, acredita ser arte? Uma história em quadrinhos se torna um romance gráfico a partir do momento em que é colecionada? Seria esse um termo arbitrário que as pessoas se sentem livres para usar quando quiserem? Sim. Não, não há nenhuma diferença significativa. Pelo mesmo motivo, o termo ‘coletânea de histórias em quadrinhos grande e grossa ou original publicada em forma de livro’ nunca ficou muito popular, enquanto ‘romance gráfico’ ficou. É uma categoria de vendas, e uma dica de onde encontrá-los em uma livraria (ou em loja de quadrinhos). *Sandman* era, de fato, 76 revistas em quadrinhos, e ainda pode-se encontrar essas edições no eBay, e nas paredes e em cestas de edições antigas em lojas de quadrinhos. Mas se você quiser ler a história agora, a maneira mais fácil é como uma série de

---

<sup>1</sup> Texto original: “an extended-length comics narrative – was originally coined in November 1964 by Richard Kyle in a newsletter circulated to the Amateur Press Association. With Kyle’s permission, the term was subsequently modified and used by Bill Spicer in his *Graphic Story Magazine* (originally titled *Fantasy Illustrated*). Harvey also argues that the first instance of an extended-length comics narrative *marketing itself* as a romance gráfico ‘was the 1976 publication of *Beyond Time and Again*, by George Metzger, where the term ‘romance gráfico’ appears on the title page and on the dust jacket flaps” (Qtd. In Arnold 2003); (LYONS; WILLIAMS, 2010, p. 65).

10 romances gráficos. É dessa forma que elas permanecem em circulação.<sup>2</sup>

Outra questão pertinente em relação à diferenciação dos tipos de quadrinhos diz respeito ao suporte utilizado, uma vez que os romances gráficos são geralmente publicados em forma de livro, ou têm seus números avulsos reunidos em forma de livro.

De acordo com Zanettin (2009), os romances gráficos abordam temas de interesse de um público adulto letrado, o que também justificaria as referências intertextuais, frequentes em obras literárias, presentes em muitos, que não seriam facilmente recuperadas por um leitor não-profissional. No caso de *Watchmen*, segundo Britto (2009), há diversas referências a outras obras – a exemplo daquelas tidas como cânone literário, tais como o poema *Ozymandias*, do poeta romântico inglês Percy Bysshe Shelley, que não só é citado como epígrafe de um dos doze capítulos da trama, mas que também nomeia um dos *watchmen* (o grupo de heróis que dá nome ao romance gráfico) (BRITTO, 2009). Há, porém, referências a outras produções culturais, como músicas do cantor e compositor Bob Dylan, em especial *Desolation Row*, que servem (tal qual o poema) de epígrafe e fonte para o título de um dos capítulos da obra (*Watchmen*). Assim, segundo Britto (2009), tais referências já explicitariam – poder-se-ia ir mais longe e dizer que restringiriam – o público-alvo dos romances gráficos.

Um outro exemplo de obra que tece relações intertextuais tanto com obras clássicas quanto com aspectos da cultura de massa seria *Sandman*, de Neil Gaiman. Um dos capítulos da obra se ocupa de fazer referência à peça *A Midsummer night's dream* (publicada no Brasil como *Sonho de uma noite de verão*), de William Shakespeare. Não se trata de uma referência em forma de epígrafe, ou de um personagem inspirado em algum personagem da peça: o capítulo é uma montagem da peça assistida pelos próprios Titânia, Oberon, Puck – e toda a corte das figuras que, até então, eram personagens da peça de Shakespeare. A peça, no quadrinho, é encenada pela trupe do dramaturgo, que também é ele próprio um personagem.

Entretanto, relação entre as histórias em quadrinhos – em particular os romances gráficos – e a literatura não é essencial para a existência das mesmas, até mesmo por constituírem formas de arte autônomas. Daniel Galera, escritor e roteirista

---

2 Texto original: "I've been trying to figure out if there's actually some meaningful difference between a "comic book" and a "romance gráfico." Sandman started off its life as 76 comic books, but now it seems almost universally referred to as a series of romance gráficos. Are romance gráficos just comics that someone, somewhere believes are art? Does a comic become a romance gráfico when its collected? Is it just an arbitrary term that people can feel free to use however they please? Yes. No, there's no meaningful difference. For some reason the term "big thick collected or original comic published in book form" has never really caught on, while "Romance gráfico" did. It's a sales category, and a clue to where in the bookstore (or comic shop) you can buy the story. Sandman was indeed 76 comic books, and you can still find those issues on eBay, and on the walls and back-issue bins at comic stores. But if you want to read the story now, the easy way is as a series of ten romance gráficos. That's how they stay in print." Disponível em: <<http://journal.neilgaiman.com/2004/02/snow-day.asp>>.

do romance gráfico brasileiro *Cachalote*, disse, em entrevista ao jornal *Estado de São Paulo*, em 24 de junho de 2010, que, “embora na maioria dos casos o quadrinho também seja literatura, ele é uma forma de arte independente”.<sup>3</sup> Para Galera, quadrinho é arte sequencial, porém, devido a algumas de suas características, como sua sintaxe particular, que combina texto e imagem, a sua relação com a literatura, unicamente escrita, torna-se profícua. A relação entre quadrinhos e literatura funcionaria tão bem que, para Galera, muitos já enxergariam uma relação de dependência entre as duas – ao passo que outros tantos encontram-se do lado exatamente oposto.

Para Williams e Lyons (2010), os quadrinhos têm ocupado uma posição de destaque no cenário artístico e cultural. Eles apontam que tal transformação já teria ocorrido, embora admitam que há um estereótipo de leitores de quadrinhos, qual seja, o de que eles são “meninos adolescentes desengonçados” (WILLIAMS, LYONS, 2010, p. 45, tradução nossa)<sup>4</sup>. Segundo esses pesquisadores estadunidenses:

A atual posição [dos quadrinhos] em hierarquias de gosto os colocam tanto como uma forma de arte alta quanto uma mídia de massa. Essa transformação está, claro, complexamente ligada a instituições industriais, culturais e acadêmicas, as quais modificaram a produção e recepção dos quadrinhos” (WILLIAMS; LYONS, 2010, p. 28, tradução nossa).<sup>5</sup>

Ao traçarmos um panorama da situação dos quadrinhos no Brasil, notaremos que a história das histórias em quadrinhos em nosso país é intimamente ligada às traduções de obras estrangeiras, em especial as dos EUA. Tal situação não se verifica somente no Brasil, mas em vários outros países do mundo, de acordo com Zanettin (2009). Os modelos e estéticas estadunidenses foram o pontapé inicial para a produção e fundação de tradições de quadrinhos nos mais diversos países – como no caso da tradição dos quadrinhos europeus (com destaque para a França e a Itália) e dos quadrinhos japoneses.

No caso do Brasil, segundo Britto (2009), a primeira publicação de um quadrinho produzido no país foi a tirinha *Nhô Quim*, no final do século XIX, feita por

---

3 A matéria completa pode ser lida no link: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,cachalote-hq-nao-depende-de-literatura,571139,0.htm>>. Acesso em: 01 de abril de 2012.

4 Texto original: “awkward pubescent males” (WILLIAMS, LYONS, 2010, p. 45)

5 Texto original: “the current position they occupy in hierarchies of taste place comics as both high art and mass medium. This transformation is of course complexly related to the industrial, cultural and academic institutions that have reshaped comics production and reception.” (WILLIAMS; LYONS, 2010, p. 28)

um cartunista italiano radicado no país, chamado Ângelo Agostini. Nos sessenta e cinco anos seguintes, a produção nacional contara com títulos como *As aventuras de Zé Caipora* (1883), também de Agostini, e as publicações da revista *Tico-tico*, iniciadas em 1905 e indo até os anos 1950. Todavia, nos primórdios, grande parte do material da revista era de origem francesa ou estadunidense.

Britto (2009) afirma, porém, que a indústria nacional de quadrinhos viria a se consolidar em 1934, quando Adolfo Aizen criou o *Suplemento Juvenil*, inspirado no sucesso dos suplementos dominicais dos EUA. O material publicado era tanto nacional quanto traduzido. Anos mais tarde, Roberto Marinho viria a criar o *Gibi*, suplemento de quadrinhos do jornal *O Globo* – o nome desse suplemento acabou se tornando sinônimo de “revista em quadrinhos” em território brasileiro. Como aponta Britto, tais momentos foram decisivos não só para uma produção nacional (mesmo que pouca), mas também para a chegada de material vindo de fora, o que criou novas oportunidades para tradutores.

Em 1945, Aizen criou a Editora Brasil-América (Ebal), que publicou traduções de quadrinhos de Walt Disney e super-heróis. Simultaneamente, houve a fundação da Editora Abril, de Victor Civita, e da RGE, de Roberto Marinho. A primeira se destacava por publicar personagens da Disney, e a segunda, heróis já publicados antes pela Brasil-América, como *Tex* e *Mandrake*.

Um cenário puramente nacional para os quadrinhos viria a ser estabelecido posteriormente, com a publicação de *O Pasquim*, criado em 1968 pelo cartunista Jaguar e os jornalistas Tarso de Castro e Sérgio Cabral, que contou com a participação dos cartunistas Ziraldo, Laerte, Millôr e Henfil. A situação política em que se encontrava o país, e que o semanário criticava, foi uma das razões pelas quais a publicação ajudou na construção desse cenário nacional, sendo esse voltado para a crítica à situação político-econômica do país, que também passava, vale frisar, por censura nas mídias.

Nos anos 1970, houve dois marcos importantes na produção nacional de quadrinhos: primeiro, a editora Abril contratou Maurício de Souza, que já tinha suas tirinhas da *Turma da Mônica* – um dos maiores títulos dentro dos quadrinhos nacionais – publicadas em jornais. O segundo foi a produção das histórias do *Zé Carioca*, personagem da Disney, para as quais a editora contratou desenhistas e roteiristas, visando criar histórias imersas em um contexto puramente brasileiro.

Nos final dos anos 1970 e início dos 1980, a Ebal faliu e seus títulos migraram para outras editoras, que se fortaleciam com a publicação de obras voltadas para o público infantil (BRITTO, 2009). A RGE mudou o nome para Globo e, seguindo os passos da Abril, seguiu publicando histórias de super-heróis. Entretanto, segundo Britto (2009), começaram a surgir no mercado nacional publicações alternativas, voltadas para um público adulto. Porém, tais publicações encontravam dificuldades de se estabelecerem no mercado: elas eram publicadas por editoras pequenas e eram

logo canceladas, devido à baixa vendagem, ou eram editadas em álbuns caros, difíceis de encontrar. Foi nesse ponto que as editoras Globo e Abril passaram a refletir sobre esse amadurecimento da indústria estrangeira de quadrinhos, começando a publicar algumas dessas séries. A Abril publicou, em 1988, *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (apenas dois anos após o lançamento da série em inglês); a Globo lançou o mangá *Akira*, de Katsushiro Otomo, e *Sandman*, de Neil Gaiman.

As editoras Globo e Abril seriam ainda hoje as duas grandes expoentes do mercado brasileiro de quadrinhos. Mas, a partir dos anos 2000, tal situação começou a se modificar. Foi nesse período que se fortaleceu a publicação de mangás no Brasil. A editora JBC foi uma das primeiras a publicar mangás em larga escala no Brasil, lançando títulos cujas versões animadas eram ou foram transmitidas com grande êxito em território nacional, como *Samurai X (Rurouni Kenshin)*, *Yu Yu Hakusho* e *Sakura Card Captors*. Outras editoras, a Conrad em especial, publicaram alguns títulos, mas os cancelava na metade e tinha traduções que deixavam muito a desejar, o que causava descontentamento no público e levou a editora a não mais publicar mangás. Atualmente, destacam-se as publicações da editora Panini, que publica títulos variados e fortes em termos de mercado, tais como *Naruto*, *One Piece* e *Bleach*.

Também nos anos 2000, começaram a ser publicadas no Brasil reedições de romances gráficos já consagrados – muitas pela editora Panini – em formato de álbum de luxo, como no caso de *Watchmen* e *Sandman*. Tal valorização do formato é um fenômeno que está vindo de “fora para o dentro” e está encontrando espaço no Brasil graças a um amadurecimento do público-leitor e ao estabelecimento de um nicho direcionado a produções voltadas para um público mais adulto. Há também a publicação de títulos autobiográficos por editoras como a Companhia das Letras, por seu segmento Companhia dos Quadrinhos, que lançou títulos como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, e *Retalhos*, de Craig Tompson.

Nesse cenário, começa a surgir a produção de romances gráficos nacionais. Um exemplo seria o romance gráfico *Cachalote*, de Rafael Coutinho e Daniel Galera, já mencionado na seção anterior, e das publicações dos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá. Ambos publicaram por algum tempo o fanzine *10 Pãezinhos*, e foram, aos poucos, ganhando o cenário internacional. Os irmãos chegaram a trabalhar com autores estadunidenses, como no caso de Bá, que foi responsável pelos desenhos da série *Umbrella Academy*, criada e roteirizada pelo músico Gerard Way. Recentemente, os irmãos publicaram *Daytripper* pelo selo adulto da DC, o Vertigo, obra ganhadora de prêmios importantes na área, como o Eisner e o Eagle. Posteriormente, identificou-se que a obra, na verdade, teria sido um plágio.

Nos últimos anos, é possível notar o aumento do número de publicações, que envolvem adaptações de obras literárias consagradas da literatura brasileira, como *Memórias de um Sargento e Milícias*, de Manuel Antônio de Almeida, e *O Ateneu*, de Raul

de Pompéia, ambas adaptadas por Bira Dantas e publicadas pela editora Escala. No caso dessas obras, é interessante ressaltar o caráter didático das mesmas, que visam atingir adolescentes – especialmente aqueles em fase pré-vestibular. A intenção por trás de tais publicações seria a de tornar tais clássicos mais atraentes para um público infanto-juvenil. Houve, além disso, a publicação de histórias de personagens consagrados, tais como Luluzinha e, com destaque, os da Turma da Mônica, em versão jovem.

Outro aspecto interessante de se notar é o aumento das vendas de quadrinhos em livrarias, conforme pesquisa citada por Baquião (2011) – especialmente as coletâneas de quadrinhos previamente publicados em bancas ou jornais e os romances gráficos, ambos com suas edições de luxo ou de colecionador. Assim, percebe-se que já há um nicho estabelecido para tal tipo de produto. Indo mais longe, podemos dizer que tais publicações, tal qual os quadrinhos em geral, alcançaram uma posição de destaque dentro do polissistema literário brasileiro.

Quando falamos em polissistema, nos voltamos para a teoria formulada pelo teórico israelense Itamar Even-Zohar nos anos 1970. A proposta teria sua origem no formalismo russo, apesar de lidar diretamente com questões de cultura, e ter uma visão de sistema mais ampla do que aquela proposta por teorias estruturalistas – a qual o teórico chama de “sistemas estáticos”. Para Even-Zohar (1990 [1979]), fenômenos semióticos, como a linguagem, são de mais fácil compreensão se vistos como sistemas, e não como aglomerados de elementos dispersos, em uma abordagem funcional baseada na análise de relações. Haver-se-ia, assim, de detectar leis que governassem a diversidade e complexidade desses fenômenos; os sistemas ajudariam não somente a contabilizar os fenômenos, mas também a descobrir outros desconhecidos.

Assim, Even-Zohar propõe que se considere os sistemas semióticos como polissistemas. Esses seriam, por sua vez, sistemas múltiplos, formados de vários outros sistemas que se encontram ligados e sobrepostos, que utilizam opções diferentes, mas que, ao mesmo tempo, funcionariam como uma só estrutura, cujos membros são interdependentes (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 11).

Assim, a teoria dos polissistemas permitiria a integração, aos estudos semióticos, de objetos antes ignorados ou rejeitados pelos estudos anteriores, como a literatura de massa, a literatura infantil e a literatura traduzida. O estudo da literatura, logo, não deve e nem pode se restringir ao estudo das obras canonizadas (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p.13).

Para Even-Zohar, em termos de polissistema, não se deveria pensar em um só centro e uma só periferia (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 14). Um item pode ser transferido da periferia de um sistema para a periferia de outro, dentro do mesmo polissistema, podendo ou não ir para o centro desse último, por exemplo. O pesquisador israelense coloca, ainda, que as mudanças sempre ocorreram; porém, no (uni)sistema, só se identificava o estrato central, o cânone, e se via as periferias como algo além do

sistema.

Tal atitude levou a alguns resultados, listados por Even-Zohar. Primeiro, não se havia consciência das tensões existentes entre os estratos do sistema, e o valor dessas tensões passava despercebido. Segundo, não se via a mudança, ou essa era explicada em termos de invenção e imaginação individuais e isoladas. E, por último, não se interpretava tais mudanças, pois sua natureza estava oculta aos olhos do observador (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 14). As razões específicas relativas a tais mudanças seriam com o que a teoria dos polissistemas se ocuparia. Além disso, a tensão entre o cânone e a periferia é algo universal (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 16), pois não há sociedades que não sejam estratificadas.

As questões levantadas pelo estudioso levaram à crença na ideologia de que só existe uma cultura oficial. Entretanto, sistemas culturais precisam de manutenção para não sumir. Caso não haja tensão entre cânone e não-cânone, o primeiro estagnaria. Assim, o cânone não pode permanecer inalterado, pois isso travaria a evolução do sistema, petrificando-o – algo fatal para a sua vida. A petrificação, resultado da ausência de uma subcultura forte, mostraria que esse sistema não lidou com as mudanças na sociedade em que se insere.

De qualquer forma, no que se refere a essa dinâmica entre cânone e periferia, o centro do polissistema seria idêntico ao cânone, e governaria todo o polissistema em questão. É ele que determina a canonização de certos repertórios; quando há canonização, há a aderência de novas propriedades, ou alteração dessas para a manutenção do controle do centro. Caso isso não ocorra, outro grupo de repertórios tomaria o centro, virando o novo cânone.

Os repertórios, por sua vez, podem ou não ser cânone, e seu sistema pode ser tanto central quanto periférico. Seriam agregados de leis e elementos que governam a produção dos textos, e, apesar de parecerem universais e imutáveis, mudam em diferentes períodos e culturas. Mas não há nada neles que determina se serão ou não cânone, nem que determine o que é bom, ruim ou vulgar. Tais fatores são determinados pelas relações do sistema.

Even-Zohar também se refere a dois tipos de canonização, a estática, que gera o cânone, e a dinâmica, que seria crucial para o sistema (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 19). Outra questão que influencia a dinâmica entre cânone e periferia em um polissistema seria a oposição entre repertórios primários e secundários, em que o primário se refere à inovação, e o secundário, ao conservadorismo (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 21). Entretanto, uma vez que o repertório primário ocupa a posição central do sistema, ele acabaria se tornando secundário. Assim, um novo repertório primário entraria em conflito com o novo centro, e tal conflito é vital para a evolução do sistema.

Segundo a teoria dos polissistemas, os sistemas desenvolveriam inter e intrarrelações uns com os outros. As intrarrelações se referem ao fato de que qualquer

(polis)sistema semiótico é parte de um polissistema maior, a cultura (EVEN-ZOHAR, 1990 [1979], p. 22). Nas interrelações, vistos enquanto um agregado de fenômenos operando para uma comunidade, os polissistemas podem ser vistos como parte de outro polissistema ainda maior, a cultura total da sociedade.

Sendo assim, Even-Zohar faz suas reflexões específicas sobre a situação da literatura traduzida dentro do polissistema literário, a qual normalmente encontra-se em uma posição periférica. Porém, há três situações em que ela poderia ocupar a posição central do polissistema: a) quando o sistema é jovem e, logo, ainda em desenvolvimento; assim, há uma busca por outros modelos e temas; b) quando o sistema é considerado periférico ou fraco, o que leva a importação e valorização de modelos literários, e c) quando o sistema literário de determinado país está em crise, logo, procura por novos modelos.

Podemos estender as considerações de Even-Zohar, feitas inicialmente acerca da literatura, também às histórias em quadrinhos, considerando haver também um polissistema dos quadrinhos, visto que são produtos culturais. O posicionamento dos quadrinhos, em especial os nacionais, em relação aos demais produtos culturais relacionados, inclusive à literatura, seria na periferia, por serem uma produção cultural de massa. A produção nacional, comparada com a de outros países tais como Estados Unidos ou com os países europeus, era pequena, sendo que grande parte do que aqui era publicado era traduzido. Dentro do sistema dos quadrinhos, as traduções encontravam-se em posição central, então, por se tratar ainda de uma produção jovem e em processo de formação.

Os quadrinhos traduzidos serviram de modelo para novas produções não somente no Brasil, mas também nos primórdios da produção de quadrinhos nos países europeus e no Japão, segundo Zanettin (2009). Assim, tal qual observou Britto (2009), podemos ver que a tradução de histórias em quadrinhos colaborou para o fortalecimento da arte no Brasil, bem como contribuiu para sua popularização e para o surgimento, posteriormente, de uma produção nacional.

Dos anos 1970 até os dias atuais, pode-se perceber um processo semelhante no que se refere a popularização de mangás e os romances gráficos. No caso da última, a popularização das histórias mais sofisticadas, aliada à formação e crescimento de um público leitor específico, levou a uma demanda por traduções do formato – até mesmo por não haver uma produção nacional de romances gráficos, ou sendo essa ainda restrita a produções independentes, pouco conhecidas. Havendo um vácuo no mercado a ser preenchido, investiu-se na tradução de títulos estrangeiros. A partir dos anos 2000, começam a surgir nas livrarias romances gráficos nacionais, ou de autoria de quadrinistas e roteiristas brasileiros. Assim, dentro do sistema das histórias em quadrinhos, começa a surgir um novo modelo.

A fins de conclusão, como colocou o quadrinista Gonçalo Jr., na reportagem *Livrarias em alta, bancas em baixa* (revista Cult, 2010), não se criam leitores adultos

de quadrinhos; tal hábito viria da infância. Esses leitores cresceram lendo quadrinhos e, ansiando dar continuidade a leitura dos mesmos depois de adultos, procuram publicações mais voltadas para sua faixa etária, estando dispostos inclusive a pagar por edições de luxo ou de colecionador.

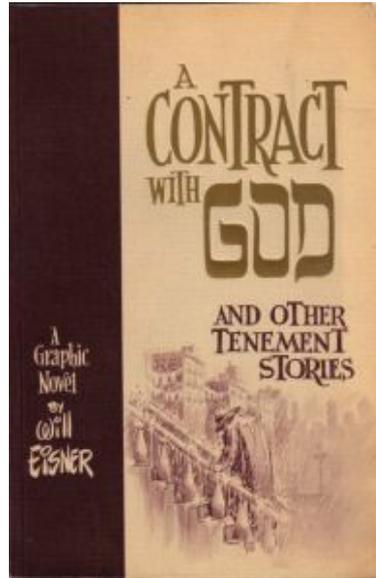
Para Williams e Lyons (2010), os romances gráficos teriam feito dos quadrinhos produtos mais desejáveis e rentáveis para as livrarias, e não somente para as bancas de jornal, o que corrobora a observação feita por Gonçalo Jr. Sendo assim, podemos concluir que os quadrinhos passaram a ser objetos desejáveis em parte devido aos romances gráficos, os quais contribuíram tanto para a ampliação dos diálogos entre os quadrinhos e a literatura quanto para a consolidação do lugar dos quadrinhos enquanto produto cultural, estabelecendo-se em seu polissistema próprio.

## Referências

- BAQUIÃO, Rubens César. **Sonhos e mitos: leituras semióticas de Sandman**, 2010. Dissertação (Mestrado em Linguística), - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara, 2010.
- BRITTO, Diogo Filgueiras. **Quem vigia os tradutores – análise de uma tradução de Watchmen no Brasil**, 2009. Monografia (Bacharelado em Letras – Ênfase em tradução – Língua Inglesa) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009.
- ESTADÃO. **Cachalote: ‘HQ não depende de literatura’**. Disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,cachalote-hq-nao-depender-de-literatura,571139,0.htm>. Acesso em: 01 de abril de 2012.
- EVEN-ZOHAR, Itamar. **Polysystem studies**. Disponível em <http://www.tau.ac.il/~itamarez/works/books/ez-pss1990.pdf>. Acesso em 01 de abril de 2012.
- GAIMAN, Neil. **Snow Day**. Disponível em <<http://journal.neilgaiman.com/2004/02/snow-day.asp>>. Acesso em: 01 de abril de 2012.
- GONÇALO JR., **Livrarias em alta, bancas em baixa**. Disponível em <<http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/livrarias-em-alta-bancas-em-baixa/>>. Acesso em 01 de abril de 2012.
- GROENSTEEN, Thiery. **Why are comics still in search of cultural legitimization**. In: HEER, Jeet. WORCESTER, Kent. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p.196-436.
- TIMES. **All time 100 novels**. Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/#berlin-city-of-stones-2000-by-jason-lutes>>. Acesso em: 12 fevereiro de 2011.
- WILLIAN, Paul; LYONS, James. **Introduction: in the year 3794**. In :WILLIAMS, Paul. LYONS, James. (org.) *The Rise Of The American Comic Artist: Creators And Context*. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. pp. 22-204.
- ZANETTIN, Federico. **Comics in translation: an overview**. In: ZANETTIN, Federico (org.) *Comics In Translation*. Manchester: Saint Jerome, 2009. pp. 1-32.



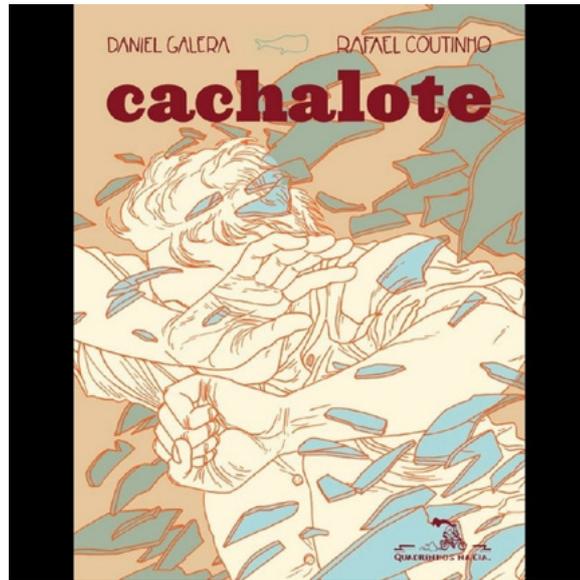
**ADENDO DOS EDITORES**



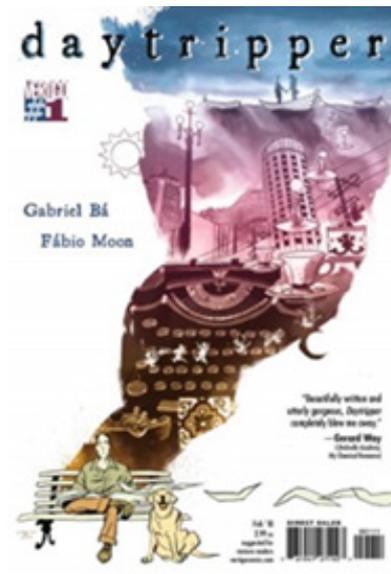
(A)



(B)



(c)



(d)

(a) Capa de *A contract with God and other Stories* (1977) de Will Eisner.

(b) Capa de *Watchmen* (1986) de Alan Moore e Dave Gibbons.

(c) Capa de *Cachalote* (2010) de Daniel Galera e Rafael Coutinho

(d) Capa de *Daytripper* (2010) de Gabriel Bá e Fábio Moon

# UMA BREVE ANÁLISE DO FEMININO EM *FAÇADE (SANDMAN)* DE NEIL GAIMAN

Márcia Tavares Chico

Universidade Federal de Pelotas (UFPel)

**RESUMO:**

O presente artigo trata de uma análise da representação do feminino na história *Façade*, presente no universo *Sandman*, do autor britânico Neil Gaiman. Através de teorias de estudos de gênero, tentaremos mostrar como a violência contra o feminino serve de ferramenta para a construção da história em questão e que o feminino apresenta-se, na narrativa, como impotente perante o masculino.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Histórias em quadrinhos; Estudos de gênero; Representação do feminino.

**ABSTRACT:**

This article is on the analysis of the representation of female characters in *Façade*, part of the *Sandman* universe, written by the British author Neil Gaiman. Through gender studies theories, we try to show how the violence against the female characters serves as a tool to the construction of the story and how the feminine is shown, in the narrative, as impotent when facing the masculine.

**KEYWORDS:**

Comic books; Gender studies; Female representation.

## INTRODUÇÃO

Durante as últimas décadas, as histórias em quadrinhos vêm abrindo espaço no meio acadêmico, conquistando seu lugar em salas de aula, trabalhos e pesquisas. Com o crescimento da atenção dada aos quadrinhos, também houve o crescimento das possibilidades de estudos comparativos. Muitos discutem se as histórias em quadrinhos podem ser consideradas literatura. Alguns pesquisadores veem nos quadrinhos a possibilidade de serem chamados de literatura, pois algumas obras, em especial as *graphic novels*, apresentam uma grande carga literária. Entretanto, nem todos os quadrinhos, segundo essa visão, podem ser considerados literatura (LANZENDÖRFER; KÖHLER, 2011). Outros pesquisadores veem os quadrinhos como um gênero próprio, com características específicas que não são as mesmas da literatura. Sendo assim, os quadrinhos não precisam da literatura para alavancar seu *status* (RAMOS, 2014). O que podemos dizer é que as histórias em quadrinhos são um veículo literário (EISNER, 2005), utilizando-se de elementos e técnicas literárias para a construção das histórias, além de apresentarem uma alta carga simbólica. Sendo assim, os quadrinhos, fazendo ou não parte da literatura, podem – e devem – ser fontes de estudos literários.

Consideramos importante analisar não somente histórias em quadrinhos que tenham uma grande ligação com a literatura, como adaptações e releituras, mas também histórias que foram pensadas, desde seu momento inicial, como histórias em quadrinhos.

Assim, as características próprias das histórias em quadrinhos, como, por exemplo, a utilização da mistura de imagens e texto para criação de histórias, fazem com que o meio seja frutífero para análises e estudos dos mais variados. Muitos estudos focam na análise gráfica dos quadrinhos, analisando mais a parte visual; outros focam em elementos autobiográficos nas obras e na análise histórica; e, alguns outros, por exemplo, analisam a adaptação de obras literárias para histórias em quadrinhos. Um dos elementos que mais tem crescido em termos de análise de quadrinhos, no entanto, é o da representação de gênero, principalmente quando se trata da representação do feminino, pois os quadrinhos ainda são considerados, por muitos, como sendo extremamente masculino (MELLETTTE, 2012).

As histórias em quadrinhos são, em sua maioria, escritas por homens, tendo um público masculino em vista. Assim, as personagens femininas, em grande parte, podem ser consideradas a visão do masculino do que vem a ser o feminino. Isso pode ser exemplificado pela forma altamente sexualizada como as personagens femininas são representadas, com roupas que mal cobrem seus corpos e desenhadas em posições anatomicamente impossíveis, para que seus atributos físicos sejam enfatizados.

Sendo assim, o presente artigo procura fazer um breve apanhado sobre a representação do feminino nas histórias em quadrinhos, focando em trabalhos que

tratam, principalmente, dos estereótipos colocados nas personagens femininas. Logo após, faremos uma análise sobre a representação do feminino nas histórias em quadrinhos utilizando a história *Façade*, publicada em 1990 e que faz parte do universo *Sandman*, escrita pelo britânico Neil Gaiman e considerada obra clássica do gênero histórias em quadrinhos. Analisar-se-á como imagem e palavra se juntam para representar o feminino nessa obra<sup>1</sup>.

## QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DO FEMININO

Como mencionado anteriormente, as histórias em quadrinhos, principalmente os quadrinhos *mainstream*, são escritos, desenhados e produzidos por homens, tendo em vista um público masculino. Scott McCloud, ao falar sobre as características das histórias em quadrinhos, menciona que, apesar de os quadrinhos serem considerados um gênero inovador, ainda há muita desigualdade entre homens e mulheres, sendo que ele considera os quadrinhos um “Clube do Bolinha” (McCLOUD, 2006, p. 13), no qual escritores masculinos propagam as suas ideias do feminino, assim como seus estereótipos e preconceitos.

Garland, Phillips e Vollum compartilham dessa opinião, dizendo que as histórias em quadrinhos são frutos de uma sociedade construída por homens brancos, sendo que esses homens estão, a partir das histórias e mundos criados por eles, constantemente reforçando sua posição de poder (GARLAND; PHILLIPS; VOLLUM, 2016). Assim, segundo os autores, as histórias em quadrinhos, assim como a cultura popular em geral, estão “frequentemente perpetuando narrativas ou imagens que reforçam desigualdades estruturais e implícita ou explicitamente promovem a violência contra a mulher<sup>2</sup>” (GARLAND; PHILLIPS; VOLLUM, 2016, p. 1, tradução nossa).

Isso vai ao encontro do que é discutido por Carol Stable em seu ensaio sobre cultura popular. A pesquisadora aponta que as histórias em quadrinhos, principalmente as das últimas décadas, perpetuam a imagem do feminino como indefeso, necessitando da proteção do masculino. Assim, essas histórias enfatizam a violência sexista, sendo que as personagens femininas constantemente necessitam ser salvas, expandindo não as histórias dessas personagens, mas a narrativa das personagens masculinas.

O uso do feminino como ferramenta de expansão da narrativa masculina foi

---

1 Uma versão dessa análise está presente na minha Dissertação de Mestrado, intitulada “Aos amigos ausentes, amores perdidos e velhos deuses”: considerações sobre o feminino em *Sandman* de Neil Gaiman.

2 No original: “...frequently perpetuating narratives or images that reinforce structural inequalities and implicitly or explicitly promote violence against women.”

observado inicialmente pela quadrinista Gail Simone em 1999. A autora primeiramente trata de uma história do Lanterna Verde na qual o personagem Kyle Rayner tem sua namorada, Alex DiWitt, morta e colocada dentro de uma geladeira pelo vilão da história. A violência cometida contra Alex serviu de impulso para que o Lanterna Verde enfrentasse o vilão e o derrotasse. Simone, então, cria o termo *women in refrigerators* (em uma tradução livre: mulheres em geladeiras) para representar todas as personagens femininas cujo sofrimento, psicológico e físico, é usado como forma de levar a personagem masculina a ser motivada em sua jornada. O trauma das personagens femininas é totalmente ignorado, sendo apenas mais uma ferramenta narrativa para alavancar a história do herói masculino.

Isso soma-se ao fato de as personagens femininas serem altamente sexualizadas dentro das histórias em quadrinhos, sendo a personagem feminina normalmente “desenhada em posições sensuais que enfatizam seus atributos físicos” (MELLO; RIBEIRO, 2015, p. 106). As personagens femininas são, portanto, “idealizadas por homens e para homens, segundo o que eles vêem e entendem do sexo feminino, e provavelmente atuaram como veículos da expressão sexual de seus autores e do desejo de exibir o considerado imoral e proibido” (SIQUEIRA; VIEIRA, 2008, p. 189).

É possível, entretanto, ver uma quebra em tal representação, principalmente quando se trata de histórias, *mainstream* ou não, que são produzidas por mulheres. Relatos autobiográficos, como *Persépolis* (2008) de Marjane Satrapi e *Fun Home* (2006) de Alison Bechdel apresentam uma versão do feminino completamente diferente, tridimensional, com personalidades e características próprias. Histórias mais *mainstream* como *Ms. Marvel* (2015), escrita pela estadunidense G. Willow Wilson, apresentam uma personagem e uma narrativa que até mesmo contestam a forma como o feminino é representado nas histórias em quadrinhos, trazendo, muitas vezes de forma humorística, a questão de gênero para dentro das mesmas.

## REPRESENTAÇÃO DO FEMININO EM SANDMAN

Neil Gaiman (1960--), autor britânico de contos, quadrinhos, peças, romances, entre outros, é visto como um dos grandes nomes das histórias em quadrinhos, sendo que *Sandman* (1989-2016) é considerado uma obra fundamental do gênero. Por conta da grande popularidade e do *status* alcançados por suas obras, consideramos necessário analisar como o feminino é representado dentro de suas narrativas e quais são os estereótipos que estão sendo propagados. Para tal, escolhemos uma história presente em *Sandman* intitulada *Façade*.

*Façade* foca-se em Urania “Rainie” Blackwall, a heroína, presentemente esquecida, que era conhecida como *Element Girl*. A personagem possui um corpo que

foi modificado, sendo que cada parte de seu corpo representa um elemento da natureza; seus cabelos são verdes e seu rosto, branco-giz. Por tal motivo, a personagem vive isolada, incapaz de se encaixar na sociedade, conversando apenas por telefone, e com poucas pessoas.

Urania aparece primeiramente na *Metamorpho #10*, em 1967. A personagem era uma espiã americana que decide recriar o processo que levou Rex Mason a se transformar em Metamorfo. Urania viaja até o Egito e toca o Orbe de Rá, transformando-se em *Element Girl*.

A situação de Rainie é insuportável para ela, a qual deseja desesperadamente morrer. Entretanto, por mais que a personagem tente acabar com sua vida, nenhuma de suas tentativas apresenta resultados, fazendo com que ela se sinta presa em um reino de desespero e dor. Durante a história, Morte, uma das personagens principais da série *Sandman*, ouve o choro de Rainie e decide ajudar.

Rainie explica à Morte sobre os rostos que ela fabrica para esconder a sua verdadeira aparência. O problema, segundo Rainie, é que os rostos secam e caem, impossibilitando que Rainie saia de casa por longos períodos de tempo. Entretanto, ela os guarda, pois sente que eles são parte dela e de sua identidade (GAIMAN, 1990, p. 16, painéis 5 e 6). Morte pressiona Rainie a se desapegar do seu passado para que possa começar a viver novamente. Ela diz: “Vocês sempre se apegam a velhas identidades, velhas faces e máscaras, mesmo que elas já tenham cumprido o seu propósito. Mas, com o tempo, é preciso aprender a jogar as coisas fora”<sup>3</sup> (GAIMAN, 1990, p. 17, painel 1).

Rainie acredita que Morte esteja ali para levá-la, para acabar com seu sofrimento. Entretanto, a mesma está ali apenas para ajudá-la a encontrar seu próprio caminho (GAIMAN, 1990, p. 21, painel 4). Contraditoriamente, Morte explica que somente a pessoa que transformou Rainie em quem ela é pode auxiliá-la e libertá-la. Sendo assim, somente Rá pode conceder a Rainie seu maior desejo. Segundo Robert Loss (2013), Rainie é a representação do destino que recai sobre uma grande parte das personagens femininas nas histórias em quadrinhos: Rainie não é nada mais do que sua aparência. A aparência, a “boa aparência” é, muitas vezes, colocada como a única característica importante das personagens femininas. Para Loss,

Com Rainie, Gaiman alude a uma longa linhagem de super-heroínas vitimizadas nos quadrinhos – violentamente abusadas, com seus poderes retirados e assassinadas – uma tendência que é muitas

3 No original: “You people always hold onto old identities, old faces and masks, long after they’ve served their purpose. But you’ve got to learn to throw things away eventually”.

vezes descrita, em resumo, pelo termo “women in refrigerator” cunhado por Gail Simone<sup>4</sup> (LOSS, 2013, s/p, tradução nossa).

Assim, Rainie poderia ser considerada uma metáfora para todas as outras personagens femininas que foram relegadas ao segundo plano, que foram deixadas de lado para que pudesse haver espaço para o desenvolvimento das personagens masculinas. Rainie acaba sendo mais uma vítima, seguindo apenas a vontade de um homem Rá, aquele que lhe concede seus poderes e a pune por sua ousadia lhe dando sua nova aparência. É sua aparência que dita o que Rainie pode ou não fazer, quem pode ou não ser. É sua aparência que faz com que Rainie seja excluída, que não tenha amigos e que não possa participar da sociedade. A violência cometida por Rá contra ela pode não ter sido física e sim simbólica, mas mesmo assim modificou toda sua vida. Além disso, a narrativa ainda pune Rainie de outra maneira: ela é uma super-heroína que não se sente incluída nem mesmo dentro do grupo dos heróis, daqueles que deveriam ser seus iguais.

É difícil ver uma personagem masculina sendo repudiada por sua aparência do mesmo jeito que Rainie é, tendo que se esconder completamente e cortar todos os laços com sua vida anterior. Beleza parece ser algo necessário para que o feminino possa sobreviver e, ousamos dizer, para que o feminino possa até mesmo *existir*<sup>5</sup>. A beleza feminina idealizada lhe persegue: Rainie já não é mais um membro produtivo da sociedade e isso se deve ao fato de ela não ser mais bonita, de sua aparência ser diferente do que é considerado um padrão feminino. Rainie parece não possuir outros atributos que possam lhe salvar. Como apontado por Loss, Rainie mantém sua sanidade mental e sua capacidade intelectual. Entretanto, esses atributos não parecem ser suficientes para que sua história tenha outro caminho, para que ela encontre uma forma de sobreviver e de reencontrar quem ela é. O único elemento importante é a sua aparência (LOSS, 2013).

A narrativa comprova a hipótese apresentada, pois Rainie repete, em vários momentos, que gostaria de ser normal (GAIMAN, 1990, p. 1, painel 5). Como a única coisa que a diferencia do resto da sociedade, daqueles que ela considera “normais”, é sua aparência, podemos afirmar que a narrativa coloca essa aparência, a falta de beleza, como sendo o que não a torna “normal”, como aquilo que a exclui. Isso encaixa-se perfeitamente com o que foi dito anteriormente: que uma das principais características

---

4 No original: “With Rainie, Gaiman alludes to the long lineage of female superheroes victimized in comics – violently abused, depowered and murdered – a trend often described in short hand by Gail Simone’s term ‘women in refrigerators’”.

5 Por exemplo, a personagem “O Coisa” do Quarteto Fantástico possui uma aparência considerada grotesca, mas é um membro precioso de uma família e bem visto pela sociedade e seus parceiros heróicos.

do feminino é sua beleza e se o feminino não pode ser sexualizado e sensualizado, ele não tem valor para a narrativa. Segundo Judith Butler, o gênero é construído a partir da repetição de atos, gestos, estilos e visuais. Assim, aquilo que é constituído como “normal” para um determinado gênero dá-se por sua constante reafirmação, pela repetição de um mesmo discurso (BUTLER, 2014). Rainie não se encaixa no que seria considerado normal para o feminino, mesmo sendo uma heroína. Assim, tudo que sobra para ela é a exclusão.

Ainda de acordo com Butler, os corpos que não se encaixam na chamada normalidade de gênero são vistos como “corpos abjetos”, corpos desviantes que não se encaixam no padrão estipulado para seu gênero (BUTLER, 2014), no caso de Rainie, o feminino. O que resta para esses corpos é o julgamento da sociedade em que vivem, a exclusão e a violência:

no nível do discurso, algumas vidas não são consideradas vidas de maneira alguma, elas não podem ser humanizadas; elas não se encaixam no quadro dominante do que é considerado humano, e a sua desumanização acontece neste nível. Este nível abre espaço para uma violência física que, de certa forma, passa a mensagem de desumanização que já está presente na cultura<sup>6</sup> (BUTLER, 2004, p. 25, tradução nossa).

Assim, não vemos Rainie como uma crítica à vitimização das personagens femininas nas histórias em quadrinhos, mas sim como mais uma representação da vitimização do feminino no gênero. Para que pudesse ser considerada uma crítica, Rainie deveria conseguir superar as expectativas e obstáculos, mostrando que o feminino é mais do que somente a aparência física. Assim ela se colocaria como dona de seu próprio destino, não precisando de uma presença masculina para resolver seus problemas.

No entanto, a narrativa apresenta a vida de Rainie como delimitada pelo masculino, constantemente aterrorizada pela lembrança de sua transformação em Element Girl. Rainie sonha com a experiência com o Orbe de Rá, mas a experiência é distorcida, dando lugar a uma figura fantasmagórica e ameaçadora que a persegue até agarrá-la.

Segundo Butler, o gênero é discursivamente construído. Certos elementos são repetidos tantas e tantas vezes que eles começam a tomar forma de algo natural, do que

---

6 No original: “on the level of discourse, certain lives are not considered lives at all, they cannot be humanized; they fit no dominant frame for the human, and their dehumanization occurs first, at this level. This level gives rise to a physical violence that in some sense delivers the message of dehumanization when is already at work in the culture”.

é esperado do feminino e do masculino (BUTLER, 2014). Rainie quebra, inicialmente, os padrões do feminino. Ela ousa ir atrás de um artefato antigo em uma busca por poder, se aventurar em uma profissão ainda mais masculinizada que é a profissão de espiã, tomar seu destino em suas mãos. Entretanto, o que acontece com aqueles que tentam quebrar a barreira dos gêneros e dos papéis impostos a cada gênero é a violência, física ou simbólica (BUTLER, 2004). Rainie deve ser punida por suas ações. Ao invés de simplesmente ganhar poderes, é modificada e, em seus pesadelos, vê essa modificação como uma violência física.

Rainie é representada como uma figura diminuta, impotente perante a imponência e força de Rá. Ela sonha que seu corpo é literalmente moldado pelas mãos do deus, que mexe em sua pele como se fosse argila e, durante todo o sonho, permanece com uma expressão de pavor, de medo profundo. A posição das mãos do deus, cobrindo e apertando os seios de Rainie, e a posição da personagem em relação a Rá, ainda remetem a outro tipo de violência sexista cometida no mundo real e, muito frequentemente, nas histórias em quadrinhos: a violência sexual. Rainie, aquela que ousou quebrar com a performatividade de gênero, se vê agora como um brinquedo nas mãos de uma figura masculina todo-poderosa. Isso vincula-se ao texto apresentado juntamente com a imagem. Rainie menciona que, mesmo após tentar e tentar, lutar contra Rá, simplesmente não está predestinada a ganhar (GAIMAN, 1990, p. 8). Rainie acorda ainda presa a esse pesadelo, sem chances de escapar, sendo que a violência sofrida no sonho a persegue em todos os momentos em que está acordada.

Até poderíamos ver essa cena como uma tentativa de mostrar os problemas da vitimização constante do feminino nas histórias em quadrinhos se, no restante da narrativa, houvesse algum tipo de quebra no controle que Rá tem sobre Rainie e sobre a vida dela. Entretanto, durante toda a narrativa, podemos ver que Rá é aquele que toma todas as decisões: a decisão de transformá-la em Element Girl e a decisão de acabar com sua vida. Ao não modificar aquilo que fez anteriormente, o que evidenciaria o erro de suas ações, Rá mostra que Rainie é algo indesejável, um corpo abjeto que merece ser destruído.

Em seu sonho, Rainie exclama “Eu nunca pedi nada disso”<sup>7</sup> (GAIMAN, 1990, p. 7, painel 3), colocando-se como uma vítima da violência do masculino e completamente incapaz de mudar sua situação a não ser recorrendo ao mesmo masculino que a machucou primeiramente.

No final, Morte instrui Rainie a pedir a Rá que a liberte, que a deixe partir. Assim, Rainie não encontra libertação nem mesmo no momento de sua morte, pois até o final está submetida aos caprichos do masculino. Ela aparece apenas como vítima, do começo ao fim da história. O volume de *Sandman* trabalhado nessa análise mantém

7 No original: “I never asked for it”.

perspectivas e estereótipos sobre o feminino, mantendo a importância da beleza como quesito para a existência de uma personagem feminina, bem como a prevalência do masculino sobre o feminino nas histórias em quadrinhos.

A maneira como a personagem é apresentada também é de submissão. Rainie está tímida, com as mãos levantadas como para se proteger, com o rosto virado para dentro como se os raios do sol lhe fizessem mal (GAIMAN, 1990, p. 22, painéis 4 e 5). Rainie porta-se como se estivesse aproximando-se de um altar para pedir uma dádiva a um deus adorado e não como se estivesse recorrendo, em uma última tentativa desesperada, aquele que lhe causou todo o mal. A arte, assim como o que é dito, com Morte instruindo-a a pedir “educadamente” (GAIMAN, 1990, p. 22, painel 3), fazem com que Rainie esteja em uma posição altamente vulnerável, disposta a aceitar qualquer decisão do deus sol, bem como disposta a seguir a vontade deste.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Façade* traz a história de uma personagem feminina, que se encontra em uma situação de total submissão a uma personagem masculina. A vida da personagem principal é guiada pelos desígnios de Rá, sendo que sua vida é modificada por ele e sua libertação só é possível através dele. A narrativa não mostra o problema de colocar personagens femininas no papel de vítimas, mas reforça o estereótipo do feminino como vulnerável, indefeso e tendo sua mera existência atrelada ao, e dependente do, masculino. Além disso, reforça os padrões de beleza requeridos das personagens femininas nas histórias em quadrinhos, reiterando a noção de que o valor do feminino está atrelado a sua aparência, bem como ao quanto essa aparência é desejável ao olhar masculino. No momento em que a personagem não cumpre os requisitos de beleza, ela é relegada ao esquecimento, passando a ser algo indesejável que tem, como único destino possível, ser removida da sociedade.

## REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 7. ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

BUTLER, Judith. **Undoing gender**. Nova Iorque: Routledge, 2004.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Tradução Leandro Luigi Del Manto. São Paulo, Devir: 2005.

GAIMAN, Neil. **Sandman**: edição definitiva volume 1. Tradução Jotapê Martins, Fabiano Denardin. São Paulo: Panini Books, 2010.

GAIMAN, Neil. **Façade**. Nova Iorque: DC Comics, 1990.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GARLAND, Tammy; PHILLIPS, Nickie; VOLLUM, Scott. Gender Politics and *The Walking Dead*: gendered violence and the reestablishment of patriarchy. In: **Feminist Criminology**. v. 1, n. 28, p. 1-28, mar./2016.

LANZERDÖRFER, Tim; KÖHLER, Matthias. Introductions: comic studies and literary studies. In: **ZAA**. v. 59, n. 1, p. 1-9, 2001.

LOSS, R. Neil Gaiman's "Façade" and Patronal Feminism. In: **The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship**, 2013.

McCLOUD, Scott. **Reiventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vem revolucionando essa forma de arte**. Tradução Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MELLETTE, Justin. Agency through fragmentation? The problem of Delirium in The Sandman. In: PRESCOTT, Tara; DRUCKER, Aaron (org.). **Feminism in the worlds of Neil Gaiman: essays on the comics, poetry and prose**. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2012.

MELLO, Kelli Carvalho; RIBEIRO, Maria Ivanilse. Vilãs, mocinhas ou heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. In: **Revista Latino-americana de Geografia e Gênero**. Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 105 – 118, ago. / dez. 2015.

SIMONE, Gail. **Women in refrigerators**. 1999. Disponível em: <<http://www.lby3.com/wir/>>. Acesso em 30 de janeiro de 2017.

STABILE, Carol. "Sweetheart, this ain't gender studies":

Sexism and superheroes. In: **Communication and Critical/  
Cultural Studies**. v.6, n.1, p. 86-92, fev./2009.

ANEXOS:



(GAIMAN, 1990, P. 16, PAINÉIS 5 E 6)



(GAIMAN, 1990, P. 17, PAINEL 1)



(GAIMAN, 1990, P. 21, PAINEL 3)



(GAIMAN, 1990, P. 1, PAINEL 5)



(GAIMAN, 1990, P. 7, PAINÉIS 1, 2 E 3)



(GAIMAN, 1990, P. 22, PAINÉIS 3, 4, 5 E 6)



**UMA REFLEXÃO  
EXISTENCIALISTA  
EM *BATMAN*:  
O CAVALEIRO  
DAS TREVAS**

Maria Carolina Meninéa Nascimento; José Albino Santos Júnior  
Universidade Estadual do Pará (UEPA)

**RESUMO:**

O gênero de super-heróis é o mais famoso, mais rentável e divulgado no campo dos quadrinhos. Este gênero se baseia em um misto de ficção e fantasia, mais colorido e aventureiro do que o mundo real. Um dos personagens mais famosos desse gênero é o Batman. Este demonstra em suas ações um grande conflito existencial. Em especial na obra *O Cavaleiro das Trevas*, Batman se permite questionar sobre sua existência, colocando em questionamento suas próprias ações e decisões, dando aos quadrinhos uma possibilidade de reflexão filosófica existencialista sobre a vida dos personagens e um toque de humanidade aos heróis.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Quadrinhos; Existencialismo; Batman.

**ABSTRACT:**

The super-hero genre is the most famous, lucrative and disclosed in the comics area. The genre is based in a mix of fiction and fantasy, more colorful and adventurous than the real world. One of the most famous in this genre is the Batman, whose actions show a great existential conflict, specially in *The Dark Knight* comic, Batman allows himself to question about his existence, questioning his own actions and decisions. Giving the comic a possibility of a philosophical reflection about the life of the characters, and a touch of humanity to the heroes.

**KEYWORDS:**

Comics; Existentialism; Batman.

## INTRODUÇÃO

Os quadrinhos de Super-Heróis são os mais divulgados e que chegam mais facilmente às mãos das pessoas. Vários deles recebem adaptações cinematográficas e televisivas, e também por se tratarem de histórias que envolvem o leitor por suas ilustrações coloridas, personificações do poder no herói e a fantasia que eleva a imaginação do leitor. Por serem os mais influenciadores no campo dos quadrinhos, o gênero é o mais criticado negativamente; as críticas são tantas que, por muitas vezes, as pessoas não percebem que muitos quadrinhos de super-heróis discutem temas que auxiliariam num debate social.

Neste artigo, abordaremos uma das principais personagens deste gênero: Batman e sua relação com a filosofia existencialista de Jean-Paul Sartre. A personagem, durante toda sua trajetória nos quadrinhos, sempre abordou temas como injustiça, poder, ética e existência. No arco de histórias roteirizada e desenhada por Frank Miller, intitulado *O Cavaleiro das Trevas*, identificamos esses questionamentos da personagem ligados à corrente filosófica existencialista do filósofo Jean-Paul Sartre, e mesmo que a história não tenha sido criada a partir dessa filosofia, ainda é possível fazer uma relação da história e da personagem com esta corrente filosófica. Sendo assim, o principal objetivo deste artigo é relacionar em que medida o problema entre a liberdade e as categorias existencialistas de angústia, má-fé e desamparo da filosofia sartreana podem ser interpretados ao decorrer da história *O Cavaleiro das Trevas parte I*.

### O EXISTENCIALISMO DE SARTRE: PRESOS À LIBERDADE

O filósofo Francês Jean-Paul Sartre destacou-se no campo da filosofia existencialista por enfatizar a importância do homem para a construção da sua própria existência, quebrando com o paradigma de que o homem é um produto de um ser divino, dando ao homem a possibilidade de se construir a partir de suas próprias escolhas. A construção humana vai ser feita a partir de cada escolha tomada por cada indivíduo, cada um deste é sempre responsável por todos os seus atos e não há justificativa alguma para suas ações.

Sartre em seu existencialismo afirma que estamos condenados à liberdade, ou seja, mesmo que nós desejemos, não há como se desfazer dela. É extremamente importante dizer aqui que Sartre, quando afirma nossa liberdade, e afirma que somos livres para tomar qualquer tipo de decisão, nega toda e qualquer possível noção de predefinição de ação humana, como um ser superior que existe *a priori*, a fim de construir o homem à sua imagem e semelhança e um possível conceito de natureza humana, pois, em ambos os casos, é perceptível uma espécie de guia, como se fosse

um manual de instruções, de conduta humana. Se tais coisas realmente existissem, seria inviável pensar na liberdade, pois, desde muito cedo, já estaríamos presos a estas diretrizes (SARTRE, 2014).

Negar todo e qualquer tipo de diretriz preestabelecida implicará em nos deixar livres para tomarmos nossas próprias decisões. Sobre a questão da condição humana de Sartre: “Em outras palavras, Sartre quer que paremos de fingir que nossos hormônios, ou a biologia, ou qualquer outra coisa, sejam um fator determinante de nosso comportamento” (REYNOLDS, 2014, p.114). Desta maneira, partimos para outro ponto: a questão das escolhas. Pois, não é possível discutir sobre liberdade, e não debater sobre as escolhas humanas. Afinal, se somos livres para fazer nossas próprias escolhas, devemos analisá-las com bastante cuidado. Aqui, o principal ponto é nos questionar se nossas escolhas vão, de alguma maneira, afetar outros indivíduos (SANTOS, 2016).

Sartre (2014) afirma que, ao realizarmos escolhas, devemos pensar, também, em servir como uma espécie de espelho para a sociedade, pois, do mesmo modo que estou realizando determinada ação, uma outra pessoa, ao me ver agindo daquela maneira, pode decidir agir como eu. Assim devemos pensar se nossas ações são boas, indagando-nos a todo instante: “se todos agirem como eu, isso vai resultar em coisas ruins ou boas?”.

Aqui chegamos a mais um ponto extremamente importante: como nós, por sermos livres, não possuímos diretriz alguma, não há como saber se a próxima ação que realizaremos resultará em boas ou más consequências: é o que Sartre (2014) chama de desamparo. Desamparo, pois não temos onde nos apoiar, ao realizar determinada ação. Ao agir de certo modo, é impossível saber se aquele agir terá resultados catastróficos, ou não.

O existencialista não pensará tampouco que o homem pode encontrar auxílio em algum sinal na terra que o oriente; pois considera que o homem é quem decifra, ele mesmo, o sinal como melhor lhe parecer. Assim, pensa que o homem, sem nenhum tipo de auxílio, está condenado a inventar a cada instante o homem (SARTRE, 2014, p.33).

Percebe-se aqui o quão complexo é esta questão de tomar decisões. Em nenhum momento nós tomamos decisões somente por nós mesmos, pois não estamos sozinhos no mundo. Além de termos em mente isso, devemos também ter em mente que determinada ação, de uma pessoa qualquer, pode a qualquer momento ser copiada por outra pessoa. Por esta razão é sempre importante pensar antes de agir. E além disso, nunca teremos como saber quais resultados determinada ação trará para o indivíduo e para a sociedade como um todo.

Assim, nasce outro conceito importantíssimo na filosofia de Sartre: o conceito

de *angústia*. Antes, é necessário dizer aqui que Sartre distingue dois tipos de angústia: a *angústia do futuro* e a *angústia do passado*. Na angústia do futuro, sentimos uma espécie de desconforto, ao percebermos que nossas ações trarão consequências, e não sabemos se estas consequências serão boas ou ruins, se prejudicarão o próximo ou não. Já na angústia do passado, ao realizar uma ação no passado, e futuramente, um indivíduo observar que as outras pessoas estão realizando uma ação que se opõe a dela, este indivíduo pode também sentir um desconforto enorme, muito por conta de não saber se a ação que ele realizou estava errada, ou se as outras pessoas é que estão agindo de maneira incorreta (REYNOLDS, 2014).

Também sentimos angústia em relação ao mundo, pois, por mais que sejamos livres para tomar decisões, não temos controle algum sobre as situações que podem nos acontecer. Podemos dizer que “a angústia, portanto, pressupõe o reconhecimento da liberdade, assim como a consciência de nossa própria responsabilidade por nossos procedimentos. É a consciência de que nada externo pode nos compelir a ser ou a fazer alguma coisa” (REYNOLDS, 2014, p.107).

## **MÁ-FÉ EXISTENCIAL**

A apreensão criada pelo sentimento de angústia gerada pela responsabilidade e liberdade humana, faz com que o homem crie uma barreira de proteção contra sua liberdade, numa tentativa de nos esquivar das nossas responsabilidades perante os outros e a nós mesmos. Esse anteparo à angústia, Sartre (2014) chama de *má-fé*. O autor explica que, quando é afirmado que todo homem é livre, porém que sua liberdade de escolha não engloba a si individualmente, mas sim a outros homens que se espelham nele, a conduta de *má-fé* é manifestada no homem como uma negação interna de sua liberdade.

Na primeira parte da obra *Ser e o Nada*, Sartre nos coloca diante de dois aspectos da manifestação da *má-fé*. O primeiro aspecto é quando o homem opta por uma escolha fingindo que esta afetará apenas a si próprio e que essa sua escolha não será espelhada em nenhum indivíduo, negando-se a assumir sua responsabilidade. Quando Sartre diz que o homem ao escolher por ele escolhe por todos os outros, não significa dizer que todos os homens escolheram a mesma forma de agir que um homem isoladamente, como uma espécie de robôs que seguem um determinado comando; isso é uma interpretação errônea do existencialismo sartreano.

O que Sartre quis dizer é que o homem não pode pensar que nenhum outro homem tomará a mesma escolha que a sua, pois isso seria agir de *má-fé*. Pensar que somente eu irei agir assim é tentar se livrar de sua total responsabilidade, que é a condição básica da liberdade.

Muitas pessoas acreditam que, ao agir, estão comprometendo apenas a si próprias e se lhes dizemos: ‘Mas, e se todo mundo agisse assim?’, elas dão de ombros e respondem: ‘Nem todos agem assim’. Mas, na verdade, a pergunta que sempre deve ser feita é: ‘O que aconteceria se todos agissem do mesmo modo?’ (SARTRE, 2014, p.29).

Se o homem não se questionar sobre seu direito em agir de tal forma que a humanidade se oriente pelos seus atos, este está mascarando sua angústia. Essa nasce exatamente na desorientação que o homem é submetido por sua liberdade acerca de suas ações, sem nenhum amparo que o guie a agir. Não há como escapar desse sentimento de desamparo que a liberdade nos aprisiona, por isso grande parte dos homens se utiliza da má-fé como fuga do desespero que a liberdade os prende, pois as possibilidades humanas são angustiadas.

Antes de abordar outro aspecto de manifestação de má-fé, é importante dizer que Sartre pensa que a humanidade é fundamentada por dois componentes essenciais que, embora diferentes, são inseparáveis: nossa *facticidade* e *liberdade*. Essa facticidade seria o passado, a fisiologia, a sociedade e posses humanas. Faz parte da nossa facticidade que nascemos em uma determinada sociedade, possuímos certos atributos ou dificuldades físicas, ou situações que nos são colocadas não diretamente escolhida por nós. Porém, essa facticidade não pode ser considerada como justificativa do quietismo, ela deve ser sempre transcendida. Sartre afirma que não há como definir a partir da facticidade; ações do passado, condições físicas ou sociais não definem alguém como covarde, herói, etc. a partir de atos passados ou condições, mas somente a forma como a pessoa transcenderá essa facticidade poderá ser utilizada para dizer o que um indivíduo é. Entretanto, essa transcendência e ação devem ser feitas continuamente, e não somente uma única vez, pois o indivíduo só é algo na ação contínua, ou seja, é inacabado. Alguém que se identifica com alguma parte da sua facticidade, está agindo de má-fé.

Ao se definir a partir de sua facticidade, o homem sente uma falsa impressão de alívio, fingindo acreditar que seu problema está resolvido, liberto do que lhe é indesejável. A má-fé vai proporcionar essa solução como uma fuga. Na má-fé, o homem deixa de ser livre para justificar seu erro, como uma fatalidade do destino.

## **O CAVALEIRO DAS TREVAS**

O Cavaleiro das Trevas é umas das histórias mais consagradas do universo dos super-heróis. Lançada em 1986 nos Estados Unidos, com o objetivo de repaginar uma das personagens mais icônicas do mundo dos super-heróis, o Batman. As histórias

do Batman sofreram grandes mudanças após os ataques contra os quadrinhos, se tornaram um show de humor e super infantilizadas, a maioria das pessoas viam um Batman carismático, bobo e sorridente, o que fugia totalmente da personalidade original da personagem, desagradando a editora pelos baixos índices lucrativos. Até que a DC Comics colocou o roteirista e desenhista Frank Miller à frente para criar um novo arco de histórias para a personagem. Miller tinha em mãos a função de devolver a essência da personagem que havia sido rompida (BALLMANN, 2009).

A história foi publicada em forma de minissérie contendo quatro revistas intituladas: *O retorno do morcego*; *O morcego triunfa*; *Caça ao morcego* e *A queda do morcego*. No Brasil, a história chegou um ano depois da publicação americana, em 1987. A história obteve grande sucesso, tendo continuidade no ano de 2001, intitulada *Batman: The Dark Knight Strikes Again*, e recentemente, em 2015, foi publicada pela primeira vez a terceira parte da continuação, *The Dark Knight III: The Master Race*.

O sucesso da HQ não se deve apenas por se tratar de uma personagem querida do público, ou por retratar conflitos vividos da sociedade, mas sim pela humanidade inserida na história. Todos os super-heróis, ao longo de suas jornadas, foram sempre retratados como seres perfeitos, que lutam por justiça e pela segurança dos humanos, sempre tendendo a criar identificação com o idealismo do público – de que existe um ser superior aos humanos que deterá o mal da maneira mais justa possível –, ou seja, a imagem de que um super-herói é infalível, que não enfrenta conflitos de personalidade e que sua vida se resume em torno da busca por justiça. Em todo o universo da DC vemos super-heróis com poderes, robôs gigantes, alienígenas, tornando esse universo muito fantasioso, estranho, porém empolgante. Mas antes do lançamento do Cavaleiro das trevas o universo era puramente fictício e fora da realidade, Miller procurou trazer com louvor seu universo alternativo realístico para a DC.

*Batman – O Cavaleiro das Trevas* conta uma história que começa 10 anos após a aposentadoria do vigilante mascarado Batman. Os heróis no mundo estão extintos por lei, e Superman, o último em atividade, é um agente secreto americano, uma superarma usada em casos de guerras ou crises internacionais. O aumento na criminalidade em Gotham City, com a gangue chamada de “mutantes”, aliado a um incomum senso de justiça de Bruce Wayne, fazem o homem-morcego sair das trevas da aposentadoria e enfrentar os criminosos da cidade. O renascimento do vigilante, porém, desperta opiniões opostas: enquanto alguns o acusam de fora-da-lei e de violar os direitos humanos, outros comemoram a volta do morcego. Um novo Robin surge causando mais polêmicas ainda.

## BATMAN: UMA LEITURA EXISTENCIAL?

Bruce Wayne, um garoto que acabara de perder os pais, estava perdido, sua existência não fazia sentido algum pois sempre esteve amparado pelos pais, sem nunca ter agido autonomamente. Era um garoto rico, não precisava enfrentar as crises que a sociedade enfrentava, tais como a fome, desemprego, corrupção e, até aquele momento, a violência. Mas após o assassinato dos pais, percebeu que sua existência era absurda, que não havia sentido e drasticamente o acontecimento fatídico o fez sair da alienação e do quietismo. Havia nascido rico, não precisava trabalhar e nem lutar por causas sociais, podia aproveitar sua vida e desfrutar sua fortuna, mas essa falta de ação e envolvimento social começou a incomodar Wayne, principalmente a insegurança na cidade de Gotham. Assim, disposto a evitar que a tragédia do assassinato dos pais ocorresse com outras famílias, ele “se fez” Batman. Contudo, em *Batman: O Cavaleiro das Trevas I*, Bruce Wayne está aposentado e longe da vida noturna do homem-morcego há 10 anos, pois foi submetido a uma ordem governamental ao qual proibiam a interferência dos super-heróis na criminalidade sem a supervisão do governo, com a justificativa que a intervenção desses colocava em perigoso e abalava a tranquilidade dos indivíduos.

Wayne quando é indagado por seu fiel amigo James Gordon sobre a falta que o Batman faz, a resposta é sempre: “Bom ele ter se aposentado, não? Ele não sobreviveu, mas Wayne está vivo e bem” (MILLER; JANSON; VARLEY, 1997, p. 6). Porém, ele utiliza a mentira para não demonstrar sua fraqueza diante a situação. Uma parte da história que demonstra bem o conflito e incômodo de Wayne, onde é ressaltado que sua vida não faz sentido, pois sua existência era ser o Batman, pois ele se fez assim na sua ação. Ou seja, a partir do momento que sua liberdade foi reprimida, Wayne se deixou submeter ao quietismo humano. Acontece quando Wayne caminha pelas ruas da cidade de Gotham após um encontro com o comissário Gordon, onde afirmou estar aliviado com a ausência do Batman. Porém, ao caminhar pelas ruas começa a despertar a angústia, ao depara-se com a realidade ao qual o povo e a cidade está tomada por violência e poluição, percebe as consequências que suas escolhas e sua falta de ação resultaram.

Ao assumir a identidade secreta de Batman, assim como todos os indivíduos ao tomar uma decisão, não escolhe apenas por si, mas por todos os homens, pois suas ações serão a imagem para todos os homens, segundo Sartre. Assim, outros indivíduos poderiam se espelhar nas ações do homem-morcego e poderiam escolher se engajar a combater as injustiças e a criminalidade, da mesma forma que o Batman. E foi exatamente o que aconteceu, Jason Todd decidiu e se engajou a auxiliar Batman na luta contra o crime. E, após sua morte, Batman se sentiu culpado por ter influenciado e permitido que Todd fosse seu companheiro, sempre pensando que poderia tê-lo impedido. Mas assim como Wayne tomou uma decisão em ser o Batman, Todd também

exerceu sua liberdade e, na construção de sua existência, escolheu ser Robin.

As implicações das escolhas de Wayne o fizeram ser o vigilante de Gotham, que protegia a cidade, na calada da noite, dos criminosos, porém ele estava atormentado pela carga de sua responsabilidade, atormentado pelo sentimento de culpa, e deixou-se levar por seus sentimentos e se recusou a exercer sua liberdade de escolha. Se subordinar ao governo e se abster de sua existência. Se tornou um conformista, sem engajamento, porém sempre atormentado por seus ressentimentos.

A decisão tomada por Bruce Wayne, em se afastar do seu projeto original, Batman, foi tomada conforme suas paixões em relação à tragédia acontecida com Jason. Quando um indivíduo se ampara em sentimentos e justifica suas ações com os mesmos, isto, para Sartre, é agir de má-fé. Nenhuma paixão é tão avassaladora ao ponto de fazer com que o indivíduo cometa acertos ou erros, assim não podemos justificar nossas ações pelas nossas paixões, devemos sempre assumir a responsabilidade pelos nossos atos, sem que acontecimentos passados, como por exemplo a morte de um amigo, como acontece na história, interfira na maneira como encaramos nossa participação na ação e nossa profunda responsabilidade (SARTRE, 2014). Dessa forma, quando Wayne justifica que teve que deixar de ser o Batman pelo que aconteceu com Jason, ele está agindo de má-fé. A má-fé surge pela responsabilidade gerada pela liberdade humana. Dessa forma Wayne, para se livrar da responsabilidade de acontecimentos futuros resultantes das suas ações, preferiu cessar de exercer sua existência, ou seja, agir.

O tormento vivido pela personagem em consequência de suas escolhas passadas, o faz questionar a todo momento se esta foi a melhor coisa a se fazer. Uma voz que ele determina ser a do Batman, tentando se libertar, o atormenta com todas as consequências que seu quietismo gerou: “Ele gargalha de mim, amaldiçoa meu ser. Ele invade meu sonho e zomba de mim, arrastando-me até aqui quando a noite é longa” (MILLER; JANSON; VARLEY, 1997, p.13). O medo gerado pelo desconhecimento e desamparo diante de uma situação ao qual o homem não sabe de que forma agir, leva-o a uma tormenta de angústia, e, por muitas vezes, este tenta se refugiar na má-fé.

A angústia é uma das categorias necessária para que a liberdade seja exercida, pois somente na angústia nos questionamos se nossas ações influenciaram de maneira positiva ou não os outros indivíduos, assim nossas escolhas são apenas possíveis a partir do sentimento de angústia e desamparo, ao qual levará o indivíduo a decidir por si mesmo.

Durante a primeira parte da história Bruce Wayne se deparara com inúmeros sinais ao qual caberia somente a ele como interpretá-los, tais como: a violência gerada pela gangue mutante e a falta de controle em detê-los. Wayne então, interpreta isso como consequência do afastamento do Batman, e após se atormentar com o sentimento de indecisão, ao não saber se deveria retornar a ser o Batman ou não, foi colocado no sentimento de angústia existencial explorado por Sartre, que o possibilitou questionar

as possibilidades e consequências que seu retorno causaria. Ele, então, decide sair do quietismo e se engajar a voltar ser o herói.

A questão em “voltar a ser o herói” na qual nos referimos acima, tem como base a questão do agir continuamente para ser, Sartre diz que nenhum ato passado pode definir um homem, se suas ações não forem contínuas durante toda sua existência. Dessa forma, o homem é indefinido e está sempre em constante mudança. Essa possibilidade de mudança humana proposta por Sartre, na HQ é refletida na mudança de ações de Wayne. Ele, no princípio, decidiu se engajar em ser um guardião da justiça e combatente do crime, se tornando o Batman, mas ele não é o Batman todo momento, só se torna um homem de coragem ao agir como tal, no momento que este fraquejou diante de um sentimento de culpa e deixou de ser o Batman, ele se tornou um ser covarde, pois a falta de ação torna um homem covarde mergulhado no quietismo, e não mais um herói. Porém, ao ser mergulhado nas consequências de seus atos, escolheu retornar a ser um herói, agindo heroicamente lutando pelo que havia considerado ser o correto.

Quando Wayne decidiu retomar com a identidade do Batman, já estava velho e sua condição física já não era como antes, porém o mesmo não se utilizou da sua condição humana para justificar seu quietismo, pelo contrário encontrou meios para agir e transcender essa condição. Sobre essa questão de transcender a condição humana, Sartre argumenta que mesmo que todo homem esteja sujeito a uma condição humana ou facticidade, isso não o impediria de exercer sua liberdade, pelo contrário, essa condição só daria ao homem um contexto para que esta liberdade seja colocada em prática, onde o homem sempre teria a possibilidade de escolher e pensar em novos projetos, transcendendo sempre esses fatos. A forma como o homem irá transcender a essa condição humana dependerá unicamente da forma como o mesmo irá interpretá-la.

## CONCLUSÃO

Encarando a saga de Miller com bastante cuidado, notamos que, na história desenvolvida pelo mesmo, há a possibilidade de encaixar conceitos sartreanos. Apesar de, em nossas pesquisas, apenas encontrarmos que Frank Miller possuía fortes influências do estilo *Noir* – estilo de histórias no qual imperam as cores preto e branco, normalmente ambientando uma caça policial a um criminoso que cometeu um ou mais assassinatos, repleto de conflitos e corrupções morais –, ou seja, podemos ver que a história discute com outros campos de conhecimento, como a filosofia. A personagem Batman retrata bem a forma que o homem se relaciona com a liberdade, tendo conflitos durante sua construção existencial contínua na qual todos os indivíduos passam. Vemos um personagem mais humanizado, percebendo as implicações das suas ações

e assumindo-as. É interessante também notar de que modo Frank Miller quis mostrar como os super-heróis, outrora intocáveis, antes de mais nada, são seres humanos, passíveis de erros, tanto quanto qualquer outro ser humano.

Sendo assim, podemos inferir que muitas histórias em quadrinhos possuem margem para ser interpretadas através de várias óticas, desde históricas, geográficas, até sociológicas e filosóficas. Recentemente, os estudos acerca de histórias em quadrinhos têm aumentado bastante dentro das academias. Diversas áreas do conhecimento vem analisando histórias em quadrinhos.

Deste modo, espera-se que, os estudos em quadrinhos cresçam cada vez mais, pois esta forma de arte, ou, como diz Will Eisner (1989) esta arte sequencial, tem a capacidade de proporcionar várias interpretações, pois as imagens presentes nas HQs muitas vezes podem conter elementos que, se analisados, podem nos contar muito sobre uma sociedade, sobre o contexto no qual a mesma foi feita.

## REFERÊNCIAS

BALLMANN, Fábio. **A nona arte**: história, estética e linguagem de quadrinhos. Dissertação de mestrado em Ciências da Linguagem - Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2009.

JUNIOR, Albino Santos; Nascimento, Maria C. M. **Filosofia e Quadrinhos**: Uma reflexão em Batman – *O Cavaleiro das trevas* a partir da filosofia existencialista. Monografia de conclusão de Curso em Filosofia. CCSE, UEPA, 2017.

MILLER, Frank; JANSON, Klaus; VARLEY, Lynn. **Batman**: O cavaleiro das trevas. 2.ed. Jovem Abril, livro um, 1997.

\_\_\_\_\_. **Batman**: O cavaleiro das trevas. 2.ed. Jovem Abril, n. 2-4, 1997.

REYNOLDS, Jack. Condenado à liberdade – A ontologia fenomenológica de Sartre. In: **Existencialismo**. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

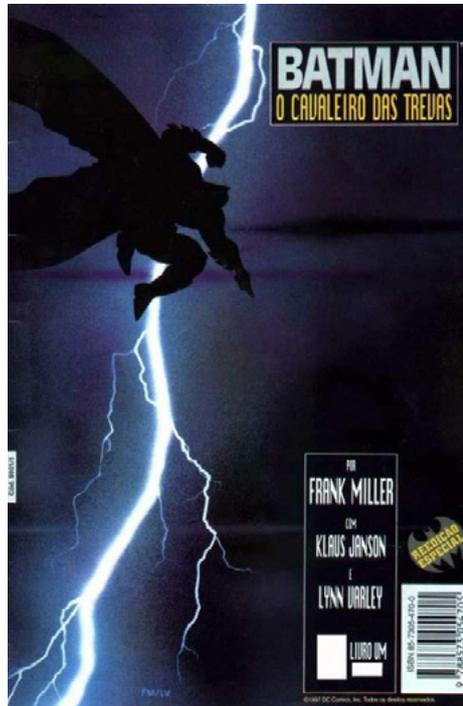
SANTOS, Diemmenon Miguel Maria dos. **Consciência e liberdade em “O ser e o nada” de Jean- Paul Sartre**. In: Anais do V encontro nacional de pesquisa na graduação em filosofia/ UFPA, v.1, n.1. Pará, 2016

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**: Ensaio de ontologia fenomenológica. 23.ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

\_\_\_\_\_. **O existencialismo é Humanismo**. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

## ANEXOS

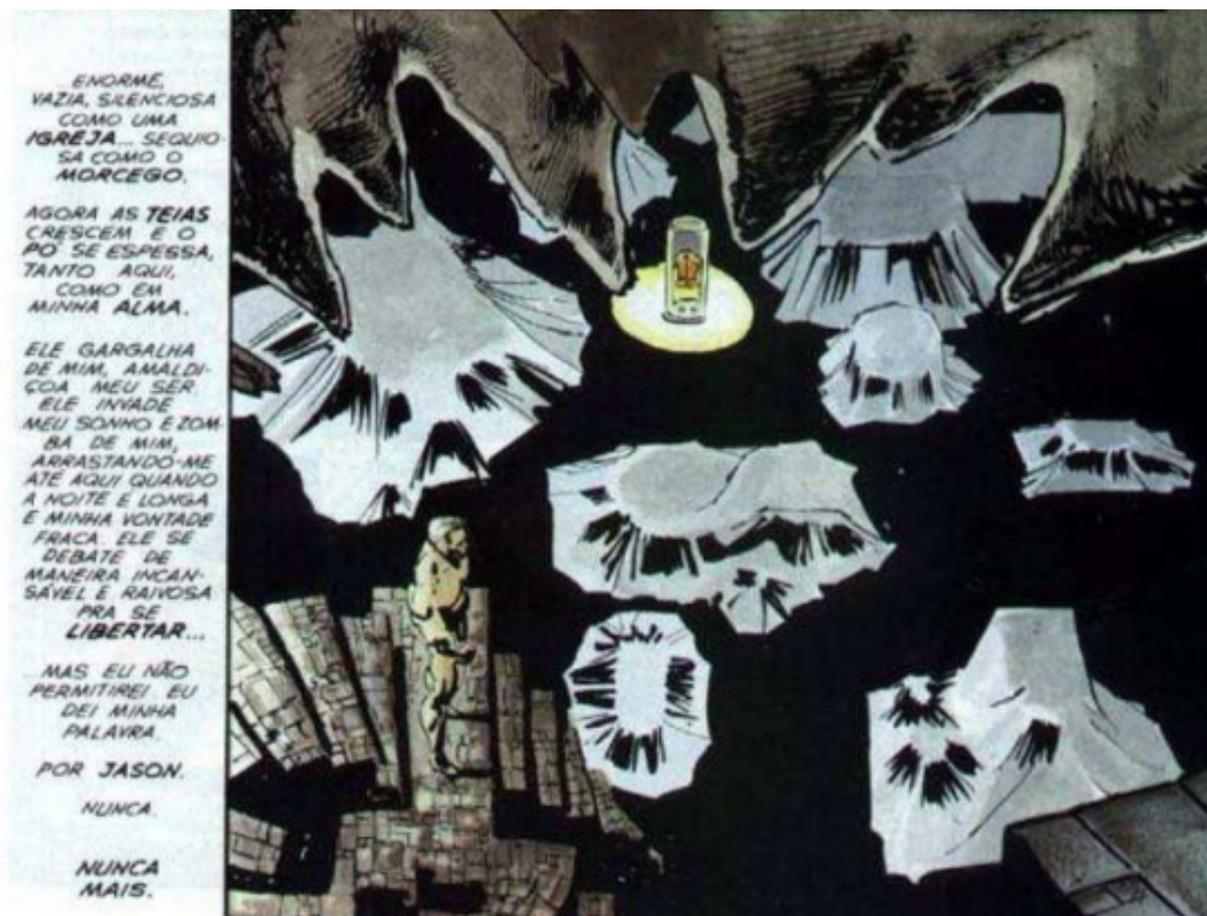
MILLER, F.; JANSON, K.; VARLEY, L. *Batman: O cavaleiro das trevas*. Livro um, 1997.



CAPA



(MILLER; JANSON; VARLEY, 1997, P.6)



(MILLER; JANSON; VARLEY, 1997, P.13)

# BANDA-DESENHADA E A DIDÁTICA DO CRIOULO

Maria da Graça Gomes de Pina  
(Università degli studi di Napoli "l'Orientale")  
mgomesdepina@unior.it

**RESUMO:**

Apesar de o português ser ainda a única língua oficial do arquipélago de Cabo Verde, o crioulo impera em todo o território, sendo a língua do povo e de expressão do povo. A proposta e as tentativas de introdução do ALUPEC (Alfabeto Unificado para a Escrita do cabo-verdiano) como alfabeto que poderia normalizar a escrita do crioulo e contribuir para a sua oficialização, têm produzido nos últimos anos não poucos debates entre a intelectualidade do arquipélago. Um grupo de jovens decidiu pôr a render o ALUPEC unindo tradição e informação e criando, assim, a primeira banda-desenhada em crioulo de Cabo Verde. O propósito deste contributo é analisar as estratégias visuais usadas para facilitar a aprendizagem e a estruturação do crioulo escrito entre a faixa mais jovem (e não só) da comunidade cabo-verdiana.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Crioulo, Banda-desenhada; Didática; ALUPEC.

**ABSTRACT:**

Even though portuguese remains as the only official language in the archipelago of Cape Verde, the creole spreads out through all the territory as the people's common language and expression. The advocacy and subsequent attempts to introduce the UNACAW (Unified Alphabet for the Capeverdian Writing) / ALUPEC (Alfabeto Unificado para a Escrita do Cabo-verdiano) as an alphabet that could render creole writing as standard and as such become ex cathedra, have been in the past few years, causing some friction by means of debate amongst the archipelago scholars. A group of young people decided to give good use to the UNACAW /ALUPEC by intertwining tradition with information, conveying thus the first Capeverdian comic book in creole. The animus of this contribution is to discern the visual strategies used to expedite both the learning and structural processes of the written creole within the younger (and older) layer of the Capeverdian community.

**KEYWORDS:**

Creole; Comics; Didactics; ALUPEC.

Um conhecido ditado afirma que “uma imagem vale mais do que mil palavras”. Quanto valerá, então, a imagem que já vem acompanhada por palavras? No que concerne ao campo da banda-desenhada<sup>1</sup> – mais especificamente ao da banda-desenhada na língua crioula de Cabo Verde –, o valor é, por assim dizer, potencializado, pela raridade e originalidade de seu uso.

Nos dias de hoje, a banda-desenhada é considerada um meio narrativo original em si mesmo, precisamente porque une meios expressivos diversos, advindos de diferentes campos – o desenho, a pintura, a escrita, o grafismo e até o cinema, de quem é coetâneo e com quem mantém laços de influência recíproca. Na Itália, a banda-desenhada ganhou o estatuto de objeto de estudo acadêmico pelo menos desde 1964, recebendo grande influxo com os livros de Umberto Eco<sup>2</sup>. Contudo, neste artigo abordarei a banda-desenhada em língua cabo-verdiana.

Em 2008, a ImaJEM<sup>3</sup> – uma pequena sociedade de ilustração cabo-verdiana constituída por quatro pessoas – decide pôr a render o Alfabeto Unificado para a Escrita do Cabo-verdiano, unindo de forma singular tradição e informação e criando, assim, a primeira banda-desenhada escrita em ALUPEC<sup>4</sup>. Em boa verdade, já a Direção Geral da Educação de Cabo Verde havia publicado bandas-desenhadas, nomeadamente nos anos ’80, em que um dos personagens centrais, Ti Lobo, aparecia antropomorfizado. As histórias do Lobu e do Xibinhu são um ciclo de narrações tradicionais orais, em seguida várias vezes coligidas no século passado, sobretudo após a independência do arquipélago cabo-verdiano, em 1975. Penso, por exemplo, nas duas obras publicadas por Humberto Lima (2000), usando num caso a variante de Barlavento e no outro a de Sotavento<sup>5</sup>. Mas

---

1 “Banda-desenhada” é o termo equivalente a “Histórias em quadrinhos”, utilizado em Portugal e em Cabo Verde, local de origem da autora deste artigo.

2 São vários os livros deste autor a respeito, entre eles: *Apocalípticos e integrados* (São Paulo: Perspectiva, 2001); *O Super-homem de massa* (São Paulo: Perspectiva, 1991); o romance *A misteriosa chama da Rainha Loana* (Rio de Janeiro: Record, 2005).

3 Agradeço as preciosas informações que me foram fornecidas por Ana Josefa, amiga sempre presente, e por Eurico Fernandes, um dos criadores da banda-desenhada, informações sem as quais este texto não poderia ter sido escrito. A ambos um grande obrigada!

4 O Alfabeto Unificado para a Escrita do Cabo-Verdiano, mais conhecido como ALUPEC, é o alfabeto que foi oficialmente reconhecido pelo governo de Cabo-Verde para a escrita do cabo-verdiano. Trata-se de um sistema fonético baseado no alfabeto latino, e estipula essencialmente que letras devem ser usadas para representar cada som. Esse sistema não estipula as regras de ortografia, em como deve ser escrita cada palavra ou como as palavras devem ser escritas no contexto da frase, embora tome a liberdade de propor algumas formas possíveis, de que a padronização da escrita do Crioulo poderá revestir-se.

5 Dois grupos de ilhas distintas de Cabo Verde.

a bem ver, já Baltasar Lopes havia inserido uma sua transcrição desse património oral, intitulada *O lobo e o Chibinho*, no segundo número da revista *Claridade*, em agosto de 1936, para mostrar que era um manancial que devia ser preservado e, por conseguinte, difundido graficamente.

A ImaJEM publicou, até 2010, seis números contendo algumas peripécias do Lobu e do Xibinhu, e recordando o feitio dos personagens: a ganância do primeiro e a argúcia e/ou esperteza do segundo. O propósito do grupo de desenhadores era duplo: por um lado, pôr à disposição da criança as histórias que fazem parte do património cultural tradicional do arquipélago cabo-verdiano, a saber, as histórias do Lobo e do Xibinhu; por outro, oferecer aos pequenos leitores, e não só, a graúdos também, a possibilidade de manusearem com maior à-vontade o crioulo escrito com o ALUPEC, isso porque, como diz Magalhães:

os quadrinhos serviram para consolidar a ampliação do público. Sua linguagem baseada na imagem e na síntese do texto foi, mormente, um fator de sedução que contribuiu para o acesso aos jornais por um público que estava fora do círculo restrito de letrados. (Nicolau, 2006, p. 1)

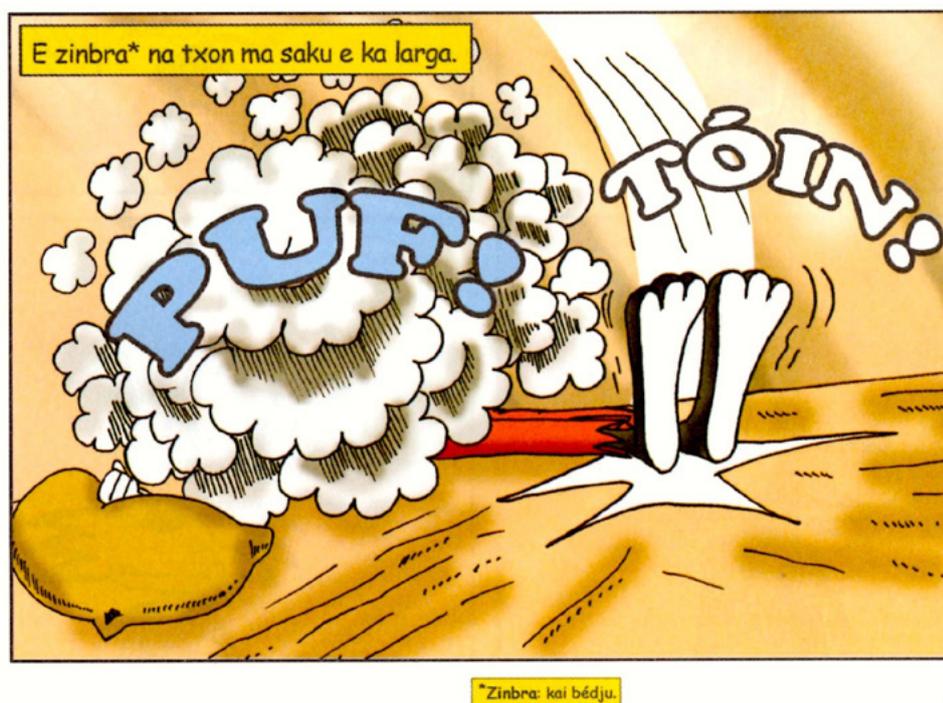
De certa forma, a ideia que aqui perpassa é a que Kathryn Woodward (2012: p. 56) acabará mais tarde por explicitar: “as posições que assumimos e com as quais nos identificamos constituem nossas identidades”; isto é, e no caso em apreço, defender e difundir os contos tradicionais crioulos, fixando-os no papel, para que o tempo os não disperse. Demonstra-o também o facto de a língua cabo-verdiana ter sido utilizada recentemente em contexto de prestígio político internacional quando o Primeiro-Ministro, na época José Maria Neves, em 2011, se pronunciou na Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas.

Todavia, penso que é útil oferecer uma brevíssima exposição sobre a estrutura do ciclo de histórias dedicadas ao Lobu e ao Xibinhu. Nelas, o Lobu é sempre descrito como um ser ávido e esfaimado, uma figura que deseja constantemente comida e que, de certa forma, explora Xibinhu para que a vá procurar. Xibinhu, pelo contrário, é o personagem que sabe onde se pode encontrar comida, mas não partilha logo essa informação com o tio, a não ser quando é apanhado em flagrante e obrigado a tal. Coisa que, em boa verdade, acontece todo o tempo. De maneira que as histórias terminam sempre com a punição de Ti Lobu, por ele se ter enfardado, sem ter dividido a comida com Xibinhu.

Contudo, uma das conclusões da história que viaja por todo o arquipélago, diríamos a mais clássica até, é aquela em que Ti Lobu não consegue descer da figueira descoberta por Xibinhu e de onde comia a fruta. Devido à sua ganância, esquece e depois troca as palavras mágicas que fazem com que a árvore aumente ou diminua de

altura, indo assim parar ao Céu. Ali, São Pedro lhe oferece um tambor – instrumento omnipresente nas estórias cabo-verdianas, mas não só nelas, curiosamente ao lado de uma figura exportada à força para o continente africano – e lhe indica a corda pela qual poderá descer para chegar de novo à terra. Ao tocar o instrumento, São Pedro saberá que Ti Lobu está em terreno firme e poderá cortar a corda. Porém, a sua avidez faz com que, em troca de um pedaço de cuscuz no bico de um corvo em voo, ele toque o tambor antes de tocar o chão, razão pela qual São Pedro talha a corda e ele estatela-se. Esta, e outras aventuras, são a base das estórias do Lobu e do Xibinhu, ou Tubinhu, como é conhecido também noutras variantes linguísticas do crioulo de Cabo Verde, e como em todas as estórias tradicionais e de cunho oral, o seu principal objetivo é educar moralmente o ouvinte.

Portanto, tendo à disposição este *background* histórico-tradicional, a ImajEM procura introduzir de forma didática e gradual o alfabeto em questão. Atente-se que o objetivo não é tanto publicitar o ALUPEC, quanto transcrever visualmente, se assim se pode dizer, a língua materna e a sua estrutura gramatical. Sendo o grupo de artistas de origem santiaguense, a variante por eles usada é diferente da das outras ilhas, por exemplo, da de Barlavento. De maneira que quando aparece algum vocábulo tipicamente de Santiago, ou então pertencente ao grupo das ilhas de Sotavento, nas legendas, ou nos balões, os desenhadores veem-se compelidos a recorrer às notas de rodapé para melhor o esclarecerem (veja-se, por exemplo, p. 11<sup>6</sup>):



11

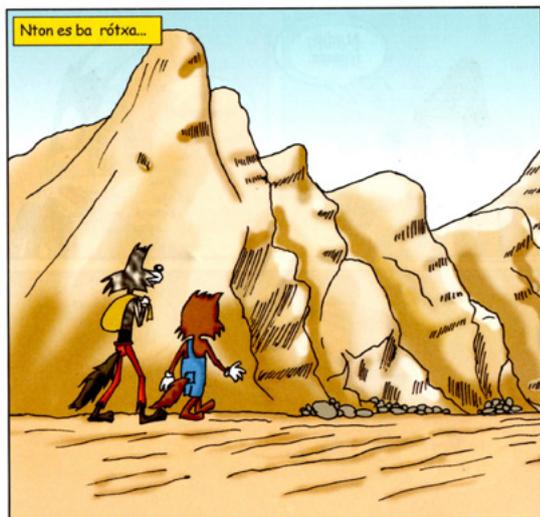
6 Acha-se entre parêntesis a indicação das páginas para cada figura apostá.

Pretendo agora debruçar-me sobre um dos números da banda-desenhada, o nº 4, com a intenção de analisar as estratégias usadas para facilitar a aprendizagem e a estruturação do crioulo escrito sobretudo entre a faixa mais jovem da comunidade cabo-verdiana.

Como disse anteriormente, a opção pelas notas de rodapé, quando aparecem palavras desconhecidas ou incompreensíveis para os falantes das outras variantes insulares, facilita a leitura e a percepção da trama. Trata-se de um expediente que pretende fazer baixar um pouco a poeira levantada pela estrutura gráfica proposta para o ALUPEC. Um dos grandes ‘conflitos’, passe-se a expressão, que se gerou com a proposta de escrita do ALUPEC, já desde o seu berço, foi precisamente a adoção de fonemas que não faziam parte ativa do alfabeto latino herdado do português, a saber, o K (p. 3) ou o Y (p. 34) – o Ñ foi usado por pouco tempo e depois abandonado porque se mostrou desnecessário –, letras que não têm saída direta na língua portuguesa a não ser em neologismos, como, por exemplo, *kantiano* ou *yen*. A diatribe baseava-se em uma grande facção da intelectualidade cabo-verdiana defender que com a adoção do referido alfabeto o discente se afastava radicalmente do alfabeto latino, confundindo-se depois durante a aprendizagem escolar do e em português.



Distanciando-se um pouco deste clima de tensão, a ImaJEM procura dar uma utilidade prática ao ALUPEC por meio da banda-desenhada e, em seguida, através dos desenhos animados. Assim, recupera os heróis destas histórias tradicionais, que iam caindo no esquecimento, substituídos por figuras de maior projeção mediática e internacional – sobretudo as norte-americanas, devido à globalização e à mundialização da cultura –, e recria o ambiente gráfico-visual onde o leitor se consegue ‘espelhar’ de maneira natural. São exemplos disso a orografia insular (p. 13), ou o “funku”, isto é, o casebre onde os personagens vivem (p. 20).



13



20

Mas, sobretudo, são exemplos talvez um pouco mais interessantes, e profícuos do ponto de vista formativo, as expressões idiomáticas (p. 12: “El e sima karapáti!”), os conjuros (p. 5: “Krédu un krus batarétu!”) ou as onomatopeias (p. 4: “Vup! Kratxi! Pótxi!”) que povoam as vinhetas. Em particular, as onomatopeias, vocábulos que imitam sons, entendidos como “fenomeni con valore grafico e fonetico che suggeriscono a un lettore il rumore di un’azione o il verso di un animale”, segundo a definição de Roman Gubern (1975, p. 130), concorrem notavelmente para a constituição do aspeto estético da vinheta (cf. Gianni Brunoro, 1994). Com efeito, colocadas por Fresnault-Deruelle (1990, p. 129) nas “fronteiras da língua”, as onomatopeias são parte característica e específica da banda-desenhada.





São marcos importantes que reenviam automaticamente para o campo da oralidade e que aproximam o leitor do universo narrado, ao mesmo tempo que valorizam a língua materna, o crioulo de Cabo Verde.

Se, para Stuart Hall, as culturas nacionais produzem sentidos sobre a nação, sentidos estes com os quais podemos identificar-nos e que produzem identidades, o sentido que esta banda-desenhada produz é veiculado sobretudo pelo uso da imagem que se fixa com mais facilidade na retina e, por conseguinte, que guarda um ou mais aspetos da realidade que pretende fazer passar. Esses aspetos, ou esses sentidos, “estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas” (HALL, 2006, p. 51).

Em boa verdade, as peripécias do Lobu ku Xibinhu acabam também por contar histórias sobre a nação, embora estas não visem especificamente à sua construção. Ou, se quisermos, a construção da nação não se faz como a que se faria com um tratado histórico ou político. Por meio da imagem, a realidade cabo-verdiana vai-se desvelando nas suas nuances mais evidentes, sendo precisamente esse o objetivo da sociedade de ilustração santiaguense. O leitor, graúdo ou miúdo que seja, deve ser capaz de se sentir ambientado ao que vê e lê, caso contrário, não há comunhão entre as partes. Por esse motivo, falei de reflexo do leitor no ambiente natural. Qualquer leitor cabo-verdiano reconhece imediatamente o espaço da ação, razão pela qual, é como se se sentisse em casa, sobretudo aquele que vive na diáspora, mas que teve contacto com a terra de

origem. De certa maneira, a banda-desenhada visa igual e principalmente a realidade diaspórica. No que diz respeito às novas gerações, estas são gradualmente inseridas no referido espaço com a ajuda da língua, que desempenha um papel capital na passagem da informação para a retenção da informação. Melhor dizendo, ao ler a história é-se transportado de forma direta para o espaço descrito pela língua crioula. Espaço e língua acham-se em simbiose total.

Voltando à organização e distribuição das vinhetas, a ImaJEM procurou dar-lhes uma ordem quase sempre esquemática e linear que não causasse distração. Isto porque, como afirma Oliveira (2007, p. 3):

a montagem não apresenta todos os enquadramentos num fluxo contínuo como acontece em um filme, mas revela em poucos elementos o essencial para que o leitor, através de sua imaginação, complete os quadros colaborando decisivamente para o processo de montagem.

Poderíamos dizer que o leitor faz mais facilmente a montagem da história ao usar a língua cabo-verdiana como fio de costura. Além do mais, convém dizer que depois de terminada a primeira história, a banda-desenhada contempla duas páginas de teor didático dedicadas especificamente à aprendizagem, e uma em que se publicam os desenhos dos pequenos leitores. Dessas duas páginas, a primeira contém alguns passatempos e jogos linguísticos que pretendem colocar o fruidor na condição lúdica antes de passar verdadeiramente para a parte didática.

O número 4 da banda-desenhada contém na página 30, ao cuidado de Adelaide Monteiro, uma secção intitulada “Dika”, onde aparecem algumas regras para a escrita da língua cabo-verdiana. Neste número em especial, a autora trabalha as diferenças gráficas e fonéticas relativamente à variante de Barlavento, dando exemplos que melhor esclarecem os dois modos de identificação. A página é muito importante porque faz fluir para um único canal as águas que mantêm separadas a aceitação do Alfabeto cabo-verdiano enquanto meio promotor e facilitador para a escrita da língua cabo-verdiana:

tudu letra “e” ki nhos atxa na fin de palavra nhos le sima “e” na final di palavra do purtuges, ki kuazi nu ka ta obi-l, pur izenplu na palavra **pente**.

Os exemplos que seguem são de fácil percepção e pretendem servir de auxílio

para a escrita. De facto, o convite a usar as palavras dadas logo embaixo é feito para que os leitores se sintam incentivados a escrever e, por conseguinte, a pôr em circulação o alfabeto, tornando prático e fluido o seu uso. No trecho supracitado, vê-se a preocupação em não deixar de lado também o português, e a razão é muito simples de descortinar. Serve para responder à crítica avançada por aquela facção da intelectualidade cabo-verdiana que vê no uso da língua cabo-verdiana e na sua escrita com um alfabeto sobretudo fonético um afastamento – para não dizer um andar à deriva – sem retorno do português, única língua oficial de Cabo Verde.

Colocado estrategicamente entre a primeira e a segunda história, as três páginas de interregno funcionam como trampolim para o exercício de escrita em ALUPEC, procurando criar curiosidade pelas palavras usadas, pelos ditados apresentados (p. 29: “Orédja mas bédju ki txifri”), pelas adivinhas postas (p. 29: Adivinha, adivinha Nase grandi mori pikinóti, e kuzé?). A meu ver, é por essa razão que a segunda história presente na banda-desenhada, embora use sempre os mesmos heróis da tradição oral, isto é, o Lobu e o Xibinhu, coloca esses personagens numa atitude diferente, a saber, numa atitude não já de memória e transcrição do conteúdo narrativo tradicional e oral, mas sim na de transmissores de informações da atualidade, conjugando assim passado com presente.

Como disse, a segunda história ministra, portanto, breves noções de cultura básica aos leitores. No número 4, por exemplo, em que Xibinhu tem de ir à escola, o foco da ação reside precisamente nas perguntas que a professora faz aos personagens, com o objetivo de avaliar os seus conhecimentos e, sub-repticiamente, de fazer passar essas mesmas informações aos leitores (p. 34: “Y 5 di julhu e kuzé?”; “Dia di independência di nos téra!”).



indipendência di nos téra!”).

De maneira que se poderia dizer que a sociedade de ilustração ImaJEM conseguiu amenizar um pouco o ‘conflito’ gerado pelo ALUPEC usando como expediente um meio simples e rápido de o veicular. O sucesso destas histórias agora é tal que podem ser vistas em desenhos animados também nas redes sociais, sobretudo no Youtube, conseguindo dessa forma alcançar uma mais vasta gama de fruidores de todas as latitudes, visto que a impressão e a exportação da banda-desenhada é limitada às ilhas e com grande dificuldade chega, por exemplo, a Lisboa, cidade que maiormente concentra a diáspora cabo-verdiana.

Em jeito de conclusão, se a língua portuguesa se mantém ainda a pedra-de-toque de toda e qualquer escrita em Cabo Verde, ressalve-se que a língua cabo-verdiana, através do ALUPEC e, sobretudo, através destas banda-desenhadas que vão beber à fonte das tradições orais, realmente logrou encontrar uma forma de passar a mensagem e de se fazer valer.

## Referências Bibliográficas

- AA.VV. *Lobu ku Xibinhu*. (Maiu di 2009) n. 4, Praia: ImaJEM.
- BARBIERI, Daniele. *I linguaggi del fumetto*. Bompiani: Milano, 1991.
- BARBIERI, Daniele. *Breve Storia della letteratura a fumetti*. Carocci: Roma, 2009.
- ECO, Umberto. *Apocalittici e Integrati*. Milano: Bompiani, 1964.
- FRESNAULT-DERUELLE. *I fumetti: libri a strisce*. Palermo: Sellerio, 1990.
- GUBERN, Roman. *Il linguaggio dei comics*. Milano: Libri Edizioni, 1975.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 5a ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- LIMA, Humberto (Org.). *Un bes tinha nhu Lobu ku Xubinhu...* Praia: Instituto de Promoção Cultural, 2000.
- NICOLAU, Marcos. *As tiras de jornal como gênero jornalístico*. Revista Eletrônica Temática. 8/02/2007, pp. 1-21, disponível em <http://www.insite.pro.br/2007/05.pdf>
- ROTA, Valerio. *Fumetto: traduzione e adattamento*. in «Testo a fronte» n. 28, 2003.
- STRAZZULLA, Gaetano. *I fumetti*, vol.2. I personaggi. Firenze: Sansoni, 1980.
- WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. 11<sup>a</sup> ed. Petrópolis-Rio de Janeiro: Vozes, pp. 7-72, 2012.
- OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. *Histórias quadrinhos e suas múltiplas linguagens*. Revista Crioula, n. 1 (2007), pp. 1-12.

## SITOGRAFIA

- Lobu ku xibinhu disenhado animado*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YrmR9xwBowE>>.
- <https://www.youtube.com/watch?v=YrmR9xwBowE>

**A ADAPTAÇÃO  
COMO CRÍTICA:  
UMA LEITURA DE A  
*TERCEIRA*  
*MARGEM DO RIO, DE*  
*GUIMARÃES ROSA,*  
*EM GRAPHIC NOVEL***

Maria Gabriela Wanderley Pedrosa  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
mariagpedrosa@gmail.com

**RESUMO:**

Em 2012, a Editora Desiderata lançou *A terceira margem do rio* em *graphic novel* – com texto adaptado por Maria Helena Rouanet e ilustrado por Thaís dos Anjos.

Observando a inexistência de um olhar da crítica literária brasileira do conto rosiano sobre a figura da mãe e da casa, em benefício de análises dominantes da figura do pai e da rua/rio, buscamos analisar uma eventual visada feminista na leitura dessas duas mulheres na concepção semiótica desta obra em seu formato quadrinístico.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Adaptação; Quadrinhos; Guimarães Rosa; Crítica Feminista.

**ABSTRACT:**

In 2012, the Editora Desiderata launched *The third bank of the river* in *graphic novel* - with text adapted by Maria Helena Rouanet and illustrated by Thaís dos Anjos.

Observing the lack of a view of the Brazilian literary criticism of the Rosian tale on the figure of the mother and the house, for the benefit of the dominant analyzes of the figure of the father and the street / river, we seek to analyze a possible feminist aim in the reading of these two women in the semiotics conception of this work in its quadrinistic format.

**KEYWORDS:**

Adaptation; Comic books; Guimarães Rosa; Feminist Criticism.

*Eu, quando escrevo um livro, vou fazendo como se a estivesse “traduzindo”, de algum alto original, existente alhures, no mundo astral ou no “plano das ideias”, dos arquétipos, por exemplo. Nunca sei se estou acertando ou falhando, nessa “tradução”. Assim, quando me “re”-traduzem (...), nunca sei, também, em casos de divergência, se não foi o Tradutor quem, de fato, acertou, restabelecendo a verdade do “original ideal”, que eu desvirtuara... Guimarães Rosa*

*Traduzir é praticar um exercício de estilo, uma pesquisa de interpretação; é, afinal, um ato de amor, pois trata-se de se transferir por inteiro numa outra personalidade. Edoardo Bizzarri*

## À MARGEM DE UMA ADAPTAÇÃO

A Intersemiose aparenta sustentar, ainda hoje, uma dicotomia artificial não mais relevante ao andamento dos seus estudos acadêmicos e da criação artística em geral. No tocante ao olhar sobre o diálogo entre artes, por um lado, defende-se que nos objetos artísticos há potencialidade de se transpor as fronteiras artísticas, criando uma rede dialógica e experimental, elevando o nível estético e proporcionando ao público uma nova forma de olhar a arte e à crítica uma nova maneira de repensar temas, personagens, contextos históricos, espaços, proporcionando debates e reflexões múltiplas, mostrando, de fato, a organicidade e importância de várias obras artísticas. Por outro, se conserva a ideia de que apenas em *determinadas* linguagens artísticas este diálogo é permitido, contanto que a linguagem seja desvinculada da chamada, e temida, *cultura de massa*, como ainda é o caso do Cinema (já em menor grau) e das Histórias em Quadrinhos (ainda tida como uma arte menor, principalmente dentro dos estudos entre a relação da Literatura com outras artes).

Esse aparente impasse na crítica revela apenas a ponta de um *iceberg* chamado: *a hierarquia das artes*. Apropriado evocar neste momento introdutório que cada linguagem artística dispõe de forma e materialidade particulares, no entanto, essas não impossibilitam a hibridização de linguagens. O Teatro, a título de exemplo, incorpora a sua rede complexa de signos artificiais outras formas de artes, uma vez que o espetáculo teatral só floresce no palco com a junção de todos os signos (pronunciados, visuais e auditivos). O exemplo utilizado foi propositalmente o de uma arte que se encontra na ponta de uma dita hierarquia, ou seja, reconhecer o diálogo entre artes que está incorporado no Teatro já não é mais um ponto sensível na crítica. Entretanto,

a questão torna-se mais complexa quando se trata de enxergar o diálogo entre artes “maiores” e artes “menores”. Isso é apenas uma das problemáticas da Intersemiose, quando se envereda pela adaptação de uma forma artística que utilizada a palavra como meio de comunicação para uma arte visual, o discurso negativo amplia-se.

Como recorda Linda Hutcheon em *Uma teoria da adaptação* (2013), o Cinema utilizou às adaptações de textos dantescos e shakespearianos para conseguir laçar uma nova aura, sendo essa mais “respeitada”, com o intuito de mostrar que podia ser apreciada por um público mais seletivo. Esse tipo de pensamento permeou as artes mais ligadas à cultura de massa, como foi o caso das HQs<sup>1</sup>. No caso dessas, começam a despontar a proposta das *graphic novels*.

Will Eisner (2005) popularizou o termo, pois sentia a necessidade de afastar as suas produções do que era produzido no mercado dos quadrinhos, como os *comics*. O que o quadrinista americano procurou fazer foi se aproximar do meio literário para mostrar que esse “novo” local de produção seria mais sofisticado e direcionado a um público mais adulto. Semelhante ao cinema adaptando textos canônicos, os quadrinistas começaram a não só trabalhar com edições com maior qualidade editorial, mas com temáticas que versassem sobre temas mais sisudos, como faziam, fazem e sempre farão as grandes artes, reproduzindo a mentalidade hierarquizante em busca de uma legitimação que ainda hoje não foi conquistada em sua totalidade.

Falar de Intersemiose ainda é resvalar na quase indestrutível hierarquia das artes, ou seja, ainda se faz necessário refletir, mesmo que brevemente, acerca dessas questões que se mostram, continuamente, de maneira velada, principalmente no meio acadêmico, seja no tocante às formas artísticas – que necessitam do diálogo entre as artes em sua composição –, ou às adaptações, pois, ainda segundo a reflexão de Linda Hutcheon (p.66, 2013), o produto adaptativo que parte do vetor **contar – mostrar** é a forma mais angustiante e a que carrega mais críticas negativas: “as mídias performativas são vistas como incapazes de sutilezas linguísticas ou narrativas, ou de representar o psicológico e o espiritual. Nenhum filme, costuma-se dizer, pode ser tão experimental quanto o *Finnegans Wake*, de James Joyce”.

Entretanto, o que se pretende com a breve análise a seguir acerca das traduções intersemióticas de dois textos de Guimarães Rosa, é indicar que principalmente o produto final da adaptação pode ser apreciado independente da linguagem para qual ela foi transposta, uma vez que o processo em si é mais complexo e envolve outros questionamentos, a saber: o adaptador, a razão pela qual foi feita, onde e qual o contexto histórico. Além disso, se intenta mostrar que essas releituras são importantes para lançar luz a: 1) aspectos que foram deixados à parte pela crítica; 2) e novos olhares a

1 Abreviação para “Histórias em quadrinhos” utilizada ao longo do artigo.

elementos pertencentes à estrutura da história precedente.

### **A CASA, OS GESTOS E AS LEMBRANÇAS**

A estória se apresenta enigmática desde o título que remete à simbologia de três margens, indo de encontro com a crença cotidiana que acredita na existência concreta de apenas duas: a direita e a esquerda. A estranha aparição tira o leitor do lugar comum, uma vez que as ditas margens são reais, mas a terceira localiza-se fora do nível de compreensão da realidade, mas se faz presente no plano metafísico. Outra simbologia relaciona-se com o número três, dizendo respeito, metaforicamente, aos aspectos criacionais, que incluem o nascimento, a vida e a morte; bem como aos aspectos temporais, que incluem passado, presente e futuro. Além disso, a terceira margem do rio pode simbolizar uma relação com a trindade cristã: Pai, Filho e Espírito Santo. De fato, o conto de Guimarães Rosa suscita múltiplas interpretações, revelando que sempre há uma nova forma de interpretação contida dentro das palavras e permitida a partir da potencialidade das palavras escolhidas pelo autor.

Sendo assim, durante *A terceira margem do rio* segue-se a ação insólita de um Pai “cumpridor, ordeiro e positivo” (2005, p.77) que manda construir uma canoa para si. Sem atribuir razão ao acontecimento, o Filho, narrador-personagem, se conduz da infância à vida adulta ruminando o abandono e entregando-se a vida à beira do rio. A terceira margem é o local procurado com afincamento tanto pelo Pai (concretamente) quanto pelo Filho (abstratamente). O narrador vai e volta nas suas memórias em busca de uma razão para o acontecimento. A presença-ausência do Pai a todo instante pulveriza-se e transforma-se em uma memória tortuosa e existencialista, atravessando o resquício de uma vida familiar silenciosa e constantemente açoitada pela melancolia e pelo luto que vão se construindo à medida que o conto se desenrola.

No título e no texto a presença do rio é muito corrente. A simbologia é frequentemente ligada à imagem literária da divisa entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos, como o sagrado Styx. Em *A divina comédia*, de Dante Alighieri, no ato três, em que Dante e Virgílio chegam ao portal do Inferno e avistam a figura de Caronte, quem conduz às almas recém-chegadas ao longo do rio Estige e Aqueronte, que dividiam o mundo dos vivos e dos mortos. Tanto a travessia quanto as jornadas feitas pelos heróis simbolizam a busca pelo desenvolvimento pessoal, seja material ou espiritual, pois, a princípio a travessia não significa a morte propriamente dita, mas sugere a busca por uma iluminação espiritual, a vivência de uma experiência mí(s)tica. Dessa maneira, as análises giram em torno da relação entre as figuras masculinas e da questão do que realmente se trata o texto. O que é válido, mas que já foi massivamente explorado pela crítica, sendo assim, uma grande preocupação para as adaptadoras Maria Helena

Rouanet e Thaís dos Anjos: como recriar o texto de Guimarães Rosa? Na dependência do original ou criando uma obra autônoma na medida do possível?

Na adaptação para a HQ *A terceira margem do rio em graphic novel*, as autoras decidiram por aderir à interpretação de que a terceira margem significa a travessia concreta para a morte, prova disso, é que em determinado quadrinho, prova suficiente, a roteirista Maria Helena Rouanet alterou a palavra “chamava” do texto original para “chorava”, e complementando essa alteração, o quadro do meio mostra um grupo de pessoas segurando cruzes à beira do rio, como se velando o corpo do Pai:

[trecho do texto antecedente]: “No que num engano. Eu mesmo cumpria de trazer para ele, cada dia um tanto de comida furtada: a ideia que senti, logo na primeira noite, quando o pessoal nosso experimentou de acender fogueira em beirada do rio, enquanto que, no alumiado delas, se rezava e se chamava” (ROSA, p. 78)



FIGURA 1

Além disso, o prefácio de Alberto da Costa e Silva à *graphic novel* diz o seguinte: “e seria a morte, portanto, a orilha que não se via de nenhuma das duas margens do rio, aquela que tinha por destino, para nela ancorar sua canoa”. Ao final, A. da C. e Silva enfatiza que essa é sua leitura pessoal, e que a do leitor pode divergir, atentando para a multiplicidade do texto. No entanto, o que acontece é que o roteiro e a ilustração findam por seguir a interpretação já referida. O que difere nesta adaptação, e acontece por razão

das adaptadoras e do contexto histórico, é que a ilustradora Thaís dos Anjos opta por dar ênfase em elementos simbólicos que remetem à figura materna do conto, a saber: a casa, os gestos e às lembranças.

Se no conto o rio se faz mais perceptível, nas ilustrações da HQ a casa figura como centro da história. Segundo Chevalier e Gheerbrant (p. 197), “a casa significa é (...) um símbolo feminino, com o sentido de refúgio de mãe, de proteção, de seio maternal”. Desde o início, o que o leitor irá perceber é sempre a presença da casa e de todos os seus cômodos, isto é, na qual a maior parte da ação se desenvolve. Interessante notar do mesmo modo que todas às vezes que o menino foge de casa é para o rio, recordando a partida do Pai. Tanto o é que o Filho só toma coragem em chamar o Pai na beira do rio quando a mãe parte da casa, liberto dessa casa feminina, o narrador segue finalmente o rumo que latejava no seu íntimo, mas que estava ligado à figura da mãe.

Conforme Gaston Bachelard, a casa “é uma das maiores forças de integração para os pensamentos, as lembranças e os sonhos do homem” (2008, pp. 24-26). Essa “casa da lembrança” funciona de maneira complexa, uma vez que quando o Filho volta para a casa, o assunto do pai só é mencionado a partir dos olhares, gestos e feições dos personagens, signos visuais utilizados para expor o silêncio que grita não com palavras, mas a partir do corpo, percepção essa que só pode ser acionada através da imagem.

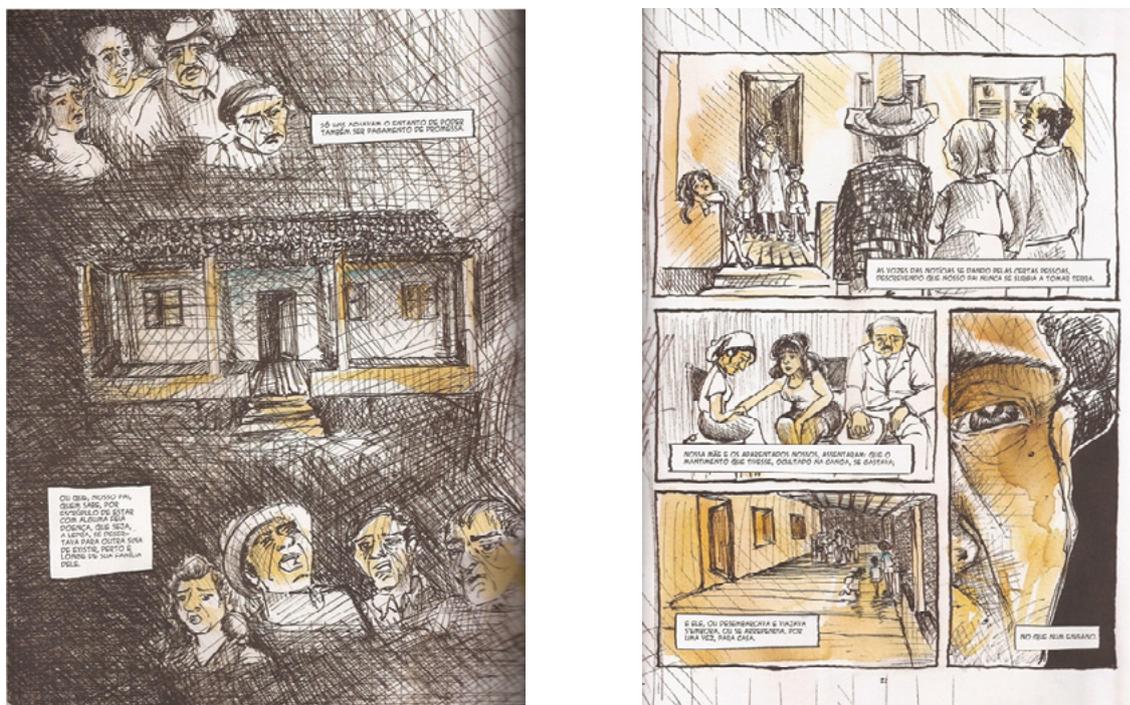


FIGURA 2

As expressões faciais revelam muito dos personagens da história, especialmente da figura materna, que silenciosamente se posta como uma personagem séria, centro e elo da família. Para enfatizar esse silêncio-gritante da Mãe, a ilustradora dedicou vários quadros para revelar a importância de observar o rosto desses personagens, até nos pequenos detalhes. O *close up*, recurso mais notado na linguagem cinematográfica e fotográfica, significa, segundo Laurent Jullier e Michel Marie (2007, p. 24):

Classicamente, a passagem em close-up pode apresentar uma ‘aproximação’ no sentido próprio e figurado – que obedece a um desejo de entrar em intimidade maior com um personagem ou isolar um detalhe que importa na história (...); mas há também motivações psicológicas (esboçar o retrato de um personagem ‘em pedaços’).



FIGURA 3

No conto, o leitor tem: “Minha irmã se casou; nossa mãe não quis festa”, no quadrinho existem duas fotografias; desta maneira, como diz Scott McCloud (2008, p. 130), “as imagens proporcionam tudo o que você precisa, enquanto as palavras acentuam aspectos da cena que está sendo exibida”. Nas fotografias não há alegria, apenas sorrisos apagados, imperceptíveis, e ao longe a família, para demarcar essa negação à qualquer manifestação ritualística de comemoração. Outro recurso foi a de uma fotografia rasgada, representando uma memória gasta, que está, pouco a pouco, sendo consumida, até mesmo

queimada. No caso do quadro, a memória consumida é a espera do Filho, que, à medida que vai chegando ao final da história, vai se tornando envelhecida.



FIGURA 4

## O FAROESTE, O PACTO E O AMOR

O gancho interpretativo dos quadrinistas Eloar Guazzelli e Rodrigo Rosa para a adaptação de *Grande sertão: veredas em graphic novel* (2014) adiciona uma nova leitura crítica à GS:V<sup>2</sup>: em uma das entrevistas para promover a novela gráfica, Eloar Guazzelli se refere ao GS:V como um “Western magnífico”. É um gênero mais ligado ao Cinema, conhecido popularmente como faroeste ou “filmes de cowboys”. É partindo deste gancho interpretativo, que podemos inferir que a construção imagética da novela gráfica tenha se baseado nos antigos filmes de faroeste, ou seja: uma sequência de imagens com mais ação, com mais agilidade à narrativa, fugindo da conhecida construção poética rosiana. Para isso, os adaptadores recorrem a utilização da cor vermelha, que simboliza

2 Abreviatura de *Grande sertão: veredas* que será utilizada ao longo do artigo.

constantemente a cor que remete ao sangue, à violência e à guerra, inclusive na capa.

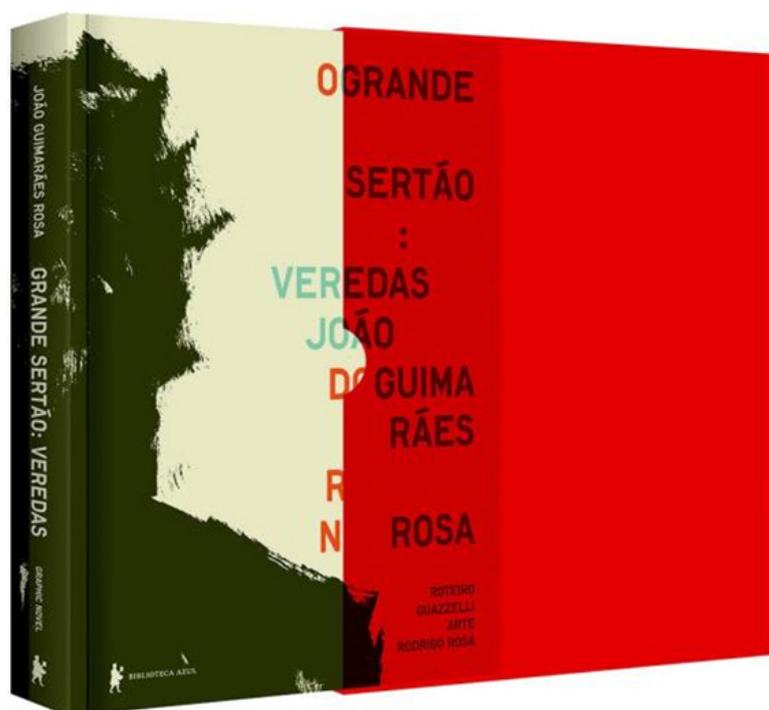


FIGURA 5

No interior do romance, um dos temas mais ambíguos é o do pacto. Segundo um trecho retirado do texto (p. 51, 2015), Riobaldo narrando, diz, com muitos detalhes, como é realizado o pacto:

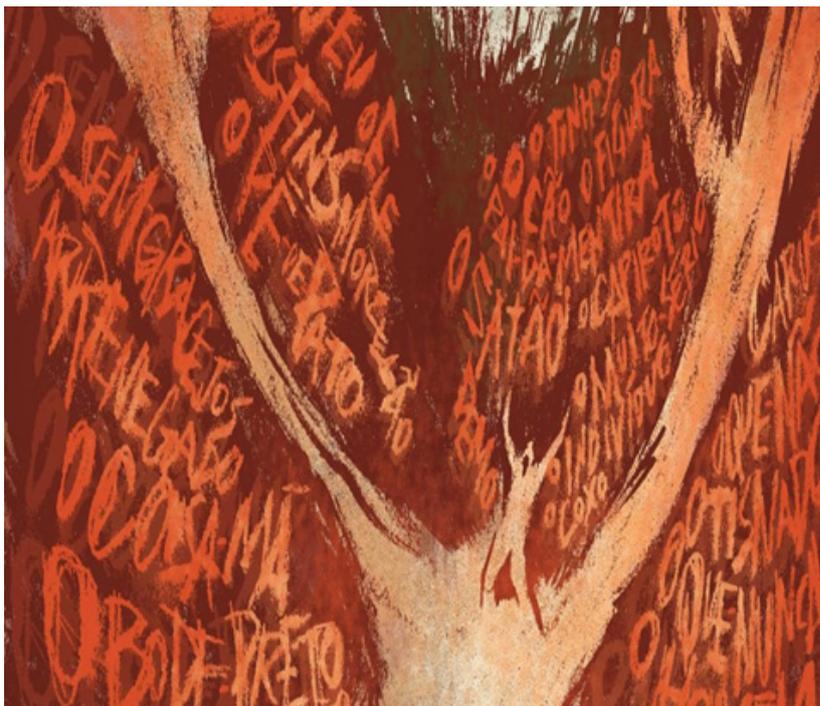
–... O Hermógenes tem pauta... Ele quis com o Capiroto...”. Eu ouvi aquilo demais. O pacto! Se diz – o senhor sabe. Bobeia. Ao que a pessoa vai, em meia-noite, a uma encruzilhada, e chama fortemente o Cujo – e espera. Se sendo, há de que vem um pé-de-vento, sem razão, e arre se comparece uma porca com ninhada de pintos, se não for uma galinha puxando barrigada de leitões. Tudo errado, remedante, sem completção... O senhor imaginalmente percebe? O crespo – a gente se retém – então dá um cheiro de breu queimado. E o dito – o Côxo – toma espécie, se forma! Carece de conservar coragem. Se assina o pacto Se assina com sangue de pessoa. O pagar é a alma. Muito mais depois. O senhor vê, superstição parva? Estornadas!... “O Hermógenes tem pautas...” Provei. Introduzi. Com ele ninguém podia? O Hermógenes – demônio. Sim só isto. Era ele mesmo.

Hermógenes representa o mal, pelo menos, literalmente, seria o próprio

demônio, a figura do Diabo. No percurso agonizante de Riobaldo, o narrador se debate entre a existência ou inexistência de uma figura que contemplasse todo o mal que há na terra, e que fosse capaz de manter pactos com humanos. Mas, dentro da narrativa, fica essa nebulosidade acerca do pacto de Riobaldo. Nota-se o desespero e a angústia do personagem que roga aos céus, ocorrendo até mesmo um desdobraimento, isto é, o duplo, como se um “eu” alcançasse maior poder sobre o outro, o mal sob o bem. Riobaldo narra o inenarrável, há sempre uma indecisão entre o ser e o não ser; entre o sim e o não; entre acontecimentos e imaginação. É um discurso emaranhado, na qual prevalece a dúvida e a hesitação. No pacto não seria diferente. Então, existe o narrador e o seu inconsciente e outro eu. Segundo Chevalier e Gheerbrant (2015, p. 671),

“a imagem da alma do outro mundo materializa de alguma forma, e simboliza ao mesmo tempo, o medo dos seres que vivem no outro mundo. Talvez também seja uma aparição do eu, de um eu desconhecido, que surge inconsciente, que inspira um medo quase pânico e que as pessoas reprimem nas trevas. A alma do outro mundo seria a realidade renegada, temida, rejeitada. A psicanálise veria nela um retorno do que foi reprimido, produtos do inconsciente”.

Sendo assim, a imagem sugere o que Riobaldo fala no começo do romance, que se existe um mal, esse vive dentro do próprio homem, que apenas encobre criando uma falsa figura de um ser maligno poderoso, o contraste de Deus. Chama a atenção de forma semelhante, a predominância do vermelho “noturno e centrípeto” na qual se “opera a regeneração do homem” (CHEVALIER; GHEERBRANT, p. 944); e das palavras esparsas, escritas de maneira ampla, riscada como se além de gritadas e se cruzando, atrapalhadas, estivessem sendo riscadas na parede, como em rituais pagãos, como para selar o pacto de forma verbal e oral. Apesar da dúvida no romance, nas ilustrações o pacto ganha vida, é concretizado, i.e., Rodrigo Rosa agarra-se a uma interpretação possível do texto escrito.



**FIGURA 6**

Dentro dos temas centrais do *GS:V*, um que se mostra bastante presente é o amor, e ligado a esse, às personagens femininas. Benedito Nunes (1976, p.46) se debruçou criticamente em um capítulo do livro *O dorso do tigre* ao tema do amor, que diz o seguinte:

O amor é um dos grandes temas na obra de Guimarães Rosa e em *Grande sertão: veredas* assume peculiaridades curiosas. O mapeamento do universo amoroso de Riobaldo exige um exame acurado das diferentes entonações com que o sentimento é apresentado. As nuances afetivas acompanham o delinear dos tipos femininos e dos graus de relação amorosa que estabelecem com o chefe jagunço (1976, p. 46).

Os quadrinistas resgatam a morte da mãe, a mulher de Hermógenes e Ana Duzuza, personagens a priori “secundários”, isso demonstra que mesmo as personagens que aparecem em menos de meia dúzia de páginas são capazes de marcar a leitura crítica do romance, ou seja, os adaptadores não descartam os “causos” que aparecem de forma aparentemente avulsa, mas sim os enxergando como algo vital à continuidade narrativa. Esta leitura das figuras femininas do *GS:V* vai de encontro à crítica feminista que tem seu boom na década de sessenta, que alça a mulher a um local de prestígio – ainda hoje relegado a ela – tanto como produtora de discurso quanto como representação de material poético.

Ou seja, os adaptadores mantêm esse prestígio da galeria de personagens femininas, que tanto Guimarães Rosa mostrou prezar (colocando-as em lugar de destaque na capa da primeira edição de *Grande sertão: veredas*). Além disso, a própria ficção rosiana segue a linha de interesse da literatura feminista, que é o de revelar as diversas faces que as mulheres possuem: figuras ambíguas ou que detêm uma maldade inerente ao ser, como é o caso de Maria Mutema. As duas principais figuras do romance – Diadorim e Otacília – são personagens que “estabelecem os limites do universo afetivo de Riobaldo” (DAIRBERT, 1995, p. 35), e dessa forma, mostram-se interessantes para análise.

Em diversas passagens da novela gráfica podemos ver Diadorim ora com uma face angelical, ora com uma face que exprime o desejo sexual, ora com uma face transtornada pelo ódio e pelos ciúmes, que era representado por olhos completamente enegrecidos, como se significassem a máxima “cega/o de ciúme”. G. Rosa faz o leitor acompanhar o amor entre Riobaldo e Diadorim, um amor que não se realiza, por medo: durante as páginas, o leitor acredita estar lendo o desenrolar de um romance homossexual.

Entretanto, na hora da morte de Diadorim, se descobre que é uma mulher. Tudo muda. Em uma segunda leitura já reconhecemos pistas deixadas por G. Rosa através de símbolos e metáforas para já sugerir que Diadorim estava transvestida de homem. Como, então, retratar essa beleza andrógina na imagem? No quadrinho, um dos recursos utilizados pelos autores foi a esfumação no rosto para criar a ilusão da dúvida entre o feminino e o masculino. Outra atenção na representação da personagem de Diadorim foi a importância dos olhos. A partir dos olhos da personagem que podemos observar a polaridade existente dentro do ser de Diadorim. Essa personagem ao mesmo tempo em que apresenta as belezas da natureza ao Riobaldo, demonstra nutrir um prazer na vingança, no ciúme e na violência. A nuvem que encobre Diadorim por boa parte da *graphic novel*, escondendo a identidade de gênero da personagem, só dissipada para revelar, ao final, o corpo com os seios à mostra, um dos maiores símbolos femininos, e o momento de maior intimidade que Riobaldo pôde ter com o corpo da mulher amada, pois até então era tudo desconhecimento.

Diadorim não representa nem o amor carnal de Nhorinhá ou Rosa’uarda, nem o amor idílico de Otacília. Segundo crenças antigas, “os pássaros são vistos como mediadores entre o Céu e a Terra” (O’CONNEL, p. 180). Sendo assim, Diadorim estaria no centro. Isto é, no local do “inatingível para o ser humano”, em “uma busca incessante e interminável e de significação transcendental” (ALVAREZ, p. 38). É um amor que nunca se consumirá, pois, a travessia geográfica do bando do Urutu Branco, finda na consolidação da vingança de Diadorim e na sua morte, tornando o amor inalcançável. Além dos pássaros e das flores, um aspecto marcante da figura de Diadorim são os olhos.

Na literatura brasileira existe uma ligação entre a característica psicológica dos personagens e os olhos. Para exemplificar, a personagem de Capitu, em *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, tinha olhos oblíquos e dissimulados, representando a grande questão do romance: a dúvida da traição; Em *Memorial de Maria Moura*, a personagem Marialva deseja fugir com Valentim, um saltimbanco de magnético de olhos verdes. Ou seja, os olhos sempre estiveram presentes na literatura, e, ao que parece, o verde relaciona-se a polaridade de um personagem (normalmente quando um personagem é ambíguo, não possuindo uma personalidade que tende ao bem nem ao mal inteiramente). O verde também é mediador “entre calor e frio, o alto e o baixo, equidistante do azul celeste e do vermelho infernal” (CHEVALIER E GHEERBRANT, p. 939). Ou seja, Diadorim não é nem o azul celeste idílico de Otacília, nem o vermelho infernal das paixões carnais de Rosa’uarda e Nhorinhá. Outro significado atribuído também a cor verde, é que na Europa medieval, por exemplo, “o verde era muito associado ao demônio” (O’CONNEL, p. 115).

Na simbologia da figura do demônio, nós temos que: “com sua habilidade de compreender o destino de alguém, acreditava-se que os *daimons* apresentavam sinais de intuição além de entendimento racional, atuando como guias interiores” (O’CONNEL, p. 132). Em muitas passagens, Riobaldo refere-se a Diadorim como um guia, uma pessoa em que deposita a sua confiança em relação a ações futuras. Não só isto, mas é através dos olhos de Diadorim que Riobaldo aprende a ver a poesia do e no sertão: Diadorim, assim, age como um guia espiritual, um daimon, ou demônio de Riobaldo.

Diadorim é uma grande ilusão (‘Mas eu gostava dele, dia mais dia, mais gostava. Diga o senhor: como um feitiço?’) e vai ser no meio do caos, “no meio do redemunho” que essa ilusão vai se desfazer em tragédia (DAIBERT, 1995, p. 36).

Otacília é o oposto de Diadorim. No quadrinho, a personagem é representada como uma típica moça romântica, com os cabelos longos em oposição ao corte masculino de Diadorim. Antigamente, “os cabelos longos e soltos em mulheres indicava juventude e virgindade” (O’CONNEL, p. 154). E, de fato, Otacília representa esse amor virginal, idílico: quase como uma beatriz dantesca. Se Diadorim se encontra entre o Céu e a Terra, Otacília é o próprio Céu: “Otacília é seu oposto: a vida doméstica, sedentária, a fazenda com buritis e flores. É dela o mundo da segurança e das raízes” (DAIBERT, p. 35). Apesar de ser muito ligado ao idílico, o amor entre Otacília e Riobaldo se concretiza no casamento.

Se Diadorim é ligada aos pássaros e às flores, Otacília é ligada aos buritis. A cor verde dos buritis representa, diferente de Diadorim, a fertilidade e crescimento. Em carta a Edoardo Bizzarri, Guimarães Rosa diz que nas veredas há sempre o buriti:

“De longe, a gente avista os buritis, e já sabe: lá se encontra água. A vereda é um oásis” (2003, p. 41). Otacília representa para Riobaldo não só a estabilidade que um casamento pode oferecer, mas é para além disso: ela oferece a expurgação de todo o mal que vige dentro de Riobaldo. Apesar do pacto, da liderança do bando de jagunços, da relação entre amor e ódio com Diadorim, Riobaldo se encontra com Otacília.

O buriti encarna um dos elementos mais benfazejos e positivos do cenário do romance. Palmeira que sinaliza os poços de água, o buriti ainda é árvore da doação total. Suas palmas e frutos identificam-se à vida dos sertanejos na confecção de doces e licores, esteiras, coberturas de casas, abanos para o cuidado do fogo de lenha, etc. Não é à toa que Otacília tem a palmeira quase que como um emblema. (DAIBERT, pp. 38-39).

Otacília, ela queria viver ou morrer comigo – que a gente se casasse. Saudade se susteve curta. Desde uns versos:

Buriti, minha palmeira,  
lá na vereda de lá:  
casinha da banda esquerda,  
olhos de onda do mar...  
(ROSA, 2015, p. 54).

O que se compreende da construção dessas duas personagens femininas, centrais para a narração de Riobaldo, é que os adaptadores intentam explorar o temperamento e realçar nelas suas características singulares por meio de símbolos inseridos dentro de nuvens, do corpo e da própria natureza. Como diz André Mendes (2011, p. 101),

“Diadorim tem uma vida aventureira e nômade, enquanto Otacília é apegada à vida doméstica, fixa, sólida – essa diferença é evidente na escolha dos elementos que constituem os labirintos. ‘Diadorim’ é constituída por um bando de pássaros, seres de movimento, enquanto ‘Otacília’ é formada por um conjunto de árvores, símbolos da estabilidade – é dela o mundo da segurança e das raízes; por isso, no centro do seu labirinto, predomina a luz, enquanto no mundo de Diadorim existe uma borra, uma nuvem, que talvez represente sua instabilidade”.



FIGURA 7

## O ALÉM DA TRAVESSIA

A intenção desta breve análise foi a de comprovar que por ainda existir a complexa hierarquia das artes, as HQs começaram a sentir necessidade de amadurecimento tanto em relação ao conteúdo quanto na forma estética. Entretanto, as adaptações surgem com uma atmosfera negativa (quando ligadas à cultura de massa) atribuída pela crítica, compreendendo-as como produtos substitutos de um “original”, existindo apenas para auxiliar um determinado tipo de mercado (que normalmente é o educacional). Entretanto, a análise das graphic novels indica que em nenhuma página das obras, se faz referência à adaptação como uma produção feita para a sala de aula, ou para auxiliar o conto discente a entender a obra de Guimarães Rosa, mas sim como uma forma de “homenagem” e releitura crítica do conto e do romance. Sendo assim, compreendemos que as adaptações de clássicos literários para os quadrinhos já alçaram voo e existem com autonomia à obra original e adicionando à fortuna crítica da obra rosiana.

## Referências

- BACHELARD, Gaston. **Casa e universo**. In: A poética do espaço: tradução Antonio de Pádua Danesi – 2ª edição – São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos (mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números)** – 27ª edição – Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.
- DAIBERT, Arlindo. **Caderno de escritos** / Arlindo Daibert; organização de Júlio Castañon Guimarães. – Rio de Janeiro: Sette Letras, 1995.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas** de Will Eisner / escrito e ilustrado pelo autor; tradução Leandro Luigi Del Manto – São Paulo: Devir, 2005.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução: André Cechinel – 2ª edição – Florianópolis : Ed. da UFSC, 2013.
- JULLIER, Laurent. **Lendo as imagens do cinema** / Laurent Jullier e Michael Marie; tradução de Magda Lopes – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.
- MENDES, André Melo. **Mapas de Arlindo Daibert: diálogos entre imagens e textos**. Editora C/Arte, Belo Horizonte, 2011.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos** / Scott McCloud – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.
- NUNES, Benedito. A travessia. In: **O dorso do tigre**. – 2ª edição – Editora Perspectiva, 1976.
- O'CONNEL, Mark; AIREY, Raje. **Almanaque ilustrado de símbolos**. Tradução: Débora Ginza. – 1ª edição – Editora Escala, 2010.
- RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego. **Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis** – 1ª edição – São Paulo: Criativo, 2014.
- ROSA, João Guimarães. **Primeiras estórias** – 1ª edição especial. – Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- ROUANET, Maria Helena. **A terceira margem do rio em graphic novel** / de João Guimarães Rosa, por [adaptação] Maria Helena Rouanet e [ilustração] Thaís dos Anjos – Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 2012.
- SÁ, Joane Leôncio de. **Sobre a adaptação dos clássicos literários para os quadrinhos: uma análise do “caso” Policarpo Quaresma** / Joane Leôncio de Sá – Recife: O Autor, 2013.



**DOIS IRMÃOS,  
TRÊS PRODUÇÕES  
ARTÍSTICAS:  
TRANSPOSIÇÃO DO  
ROMANCE DE MILTON  
HATOUM PARA HQ  
E MINISSÉRIE**

Mônica dos Santos Melo Figueiredo  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:**

Este artigo tem como objetivo analisar a transposição do romance *Dois Irmãos* (2000), do escritor amazonense Milton Hatoum, para diferentes gêneros e mídias. As adaptações escolhidas foram a HQ homônima (2015), de Fábio Moon e Gabriel Bá, e a minissérie de mesmo nome (2017), roteirizada por Maria Camargo e dirigida por Luiz Fernando Carvalho.

**PALAVRAS-CHAVE:**

*Dois Irmãos*; Milton Hatoum; Adaptação; HQ; Minissérie

**ABSTRACT:**

The main purpose of this study is to analyse the transposition of the novel *Dois Irmãos*, by the author Milton Hatoum, to different arts and media. The selected adaptations, that have the same title, were the comics created by Fábio Moon and Gabriel Bá and the television series scripted by Maria Camargo and directed by Luiz Fernando Carvalho.

**KEYWORDS:**

*Dois Irmãos*; Milton Hatoum; Adaptation; Comics; Television series

## INTRODUÇÃO

Uma grande obra, com história intrigante e arquitetura sinuosa, que arrebatou prêmio e coleciona adaptações. *Dois Irmãos*, do escritor amazonense Milton Hatoum, traz o drama de uma família de origem libanesa centrado nos conflitos dos gêmeos Yakub e Omar. História permeada pelo ódio, ressentimentos, vingança, abandono, costurada por Nael, como testemunha ou a partir de relatos de terceiros. Ele é o narrador dedicado a recompor os fios da memória para reconhecer sua identidade e dar sentido ao seu destino. Em realce, o transcorrer do tempo, que enseja o ruir da casa e das relações familiares, bem como as transformações da Manaus do Pós-Guerra e o fluir do rio.

Reverberações do romance de Hatoum em forma de adaptações homônimas compreendem peça de teatro, de 2008, em São Paulo, a produção de história em quadrinhos criada pelos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá, de 2015, além da minissérie produzida pela Rede Globo e exibida, na sua grade de programação de TV aberta, de 9 a 20 de janeiro de 2017. Esta uma criação com roteiro assinado por Maria Camargo e direção geral e artística de Luiz Fernando Carvalho.

Na discussão em torno das questões de Intersemiose<sup>1</sup> e dos estudos sobre adaptação, um dos pontos passíveis de análise e foco deste trabalho consiste na transposição da criação de Hatoum para diferentes gêneros e mídias. Ao se levar em consideração, em especial, a minissérie dirigida por Luiz Fernando Carvalho, um produto televisivo originado a partir de uma obra literária e que apresenta deliberadamente conformações cinematográficas, torna-se ainda mais sintomático e evidente o diálogo possível e inventivo entre formatos e meios distintos.

## PRÁTICAS ADAPTATIVAS – CENÁRIO E PERSPECTIVAS

As transposições construídas artisticamente a partir da obra de Hatoum se inserem em um contexto no qual, conforme é possível se depreender da leitura de Hutcheon (2013), o surgimento de novas mídias e de outros tipos de distribuição de conteúdo contribuem para um maior interesse em torno de outras possibilidades de contar histórias. Nesse sentido, é possível afirmar ainda que igualmente concorrem para a diluição de fronteiras entre os meios artísticos e esforços com experimentações criativas. A tecnologia facilita esse processo, bem como o desenvolvimento econômico e perspectivas financeiras e comerciais. Esforços de marketing por desdobrar, à exaustão, um produto que apresenta performance de sucesso. Assim, poderiam ser menores os

<sup>1</sup> O estudioso Julio Plaza (1987) assume a noção da tradução intersemiótica como transação criativa entre diferentes linguagens ou sistemas de signos.

riscos ao se ofertarem, com variação, mais do mesmo. Além disso, conta a possibilidade de se alcançar um público maior e diverso por meio da apresentação, em outra mídia, de uma dada criação.

No cenário nacional, é importante ressaltar, por exemplo, o impulso, visto nos últimos anos, na produção de séries e minisséries para a TV brasileira. Inclusive, muitos são os profissionais de cinema mais envolvidos em produtos televisivos. O acesso mais fácil a câmeras de cinema, com o digital, contribuiu para esse processo<sup>2</sup>, além da possibilidade de maior alcance junto ao público por meio de outras formas de distribuição do conteúdo, como as plataformas com serviços de streaming. Esse formato se consolida como seara de produções interessantes, exploratórias de formas diferenciadas de apresentar histórias, muitas delas, inclusive, referindo-se a adaptações.

Também é palco do interesse por adaptações de textos de literatura o cenário das HQs no País.

Narrar em quadrinhos um romance ou conto não é novidade no Brasil. As primeiras adaptações datam da primeira metade do século passado. Na década de 1950, a extinta Editora Brasil-América (EBAL) publicou uma longa série de versões quadrinizadas de clássicos literários. O que houve de novo neste início de século 21 foi a retomada do gênero. De casos pontuais até a metade da década, chegava a três dezenas só no ano de 2010 (RAMOS, 2012, p.243).

Conforme explica Ramos (2012, p.243), foi com a inserção de títulos de HQ na relação do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), do Governo Federal, o qual previa a seleção de obras literárias e quadrinescas para integrar o acervo de bibliotecas escolares por todo o País, que, a partir de 2006, testemunhou-se um aumento na produção nesse segmento, com foco pelo governo, sobretudo, em adaptações literárias.

Frente às práticas adaptativas, o arcabouço teórico dedicado aos estudos na área tendem a se orientar hoje pela perspectiva relacionada à forma como se processa o dialogismo identificado entre os formatos artísticos e gêneros distintos, com atenção às deliberações criativas operadas em cada suporte a partir de um texto-fonte. A ultrapassada noção de fidelidade como critério avaliativo de uma adaptação, sustentada num julgamento equivocado de hierarquização entre as artes, dá lugar, como se depreende de Stam, à apreciação das

respostas dialógicas específicas, das “leituras” e “críticas” e

2 Cf. <<http://abcine.org.br/site/direcao-de-arte-para-series-de-tv/>>. Acesso em: 2 maio 2018.

“interpretações” e “reelaboração” do romance original, em análises que sempre levam em consideração a lacuna entre meios e materiais de expressão bem diferentes (STAM, 2006, p.51).

As produções em destaque representam criações, adaptações livres, construídas a partir dos códigos próprios de cada linguagem e do estilo de cada criador dentro daquela arte, responsável por uma estética específica em cada obra. Em outras palavras, para além dos procedimentos comuns a cada formato, pesam ainda para a singularidade das respectivas obras os contornos criativos alinhavados por cada criador. Tendo-se em vista os quadrinhos, conforme salienta Ramos (2012, p.269): “A recriação da narrativa e imagens – processo subjetivo, portanto – é o que singulariza ao mesmo tempo em que distancia uma adaptação se comparada ao texto fonte”. Ainda que, no caso, a HQ tente se aproximar mais do romance de Hatoum, ao se terem em vista certos aspectos, revela-se patente a autonomia criativa de que os quadrinistas se valem na mobilização dos recursos na dinâmica daquele meio específico.

Ao se terem em mente os elementos do discurso narrativo salientados por Xavier (2003, p.65), é possível afirmar que, em comparação à exploração do romance pela minissérie, a história em quadrinhos sob análise, ao trabalhar a fábula<sup>3</sup> dos Dois Irmãos, procura montar a trama semelhante à do livro, com disposição dos eventos parecida. Uma análise mais fecunda, é importante ressaltar, tende a se desdobrar, no entanto, para além da mera constatação do quanto uma adaptação tangencia a obra na qual se inspira. Importa, sobretudo, e é o que aqui se propõe, compreender as incursões criativas definidas pelos criadores na mobilização dos mecanismos próprios da respectiva mídia, a partir do diálogo travado de antemão com outro meio.

**Linguagens distintas, códigos próprios e entrelaces. A transposição do modo contar para o modo *mostrar***

As adaptações analisadas podem ser compreendidas como esforços interpretativos empreendidos pelos criadores do modo contar para o modo mostrar,

---

3 Apontados por Xavier (2003, p.65), fábula seria a história propriamente dita, enquanto a trama seria a forma como a história é apresentada ao leitor, espectador etc. por meio da obra. Justamente a distinção entre história e discurso, segundo Tzevtan Todorov. Diegese (história) e discurso narrativo, no caso, por Genette.

ao se tomar por base os três modos de engajamento<sup>4</sup> defendidos por Hutcheon (2013, p.47-48). Torna-se mais evidente tal abordagem ao se focar, inicialmente, a minissérie estudada, isto é, a transposição do romance, no caso, para o meio performativo.

Na passagem do contar para o mostrar, a adaptação performativa deve dramatizar a descrição e a narração; além disso, os pensamentos representados devem ser transcodificados para fala, ações, sons e imagens visuais. Conflitos e diferenças ideológicas entre os personagens devem tornar-se visíveis e audíveis (LODGE, 1993, p.196-200 apud HUTCHEON, 2013, p.69).

Dá-se a proposição de versão respaldada em um encadeamento de elementos visuais e sonoros, nos termos de Hucheon (2013, p.70), a “passagem da imaginação para a percepção ocular real”, na qual o auditivo ocupa igualmente papel importante. Emblemática, nesse sentido, revela-se a abertura da minissérie, as palavras visualmente apresentadas, a contribuir para o sentido da obra como criação inspirada em um livro de literatura. Ainda, o barulho advindo do expressivo ato de datilografar e, já em destaque, a palavra falada pela figura do narrador.



FIG. 1: ABERTURA DA MINISSÉRIE, ENCENAÇÃO EM TORNO DA PALAVRA ESCRITA

Preenhe de sentidos a trilha sonora explorada, capaz de sugerir o momento do passado do País no qual a história se situa, seja o período histórico da Ditadura Militar, seja o recorte temporal pessoal permeado de baladas românticas, com hits ilustrativos das décadas nas quais a trama se desenvolve.

4 O modo contar (por exemplo, um romance) leva a pessoa a mergulhar, por meio da imaginação, em um mundo ficcional; o modo mostrar (relacionado a peças e filmes) leva a pessoa a “imersão através da percepção auditiva e visual”; o modo participativo (atrelado aos videogames) leva a pessoa a imergir física e sinestésicamente.

Quando se pensa em sentido prático, seria possível admitir a própria passagem do texto impresso, por exemplo, de um roteiro para o resultado final de um filme ou série, enfim, como uma espécie de adaptação, já que o produto final, quase sempre, sofre alterações, com incursões criativas até, em relação ao que fora previsto inicialmente no roteiro. Contudo, como Hutcheon (2013, p. 68) esclarece, a nível teórico, costuma-se, de fato, considerar adaptações, nesse sentido, aquelas produções dramáticas que sofreram reinterpretações profundas do papel para, no caso, a performance. De um modo geral, no entanto, como lembra Hutcheon, é a adaptação de romances a principal referência que se tem quando se pensa na transposição do impresso para a mídia performativa.

A minissérie traz referências visuais formadas por imagens de arquivo que ajudam a recompor o contexto histórico e social da Manaus do Pós-Guerra e à época do Regime Militar no Brasil. Imagens que não haviam sido previstas no roteiro de Maria Camargo. O que, num sentido estrito, configuraria uma forma de postura ativa de adaptação ao se ter mente o planejado comparado ao que, de fato, vai ao ar como resultado final. Ao mesmo tempo, sobretudo, institui a obra, no sentido mais geral de discussão, como produto de construção coletiva, dependendo do contexto, passível da colaboração, entre outros, de atores, de produtores, e ainda de alterações na fase de edição e montagem. Sem contar o papel autoral, a depender do contexto da produção da obra e dos paradigmas adotados, assumido pelo diretor.

No que diz respeito à passagem do contar para o mostrar no tocante aos quadrinhos, tem-se uma característica muito particular, em função da expressão desse formato se processar no meio impresso e não em uma mídia convencionalmente performativa. Percebe-se nele, isto sim, a representação da performance, de gestos, expressões e falas dos personagens, com movimento e desencadeamento sugeridos pela sequência das imagens desenhadas e a serem subtendidos pelo leitor. Em que pesem ainda as sugestões sonoras, visualmente esboçadas. O mostrar aqui se evidencia, sobretudo, ao se ter em mente que a expressividade desse formato pressupõe a combinação de signos verbais com elementos imagéticos, enriquecidos pelas insinuações sonoras demonstradas a nível visual.

As HQs (não se está levando em consideração as webcomics, que acionam outros recursos, como o som) apresentam estrutura narrativa sequenciada que traz a codificação formada por imagens e signos linguísticos que se efetivam puramente no espaço visual. Os signos verbais, em sentido estrito, também elementos visuais, apresentados na variante escrita da língua e acompanhados de recursos próprios do gênero que denotam diálogos, pensamentos (balões), narração (painéis chamados recordatórios) etc. Além dos signos convencionais, por meio de caracteres alfabéticos, dispostos para representarem sons – as onomatopeias—, as quais não se limitam às histórias em quadrinhos, mas nesse gênero gozam de grande plasticidade e sugestão gráfica, conforme salienta Vergueiro (2007, p.63). Nessa mídia silenciosa, as

insinuações sonoras, representadas pelas onomatopeias, alcançam visualidade. “Mais do que elemento verbal ou reprodução gráfica de sons, a onomatopeia converte-se em um componente pictórico que complementa ou, em várias ocasiões, desprende-se e se destaca dos desenhos, ao ser estilizado, distorcido, ampliado ou acrescido de cores” (ELÍCIO, 2015, p.31).

As HQs tendem a apresentar textos narrativos, à semelhança da literatura. Tanto um quanto outro abrange personagens, narrador, espaço, tempo, enredo. Os quadrinhos, contudo, possui seus próprios mecanismos e linguagem dotada de códigos específicos. Quando o foco da questão recai sobre as adaptações literárias para os quadrinhos, é preciso se ter em mente que por mais semelhanças identificáveis entre as duas artes, por mais intenso que se revele o diálogo no processo adaptativo, em especial nos romances gráficos<sup>5</sup> que se pretendam adaptações, a HQ mobiliza seus próprios expedientes no desenvolvimento da trama proposta e se constitui como forma autônoma de expressão artística e narrativa.

Vários desafios se impõem aos criadores de HQ, ao se verter a obra de um texto literário para História em Quadrinhos, entre os quais o de não incorrer na perda de profundidade dos personagens. “Na troca de linguagem, há a tendência de fixação nas cenas mais relevantes da trama. A imagem tende a suprir ou resumir muitas das descrições ou reflexões feitas pelo narrador” (RAMOS, 2012, p.203). A próxima seção traz as principais escolhas operadas pelos criadores nas adaptações às quais dão vida a partir da obra de Hatoum.

## DOIS IRMÃOS, MAIS DUAS VERSÕES

De uma maneira geral, a forma como são construídos tanto o romance, como a HQ, como a minissérie traduz o clima de insegurança e desmandos que abatia a Manaus dos anos de Ditadura no Brasil. As atmosferas e ambientes sugeridos são construídos com potencial de tocar o público “física e afetivamente”, lembrando o conceito de *Stimmung* defendido por Gumbrecht (2014), relacionado ao tom que se estabelece e se faz notar, evocando uma presença. Além de sugerirem a atmosfera de uma Manaus que sofria, em dado intervalo, os ecos da Ditadura Militar, as adaptações incorporaram e exploraram, em suas produções, o contexto de retrocesso provinciano ou de crescimento de Manaus.

As versões criadas a partir da obra de Hatoum apresentam cada qual seu próprio tom. Os momentos mais dramáticos do romance são bem explorados imagetivamente

---

5 Formato que abrange narrativas relacionadas ao universo dos quadrinhos, robustas e com refinado trabalho em termos literários e plásticos.

pelas adaptações. Mas cada uma traz suas próprias ênfases. Por exemplo, a HQ se vale bem de um dos episódios relevantes do romance, assim compreendido por contemplar uma das duas únicas mulheres amadas ao longo da vida por Omar. Presença feminina que representava uma afronta e ameaça à figura materna da Zana. Na HQ, a apresentação triunfante da Mulher Prateada, durante a festa de aniversário de Zana, uma passagem, no romance, de forte apelo imagético e com conotação de importância para a história – ao confrontar a relação exageradamente umbilical do gêmeo Omar com sua mãe –, ganhou longa sequência de quadrinhos sem texto e preche de onomatopeias.



**FIG. 2: MOMENTO RELEVANTE DA HISTÓRIA, COM PREDOMÍNIO, NA HQ, DE IMAGENS E ONOMATOPEIAS.**  
 FONTE: MOON; BÁ (2015, P.94-95)

A minissérie, por sua vez, deu destaque para o envolvimento de Omar com uma outra mulher – a Pau-Mulato –, que, conforme já mencionado, ameaçava, na visão de Zana, seu reinado na vida do Caçula.



**FIG. 3: MINISSÉRIE EXPLORA A DRAMATICIDADE DE MOMENTO FORTE DA TRAMA**  
**FONTE: GLOBO PLAY**

No produto televisivo, é também bastante valorizada imagetivamente a passagem das chuvas intensas que deixaram goteiras na casa e prejuízo no cortiço da vizinhança. Aquilo que é mencionado no romance e não ganha representação alguma na obra em quadrinhos é figurado como um verdadeiro “dilúvio” na minissérie – o episódio traz a morada alagada pelas chuvas. São cenas impactantes, dramáticas e traduzem um pouco da alegoria da casa, a representar o caos daquela família, àquela altura já sem a figura do Halim, “calado, para sempre”.



**FIG. 4. PASSAGEM DAS CHUVAS FORTES EXPLORADA COM ÊNFASE PELA MINISSÉRIE**  
**FONTE: GLOBO PLAY**

Revela-se, pois, oportuna a opção por conceder notoriedade a esse trecho do romance, tendo em vista a própria casa poder ser considerada um importante componente da história, carregada de metáforas. A transição de um refúgio harmonioso e dinâmico

para um espaço preñado de ressentimentos, ódio, tristeza, até se tornar guardião dos ecos de solidão, abandono e destruição.

No processo de construção que envolve a passagem do contar para o mostrar, inserções criativas foram empregadas na obra televisiva. Por exemplo, o elemento expressivo da chuva, o qual, conforme nota presente na publicação em livro do roteiro da minissérie, foi colocado em cena – apresentado no início da série e em contraponto à chuva trágica do final – para simbolicamente marcar “o reencontro de Yakub com sua terra natal e é também o elemento disparador da memória de Halim e da passagem de tempo” (CAMARGO, 2017, p.25).

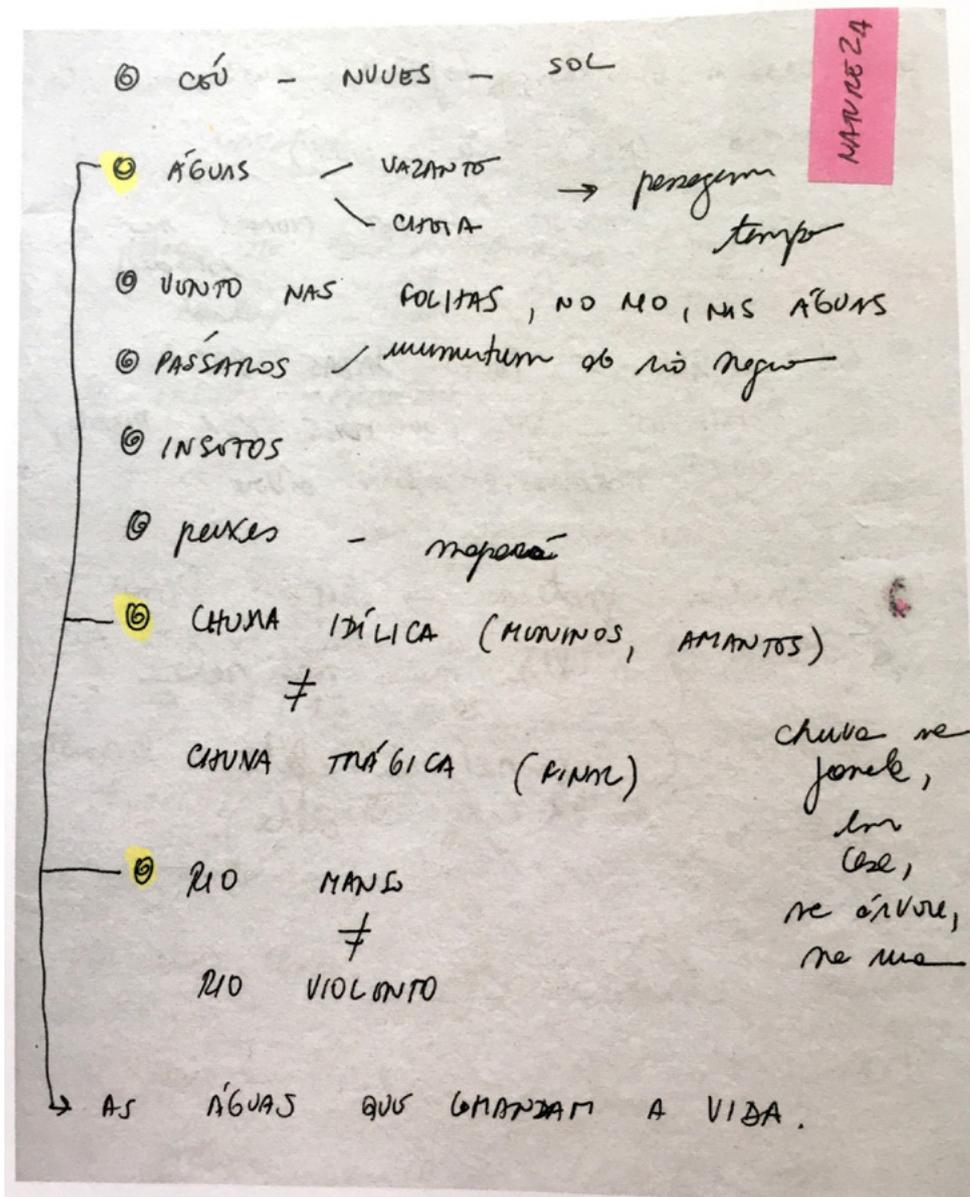


FIG. 5. APONTAMENTOS DA ROTEIRISTA EM UM CADERNO DE NOTAS, AINDA EM 2014  
 FONTE: (CAMARGO, 2017, P.340).

Em ambas as adaptações, para a HQ e para a minissérie, preservou-se a figura do narrador do romance, o Nael. Nas três obras, evidencia-se o personagem dedicado a narrar o que testemunhou ou aquilo a que teve acesso através do relato de terceiros (Halim ou Domingas, principalmente). Manteve-se igualmente o suspense inicial em torno do desvelamento de sua identidade.

No tocante ao gênero das histórias em quadrinhos, quanto a esse aspecto da figura do narrador, trata-se de um recurso encontrado mais comumente na vertente dos romances gráficos, caso em questão. Na obra de Moon e Bá analisada, a presença do narrador é demarcada pela inserção de legendas, delimitadas ou não por painéis.



FIG. 6. LEGENDAS DEMARCAM PRESENÇA DO NARRADOR  
 FONTE: MOON; BÁ (2015, P.25)

O artifício do uso do narrador funciona também de forma fluida e instigante na minissérie. O expediente do voice-over (voz sobreposta) para privilegiar a figura do narrador, que ocupa papel importante no romance, existindo mesmo colocações sobre não serem mesmo os dois irmãos os protagonistas da obra. Certas opções, contudo, não parecem apropriadas na produção televisiva. No que diz respeito ao transcorrer do tempo, revela-se problemática, no sentido de não convincente, a escolha do ator Irandhir Santos, ainda que em competente atuação, na interpretação de Nael na fase

jovem, filho de um dos gêmeos, vividos por Cauã Reymond. É questionável, em termos de idade, colocar Irandhir no papel de um jovem suspeito de ter como pai personagem representado, no caso, por Cauã. A propósito dessas diferentes fases de cada um dos demais personagens, é possível afirmar que, realmente, são interpretados por atores bastante semelhantes fisicamente, que trazem similitude também nos trejeitos trabalhados.

As obras que partiram do romance de Hatoum aqui analisadas trazem igualmente o narrador imbuído de recontar a história daquela família como estratégia para encontrar possíveis respostas com relação à sua origem. Nas três criações, trabalha-se a ideia do narrador que se lança aos escritos sobre aquela família para reconhecer as implicações dessa história no seu próprio destino e, até mesmo, para se livrar da memória. A HQ traz, no seu desfecho, indicativos da construção do registro escrito por parte de Nael. A minissérie, por sua vez, já começa a obra com tal evidência, com cena na qual Nael datilografa epígrafe com versos do poeta Carlos Drummond de Andrade, tal qual aparecem na abertura do romance.

Para dar a largada à trama de *Dois Irmãos*, ambas as adaptações se valem do prólogo do romance. Levando-se em consideração ser este um recurso no qual um personagem pode ser trazido, a princípio, em circunstâncias futuras, após os acontecimentos da história narrada, tem-se, desde um primeiro momento, a quebra da linearidade como uma das opções dos criadores. A narrativa longa de Hatoum explora a inversão da ordem cronológica dos eventos para contar, de forma instigante, a história de *Dois Irmãos*. Tão intrigantes quanto são as adaptações nesse sentido.

Sobre a HQ foco deste estudo, é possível afirmar, no que diz respeito a esse aspecto, que se deu a opção, na obra como um todo, pela mesma ordem de montagem encontrada no romance, com inversões sutis, remanejando trechos do texto, o que tornou a construção mais precisa. Principalmente, levando-se em consideração que não foi reproduzido o texto do romance integralmente. No que foi usado, empreenderam algumas modificações de termos, possibilitando construções mais diretas e fluidas, sensível à dinâmica dos quadros. Na HQ, os criadores priorizaram também a divisão em capítulos, expediente encontrado no romance.

A obra do diretor Luiz Fernando Carvalho para TV, por sua vez, também explora, como já sinalizado, a inversão da sucessão cronológica dos acontecimentos. Nesse sentido, a minissérie supera o padrão televisivo para este tipo de produto, - geralmente com construção mais palatável e linear -, e se estrutura por meio de sequências menos óbvias.

Não apenas por explorar encadeamentos menos previsíveis é que a minissérie foge um pouco do modelo das produções televisivas. Saltam aos olhos escolhas a nível de direção menos usuais em comparação aos materiais convencionalmente criados para TV. Percebe-se um estilo bem definido, plasticidade esmerada, próprios do diretor

em questão, técnicas narrativas mais ousadas, meandros na temporalidade, desafios de produção mais complexos, maior exploração das potencialidades da fotografia, enquadramentos variados, planos menos convencionais (o personagem fala para a câmera – ver figura 7), aproximando-se de criações mais cinematográficas.



FIG. 7. PLANO MENOS USUAL NA TV  
FONTE: GLOBO PLAY

Luiz Fernando Carvalho vem imprimindo, ao longo de anos e de maneira prolífica, um estilo muito próprio e engenhoso em produções de destaque para TV, a exemplo de obras como *Hoje é Dia de Maria*, *Meu pedacinho de Chão* e *Velho Chico*. A própria minissérie *Dois Irmãos* chama atenção, entre outros elementos, pela plasticidade. Os tons quentes usados para representar a calorenta Manaus; o filtro amarelo não apenas referente a isso, mas sugestivo da loucura do gêmeo Omar ou da insegurança e desconforto do narrador-personagem Nael, desconhecedor de sua origem.

Evidencia-se o esmero quanto ao uso criativo das cores. Potencializados, na minissérie, o sentido e o efeito da cor vermelha da rede onde Omar sempre terminava suas noitadas, o refúgio do sujeito de paixões à flor da pele. Mas que também remetia à violência da “cena bíblica” de ataque de um irmão contra o outro (ver figura 8). Momento dramático que é representado, por outro lado, de maneira discreta na obra em quadrinhos.



**FIG. 8. EMBATE DOS GÊMEOS, JÁ ADULTOS, NA REDE**  
**FONTE: GLOBO PLAY**

A atenção no que diz respeito ao impacto criativo da cor é evidenciada ainda no próprio romance, cujo texto destaca o encarnado da rede. O vermelho ainda presente nas vestimentas usadas por Lívia, pivô da briga entre os irmãos, a personagem que desperta paixões, a luxúria (a cor sugerida no romance já e explorada na minissérie. Na obra de Hatoum: “...um enxame de moleques erguia a cabeça e seguia com o olhar a ondulação do short vermelho. Mas ela gostava mesmo era dos gêmeos...” (HATOUM, 2000, p.27). Acentuado na minissérie, onde também o vermelho é explorado na cor do vestido de casamento de Lívia.

Ressalta-se ainda, em reforço à construção dos personagens, na minissérie, alicerçada pela recorrência refinada às cores, o encarnado usado pela mãe dos gêmeos, Zana, ao mesmo tempo, voluptuosa em direção a Halim e protetora para com o Caçula. O azul e tons frios do vestuário de Rânia, que demonstra frieza com relação aos seus sentimentos, na verdade, falta de interesse por possíveis pretendentes. Além da solidão, em função da dedicação excessiva da mãe direcionada aos gêmeos, em detrimento dela.

Com relação ainda à construção dos personagens, percebe-se, nas duas adaptações, o esforço em traduzir, com seus recursos específicos, o traço erótico de figuras como Zana e Lívia, esta pivô da exacerbação da rivalidade entre os gêmeos. Uma característica potencializada, sobretudo, pela minissérie, que evidencia de forma muito contundente a capacidade de Lívia, desde muito cedo, em despertar o desejo dos gêmeos.



**FIGURA 9: CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM DISPUTADA PELOS GÊMEOS**  
**FONTE: GLOBO PLAY**

Ao se levar em consideração ainda a questão da paleta de cores, no que diz respeito aos quadrinhos, a HQ optou pela expressividade do preto e branco, potencializando a carga dramática da trama por meio do contraste mais acentuado do jogo de luz e sombra. Um recurso já insinuado pelo próprio romance, por meio de trechos descritivos: “O Caçula, apoiado na parede branca, ofegava, o caco de vidro escuro na mão direita, o olhar aceso no rosto ensanguentado do irmão” (HATOUM, 2000, p.28). A atmosfera trágica está presente nas três obras, mas cada qual cria tal expediente à sua maneira, com seus próprios recursos: romance, pela descrição; HQ, pelo contraste de luz e sombra exacerbado com o uso de preto e branco (ver figura 10); minissérie também explora luz e sombra, em especial, no momento da trama em questão, de forma vigorosa.



**FIG. 10. MOMENTO TRÁGICO TRAZIDO EM ACENTUADO CONTRASTE DE LUZ E SOMBRA EM P&B**  
**FONTE: MOON; BÁ (2015, P.30)**

Nos quadrinhos em estudo, há construções livres de ambientes, como quando arquitetada a conversa de Halim e de Nael, no boteco A Sereia do Rio, na HQ, ainda que o romance não tenha insinuado o local da conversa. O procedimento de ambientar a conversa em um dado cenário resultaria da necessidade característica do formato das HQs em situar o leitor também visualmente na história.



**FIG. 11. CRIAÇÃO DE AMBIENTES NA HQ**  
 FONTE: MOON; BÁ (2015, P.55)

No episódio em que Halim conta a Nael sobre o dia em que Omar descobriu a identidade da esposa de Yakub, a passagem acontece em forma de flashback, na minissérie, recuperando visualmente o que acontecera. A conversa de Halim com Nael acontece no depósito da loja. Já a HQ traz o relato de Halim a Nael sobre o acontecido através de uma conversa pelas ruas de Manaus, com destino a um boteco na Cidade Flutuante, conforme ambiente indicado no romance. A HQ segue mais à risca os indicativos de espaço apontados no livro. A minissérie explora maior liberdade na criação de suas próprias ambientações. Na obra televisiva, sem tanta fidelidade quanto a esse aspecto, é a partir, por exemplo, das viagens de barco pelo rio – com ricos planos abertos da Amazônia – que Halim dá a conhecer suas histórias a Nael e, por tabela, este, ao telespectador. As buscas ao desaparecido Omar pelo rio, por Halim e Nael, chegam a ser exploradas no romance e na HQ, mas na obra televisiva essas travessias ganham destaque e servem de fio condutor da narrativa. A base a partir da qual, por meio do relato de Halim a Nael, o telespectador vai tendo contato com os diferentes momentos da história daquela família.

A propósito desse episódio no qual Halim conta a Nael sobre o dia em que Omar descobriu a identidade da esposa de Yakub, conforme Halim soubera pelas confissões

de Yakub sobre a estadia de Omar em São Paulo, é interessante observar como se processaram as operações narrativas nas obras analisadas. O narrador nos quadrinhos, a exemplo de como se processa no romance, resume os acontecimentos através do relato compartilhado por Halim. A minissérie, por seu turno, chega a recuperar os eventos, com cenas em flashback. O espectador, no caso, tem acesso a como teriam se desenrolado os fatos. A respeito, Xavier (2003, p.72) lembra a distinção entre a narração (ou apresentação) sumária, quando “o tempo se contrai, de formas variadas, e interessa apenas a informação sobre o acontecido sem maiores detalhes” e a apresentação cênica, “forma de apresentação detalhada de uma situação específica com unidade de espaço e continuidade de tempo”. Como é possível observar, o meio audiovisual tende a valorizar este último expediente. Já a HQ, nesse caso, privilegiou a concisão.

Os quadrinhos de *Dois Irmãos* seguem mais fielmente o desfecho do romance. A minissérie, por sua vez, traz, no encerramento da trama, Nael em sua aparente liberdade – ele escreve para se libertar da memória. Sai ainda navegando na imensidão do rio na redenção da liberdade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos trabalhos de adaptações criados a partir do romance *Dois Irmãos*, de Milton Hatoum, tornou possível o confronto com questões tão múltiplas quanto às possibilidades criativas em torno de uma mesma história. Sintomático ainda se fazer necessário, em certa medida, a nível de discussão, o reforço da ideia de que as transcrições surgidas a partir de uma obra inicial gozam de completa autonomia, representam obras independentes, que, uma vez construídas de forma consistente, na mobilização dos seus próprios recursos, em nada devem à anterior, muito menos relação de lealdade a determinadas escolhas encontradas no texto-fonte como traço qualitativo.

As apreciações críticas revelam-se mais prolíficas e levam a desdobramentos mais desafiadores quando, por exemplo, lançam-se ao processo de transposição entre os formatos e gêneros distintos e à operacionalização dos códigos específicos de cada linguagem. Para além da averiguação da mesma história tramada em diferentes artes, instigante a observação quanto ao diálogo representado pela influência de uma mídia sobre outra, como os mecanismos próprios do cinema experimentados em produto televisivo. Relevante ainda o acompanhamento do papel do criador como regente, em meio à mobilização dos recursos próprios de dada linguagem, capaz de favorecer a singularização das adaptações em relação ao texto fonte, a partir das escolhas criativas que empreende.

## Referências

- CAMARGO, Maria. **Dois irmãos**: roteiro da série: a partir da obra de Milton Hatoum. 1. Ed. Rio de Janeiro: Cobogó, 2017.
- DOIS IRMÃOS** [Minissérie]: Direção: Luiz Fernando Carvalho. Roteiro: Maria Camargo. Brasil: Rede Globo, 2017. 10 episódios.
- ELÍSIO, Roberto. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: ELÍSIO, Roberto; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). **A Linguagem dos Quadrinhos**: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica. 1ª edição. São Paulo: Criativo, 2015.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, Ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Tradução: Ana Isabel Soares. 1ª edição. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014.
- HATOUM, Milton. **Dois irmãos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- HUTCHEON, Linda. **Uma Teoria da Adaptação**. Tradução: André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- MOON, Fábio; BÁ, Gabriel. **Dois irmãos**: baseado na obra de Milton Hatoum. 1. Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. (Quadrinhos na Cia.).
- NORONHA, Danielle de. **Direção de arte para séries de TV**. Disponível em: <<http://abcine.org.br/site/direcao-de-arte-para-series-de-tv/>>. Acesso em: 2 maio 2018.
- PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva. Brasília: CNPq, 1987.
- RAMOS, Paulo. **Revolução do gibi**: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.
- STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, n. 51, p. 19-53, 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>>. Acesso em: 30 maio 2018.
- VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma alfabetização necessária. In: BARBOSA, Alexandre [et al.]. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3.ed. 1 reimpressão. São Paulo: Contexto, 2007.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, Tânia [et al.]. **Literatura, Cinema e Televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003.

**ESTEREÓTIPOS  
SURDOS E AS  
PERCEPÇÕES DE  
IDENTIDADE:  
UMA ANÁLISE  
DA HISTÓRIA EM  
QUADRINHOS *THAT  
DEAF GUY*, DE MATT  
E KAY DAIGLE**

Tayana Dias de Menezes; Layse da Costa Santos; Nathalia da Costa Santos  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:**

A relevância das histórias em quadrinhos para os estudos da identidade do povo surdo está na possibilidade de alcance, circulação e comunicação social do gênero, tornando-se um canal de propagação tanto dos elementos que caracterizam esse grupo social, como na reprodução de seus estigmas. As tirinhas de Matt Daigle mostram o dia a dia de uma família em que o pai é surdo e utiliza a Língua Americana de Sinais (American Sign Language – ASL) para comunicar e interagir com a sociedade, apresentando situações vividas pelo personagem. Neste artigo, apresentamos e analisamos uma seleção dos quadrinhos da série *That deaf guy*, à luz da perspectiva dos estudos da análise do discurso com base nos estereótipos, caracterizando os elementos de identidade que estão presentes nas tirinhas e que reforçam as noções convencionadas pela sociedade, concepções do ouvinte acerca do surdo, e do surdo pelo próprio surdo.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Estereótipo; Identidade; Literatura; História em quadrinhos.

**ABSTRACT:**

The relevance of comics to studies of the identity of deaf people lies in the possibility of reach, circulation and social communication of the genre, becoming a channel of propagation both of the elements that characterize this social group, as well as the reproduction of their stigmata. Matt Daigle's comics show the day-to-day life of a family in which the father is deaf and uses the American Sign Language (ASL) to communicate and interact with society, presenting situations experienced by the character. In this article, we present and analyze a selection of comics from the *That deaf guy* series, in light of the perspective of discourse analysis studies based on stereotypes, characterizing the elements of identity that are present in the strips and reinforce the notions agreed upon by society, conceptions of the deaf, and of the deaf by the deaf himself.

**KEYWORDS:**

Stereotype; Identity; Literature; Comics.

## INTRODUÇÃO

O estudo acerca dos estereótipos sociais dentro do campo de conhecimento da psicologia social tem trazido novas perspectivas para as pesquisas de constituição de identidades e discursos. A reprodução desses estereótipos pode influenciar nas percepções da sociedade, de grupos sociais como os surdos, por exemplo. Paralelamente, os estudos culturais surdos vêm discutindo e classificando as identidades surdas. Cabe aqui nesta pesquisa compreender que o povo surdo é composto não por única identidade, mas, identidades que sofrem influências dos estereótipos e crenças que contribuem para a sua representação na sociedade.

Nesse sentido, os gêneros discursivos, como a história em quadrinhos podem favorecer crenças, e devido ao alcance e circulação social, servirem como propagadores de estereótipos (positivos ou negativos). As tirinhas mostram que os discursos contidos são frutos da memória coletiva dos ouvintes acerca dos surdos e também dos surdos pelos próprios surdos.

A história em quadrinhos, como demais textos de circulação e alcance social, revela sua influência no interlocutor expondo intrinsecamente estereótipos que podem propagar-se como fruto de discursos aceitos como verdade. Compreendemos que os estereótipos podem moldar comportamentos dos grupos sociais. Trazendo para a realidade do sujeito surdo ainda está inerente e enfatizada a deficiente como alguém acometido por um mal e que consequência é incapaz de atuar na sociedade, exercer seus direitos sendo tratado com coitado.

Sendo assim, este estudo tem como objetivo identificar como os discursos (re) construídos por meio das histórias em quadrinhos *That deaf guy*, de Matt e Kay Daigle, expõe os estereótipos surdos que fazem parte de crenças sociais. Analisaram elementos de identidade, presentes nas tirinhas observando as noções convencionadas pela sociedade. Partimos de uma pesquisa bibliográfica acerca do estudo dos estereótipos sociais e a relação com o estudo da identidade surda, do tipo descritiva e explicativa. Assim, foram selecionados e analisados três tirinhas da série americana intitulada *That deaf guy* e descritos os estereótipos de acordo com a classificação de Kruger (2004).

## LÍNGUA, IDENTIDADES E O SURDO

Historicamente, os surdos ocuparam um lugar estigmatizado na sociedade, considerados incapazes e de menor importância. O status social firmava-se em uma capacidade oral, considerada primordialmente humana. Se a comunicação humana oral é a única compreensível, logo os surdos foram enquadrados na “anormalidade”.

Analisando a trajetória dos surdos na sociedade, percebemos a evidencia e

reafirmação da deficiência e da incapacidade. Segundo Strobel (2009) desde a antiguidade os surdos foram vistos como sujeitos inferiores. Na idade média eram impedidos de receberem comunhão e casarem, pois, a confissão dos seus pecados e arrependimento não podia acontecer de forma oral. Além disso, os direitos civis e o recebimento de heranças eram negados em virtude de leis.

Assim, todo o processo vivenciado pelos surdos indica a noção convencionada da deficiência como algo incapacitante. Observando a particularidade do sujeito surdo em comparação com outras deficiências temos a língua de sinais como um dos instrumentos de reafirmação de sua identidade surda.

Neste cenário, a comunidade surda apropria-se da Língua Brasileira de Sinais (Libras) para reafirma-se enquanto povo e identidade cultural, em uma sociedade ouvinte. A língua, reconhecida legalmente em 24 de abril de 2002 (Nº 10.436) explicita a “natureza visual-motora e a sua gramática própria, constituindo um sistema linguístico de transmissão de ideias e fatos”. (BRASIL, 2002).

Dessa ideia, Santana e Bergamo (2005, p.566) reflete que:

A defesa e a proteção da língua de sinais, mais que significar uma auto-suficiência e o direito de pertença a um mundo particular, parecem significar a proteção dos traços da humanidade, daquilo que faz um homem ser considerado homem: a linguagem. (SANTANA E BERGAMO, 2005, p.566).

Assim, compreendemos que a língua de sinais apresenta-se enquanto instrumento de pertença para a comunidade surda por finalmente ser compreendida enquanto expressão do pensamento e das particularidades do indivíduo surdo. A identidade parte das manifestações de um povo, que compartilha os artefatos pertencentes e que reafirmam o diferente. Os artefatos nesse sentido são toda a produção de um povo. Consideramos que ser humano define sua existência e essência a partir das relações construídas dentro dos grupos de pertença, estabelecendo assim uma identidade local que caracterizará as suas particularidades. (LARAIA, 2002).

O estudo da identidade é amplamente debatido pelas ciências sociais. Hall (2006, p.38) ressalta importantes características da identidade, no sentido de reforçar a imutabilidade da identidade:

Assim, a identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre “em processo”, sempre “sendo formada”. (HALL, 2006, p.38)

Assim, acreditamos que as identidades surdas estão em processo, está em formação. Quando o surdo convive com a comunidade surda, e apreende e se redescobre dentro de uma sociedade ouvinte. O teórico Skliar (1998, p.7) abordando politicamente as visões de ser surdo reflete:

Foram mais de cem anos de práticas engeuecidas pela tentativa de correção, normalização e pela violência institucional; instituições especiais que foram reguladas tanto pela caridade e pela beneficência, quanto pela cultura social vigente que requeria uma capacidade para controlar, separar e negar a existência da comunidade surda, da língua de sinais, das identidades surdas e das experiências visuais, que determinam o conjunto de diferenças dos surdos em relação a qualquer grupo de sujeitos. (SKLIAR, 1998, p. 7)

Dessa maneira, o relato do autor nos faz pensar que o que foi vivido a cem anos, reflete no momento atual, no processo de construção das identidades surdas como estereótipos. Como veremos a seguir, estereótipos esses que normatizam o povo surdo rotulando como: inferior, que não possui uma língua, uma comunidade e uma identidade.

## **O ESTUDO DOS ESTEREÓTIPOS SOCIAIS**

Sendo investigado no campo da psicologia social, o estudo dos estereótipos tem contribuído para a análise da relação entre cognição, estereótipo e preconceito. De acordo com Silva (1998, p. 62), “O estereótipo como tal é uma ideologia, um esforço de contemplação da fluidez, da indeterminação, da incerteza da linguagem, do social.” Dessa forma, de acordo com o autor, não representa a realidade vivenciada pelo diversos sociais. Kruger (2004, p. 36-37) ainda define o estereotipo social como: “crença coletivamente compartilhada acerca de algum atributo, característica ou traço atribuído a um agrupamento humano.”

Assim, essa crença é fruto de ideologia de um grupo acerca de outro, ou do próprio grupo sobre si mesma. O autor revela que os estereótipos podem influenciar no comportamento dos grupos, uma vez que condicionam e exercem domínio nas condutas, na tentativa de enquadrar-se no padrão imposto pelos grupos majoritários.

Trazendo para este trabalho, vemos os discursos de deficiência exercidos por uma sociedade majoritariamente ouvinte. Ou seja, é o estereotipo da anormalidade, da estranheza e da língua incomum. Contudo, na contra mão surgem os movimentos de identidade e reafirmação cultural da surdez como povo, língua e comunidade.

Esse estudo, como já explicita, versa apenas sobre os estereótipos sociais,

existindo outras classificações de como: gênero, econômico e étnico. Assim, Kruger (2004, 37) classifica os estereótipos sociais em:

- Auto-estereótipos: Crenças de um determinado grupo sobre se mesmo;
- Hetero-estereótipos: Crenças de um grupo sobre o outro.

Quanto à qualidade dos estereótipos eles podem ser negativos ou positivos. Ainda podendo ser mais complexa se acrescentamos variáveis como intensidade. Podendo ser investigados desde o momento de surgimento (onde e porque) até a manifestação na coletividade e as consequências desses estereótipos nas relações.

O autor pesquisador Kruger (2004) ainda reflete que associados aos sentimentos podem influenciar nas atitudes e gerar outra categoria, o preconceito social. Assim, dependendo dos estereótipos gerados, provocam sentimentos negativos ou positivos no grupo social. Sendo assim, se os estereótipos são de ordem positiva, provocam a valorização e aceitação. Contudo, estereótipos negativos podem gerar o preconceito social.

### ***SOBRE THAT DEAF GUY, DE MATT E KAY DAIGLE***

Trata-se de uma série de quadrinhos acerca do dia-a-dia de uma família bilíngue, em que o pai (Desmond) é surdo, interagindo com o filho e a esposa ouvintes na língua de sinais americana (ASL). As histórias são representações do próprio autor Matt Daigle e de sua esposa roteirista. Matt, sujeito surdo, é cartunista, designer e ilustrador. Morando na Califórnia com a sua esposa Kay e seu filho ouvinte, desenha e escreve os quadrinhos como aspecto de sua história de vida.

Em entrevista concedida ao jornal britânico *Hearing News* (2012) afirmou que as histórias partiram da experiência de sua família com “colaboração auditivo-surdo”. Nesse sentido, o autor afirma que as vivências retratadas nas tirinhas retratam não só, a visão de mundo do autor enquanto surdo, mas, também de sua esposa e filhos ouvintes, enquanto participantes de duas culturas: uma ouvinte e a outra surda.

Criada em 2010, são veiculadas como *webcomics* e podem ser encontradas no endereço eletrônico <http://www.thatdeafguy.com/>. Com o avanço da tecnologia e o maior acesso ao ciberespaço surgiram as *webcomics*. *Webcomics* trata-se de histórias em quadrinhos produzidas e veiculadas diretamente na internet, por meio de blogs e sites. Para Batiستا (2011) esse gênero foge da necessidade de intervenção de grandes corporações e estreita as relações entre os interlocutores (quem produz e consome HQ's).

## O SUJEITO SURDO NAS TIRINHAS DE MATT E KAY DAIGLE

De acordo com Perlin (1998, p. 54): “a noção de surdo está diretamente ligada a estereótipos em muitas formas.” Quando a autora refere-se a estereótipos dos surdos, evidencia algo que muitas vezes impede ou dificulta a aceitação da identidade surda. Sendo assim, neste estudo selecionamos as tirinhas que apresentam estereótipos negativos e classificamos de acordo com as duas categorias principais elencadas por Kruger (1994) auto-estereótipos (a que se dirige ao grupo que o indivíduo pertence) e hetero-estereótipos (que indica um grupo distinto).

Estudos acerca dos estereótipos surdos ainda são bastante recentes, portanto torna-se necessário compreender quais são, e como podemos identifica-los através dos gêneros de circulação social.

Apresentamos as tirinhas, seguidas da análise e classificação quanto ao estereótipo:

**Categoria 1** – Hetero-estereótipos negativos: crenças ouvintes acerca da normalidade, estranheza e curiosidade em ser surdo.

### TIRINHA 1

Neste quadrinho o autor, por meio do discurso (re) construído da garçonete, expõe uma crença que circula na sociedade, especialmente, entre os que desconhecem o universo da surdez; “Você é surdo? Isso é uma pena...”. O sujeito surdo é tratado como um coitado; como alguém acometido por um mal/ desgraça e, portanto, digno de pena.



Já o sujeito que decide unir-se ao surdo é encarado como alguém digno de admiração. O quadrinho (re) constrói, por meio dos personagens, discursos e crenças que circulam amplamente na sociedade: o surdo categorizado como deficiente, ou seja,

um sujeito incapaz, limitado e digno de pena; o outro encenado pela sua esposa ouvinte que, distinguindo-se do surdo, é considerado um sujeito capaz e o protótipo da regra social e a garçonete, sujeitos que desconhecem aspectos ligados ao universo do surdo e da surdez e reproduzem um discurso preconceituoso.

Como visto no estudo dos estereótipos sociais, esse estigma negativo representa muito mais do que uma simples rotulação, parte para o campo do preconceito social. Devido aos avanços tecnológicos e medicinais o surdo ganhou autonomia. As lutas e os movimentos sociais contribuíram para o ganho nos direitos da pessoa surda, podemos encontrar o surdo nos diversos espaços. Porém, como mostra o quadrinho o surdo ainda é visto como deficiente e incapaz. É preciso cada vez mais acabar com esse estereótipo de pena e coitado, pois a realidade mostra-se diferente: sujeito atuante, político e capaz de exercer sua autonomia pessoal e profissional.

### THAT DEAF GUY

BY MATT & KAY DAIGLE



### TIRINHA 2

Inicialmente, no texto, o menino pergunta ao pai “por que as pessoas nos encaram”. É interessante notar que a criança – ator social em desenvolvimento e aprendizagem das normas; regras e crenças sociais – nota a estranheza causada por ele e seu pai aos olhos dos outros e por isso sempre são observados no convívio social. O pai de Cedric responde que “a língua de sinais é muito visual. Então as pessoas a acham fascinante”, em contrapartida Cedric responde “então aquelas pessoas são fascinantes. Por que eles não estão encarando-os?”.

Vale, a princípio, ressaltar que os julgamentos feitos à língua são, na verdade, julgamentos sociais direcionados aos falantes da mesma. Cedric nota a estranheza nos olhos dos outros, não apenas direcionado à Língua de Sinais, mas antes, direcionada ao sujeito surdo dentro de uma sociedade majoritariamente ouvinte. No último quadrinho, há uma comparação entre a língua de sinais, ou seja, entre o sujeito surdo e os sujeitos sentados a direita de Cedric: tatuados; com piercing; roupas com caveira estampada; cabelos coloridos e moicano, isto é, indivíduos adeptos ao estilo punk – um

estilo mais agressivo porque tem como objetivo apresentar elementos contestadores ou ofensivos aos valores aceitos socialmente, em outras palavras, um sujeito que procura se diferenciar do socialmente aceito. Apesar desses sujeitos deliberadamente procurarem se afastar do que seria considerado como regra social, a língua de sinais e os surdos ainda causam mais estranheza aos olhos daqueles que compõem o seio da sociedade majoritária, os ouvintes.

**Categoria 2** – Hetero-estereótipos negativos – crenças ouvintes acerca da língua de sinais



### TIRINHA 3

Como já foi dito na categoria anterior; os julgamentos sociais direcionados a língua são, de fato, direcionados aos seus falantes. Muitos dentro da comunidade ouvinte acreditam que língua de sinais não é uma língua, ou seja, uma atividade social e um sistema composto por regras estruturais em diversos níveis: morfológico; sintático; fonológico etc. No quadrinho acima, a caixa categoriza a língua como “legal”; “super” e “fácil” porque aprende alguns sinais que são icônicos o que poderia sugerir que não se trata de uma língua complexa, mas de uma pantomima.

No entanto, ao construir dizeres mais complexos (textos e não palavras soltas), a caixa sente dificuldade para compreender o que está sendo dito. As palavras finais do personagem Cedric; “Não tão super, fácil, não é?”, mostram que língua de sinais, assim como qualquer outra língua, quando conhecida em profundidade, mostra-se tão complexa como qualquer outro sistema linguístico.

As situações apresentadas nas tirinhas mostram que os discursos representados mostram o olhar e a vivência dos surdos, especificamente a série *That deaf guy*, representa o lugar de fala do surdo, na representação do autor enquanto sujeito surdo que convive com ouvintes, causando identificação entre os pares surdos.

Apesar das tirinhas serem frutos de uma cultura surda americana, é possível

haver a identificação com as situações vividas pelo personagem e sua família, pois, muitos surdos são filhos de pais ouvintes e convivem majoritariamente nessa sociedade que pouco conhece sobre identidade e a língua de sinais. Os ouvintes em sua maioria reproduzem os estereótipos muitas vezes por falta de conhecimento e vivência com o indivíduo surdo.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento desse estudo revela que os discursos (re) construídos das tirinhas de Matt e Kay Daigle revelam ideologias e crenças que decorrem de noções convencionadas dos surdos pelos ouvintes. Percebeu-se que os estereótipos versam nas crenças ouvintes que: o surdo é um sujeito incapaz, a língua enquanto constituinte do sujeito é inferior, de menor valor. O surdo é visto com estranheza e anormalidade. Essas tirinhas causam nos surdos empatia, apesar de serem frutos de estereótipos dos ouvintes acerca dos surdos, representam as situações em que eles vivem em seu cotidiano.

Ressaltamos que as tirinhas são estruturadas da visão de um surdo, ou seja, do lugar de fala do indivíduo que convive com essas noções de estereótipos. Assim, percebemos que elas podem ser porta vozes do dia-a-dia do que o sujeito surdo enfrenta mediante a sociedade majoritariamente ouvinte.

## REFERÊNCIAS

CASTELLS, M. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**.

11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KRÜGER, H. Cognição, estereótipos e preconceitos sociais. In: PEREIRA, M. E (Org). **Estereótipos, preconceitos e discriminação: perspectivas teóricas e metodológicas** Salvador: EDUFBA, 2004, v.1. p.300.

LARAIA, R.B. **Cultura**: um conceito antropológico. 13. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. (Coleção antropologia social).

SANTANA, A.P; BERGAMO, A. Cultura e identidades surdas: encruzilhadas de lutas sociais e teóricas. **Revista Educ. Soc**, Campinas, vol. 26, n.91, p. 565-582, Maio/Ago.2005.

PERLIN, G. Identidades surdas. In: SKLIAR, Carlos (Org.). **A surdez – um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Mediação, 2005. p. 51-73.

SILVA, T.T. **Contrabando, incidentes de fronteira**: ensaios de estudos culturais em educação. Porto Alegre, 1998.

SKLIAR, C. **A surdez**: um olhar sobre as diferenças. Porto alegre: Mediação, 2010.

STROBEL, K. **As imagens do outro sobre a cultura surda**. Porto Alegre: Ed UFSC, 2009.



**HISTÓRIA EM  
QUADRINHOS,  
MEMÓRIA EM  
QUADRINHOS: A  
REPRESENTAÇÃO DO  
TRAUMA EM *MAUS*  
– *A HISTÓRIA DE UM  
SOBREVIVENTE***

Victor Vitorio de Barros Correia  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

**RESUMO:**

A obra *Maus: a história de um sobrevivente*, de Art Spiegelman, é um objeto exemplar para refletir a relação dos afetos entre história e memória, especialmente na memória traumática. O trauma instaura a necessidade do testemunho, mas paradoxalmente a linguagem é insuficiente para representar e comunicar a ruptura infligida pelo trauma, o que demanda uma árdua autoconsciência a fim de seguir na tarefa de reconstrução simbólica, um verdadeiro esforço de tradução. O uso de desenhos e de hibridismo de linguagens nas histórias em quadrinhos enriquece a capacidade autorreferencial e aprofunda as possibilidades de expressão do autor. Isto faz de *Maus* também uma obra autobiográfica e uma reflexão sobre a relação recíproca entre o passado e o presente. Tal relação deve fluir no sentido da vitalidade da condição humana, sempre ameaçada pela perene desumanização que tem na violência sua raiz e fruto.

**PALAVRAS-CHAVE:**

*Maus*; Art Spiegelman; Histórias em quadrinhos; Memória; Trauma, Holocausto.

**ABSTRACT:**

The book *Maus: a survivor's tale*, by Art Spiegelman, is an exemplary subject to ponder on the affective relation between history and memory, especially traumatic memory. Trauma establishes the need for testimony, but paradoxically language does not suffice to represent and communicate the rupture inflicted by trauma, demanding an arduous self-consciousness in order to proceed with the chore of symbolic reconstruction, an effort for translating oneself. The use of drawings and of language hybridism in comic books enriches the self-awareness and deepens the author's possibilities of expression. All this makes *Maus* an autobiographical work and a reflection on the reciprocal relationship between past and present. Such relationship should flow towards zeal for the human condition, despite being threatened by the everlasting dehumanization, which is both root to and fruit of violence.

**KEYWORDS:**

*Maus*; Art Spiegelman; Comic books; Memory; Trauma; Holocaust.

## INTRODUÇÃO

Este artigo é baseado em uma dissertação homônima que tomou como objeto a história em quadrinhos (HQ) chamada *Maus: A história de um sobrevivente*. É fácil hoje reconhecermos a importância artística dessa obra, mas na época da produção, de 1978 a 1991, nem mesmo Art Spiegelman, o próprio autor, era totalmente confiante de que as HQs seriam apropriadas ao tema, que era este: seus pais, Vladek e Anja, foram judeus poloneses que sobreviveram ao extermínio perpetrado pelos nazistas, sobretudo no campo de extermínio de Auschwitz-Birkenau, e carregaram até o fim as marcas do trauma que afetaram irrevogavelmente os indivíduos e as relações familiares.

Alguns detalhes sobre o livro devem ser acrescentados nesta introdução. Primeiro, o livro não é uma narrativa direta da história dos pais, é fundamento na autoreferência: *Maus* conta a história do esforço de Art em produzir *Maus*, uma obra que levou 13 anos para ser concluída. Segundo, o autor não viveu durante o Holocausto, nasceu depois da guerra, em 1948 e viveu nos EUA. Terceiro, não é uma história de culpa histórica, de valores familiares ou de pessoas enobrecidas pelo sofrimento; a relação de Art com Vladek era terrivelmente conturbada, os únicos momentos em que conseguiam dialogar era quando o filho entrevistava o pai para, das ruínas da memória, organizar uma narrativa. Quarto, apenas Vladek contou a história para o livro, pois Anja se suicidou em 1968, como se confirmasse a impossibilidade do retorno à normalidade.

Quinto, *Maus* concilia três linhas temporais: a) a juventude dos pais na Polônia dos anos de 1930 e 40, b) o final dos anos de 1970 e começo dos 80, quando Art entrevistava Vladek e começava o livro, c) o “presente” da produção, 1987, quando o primeiro volume já havia sido publicado e o autor em crise lutava para conseguir levar o projeto adiante. O próprio protagonista Vladek já havia morrido em 1982.

Sexto, Spiegelman usou uma peculiar metáfora visual para retratar no ambiente histórico os judeus com a aparência de ratos, alemães de gatos e poloneses de porcos. Uma ousadia fabulosa para uma narrativa biográfica, mas que gerou alguma confusão: o jornal *The New York Times* colocou *Maus* na lista de mais vendidos de ficção, um constrangimento que foi consertado após uma carta do autor que levou o jornal a reconhecer que o caráter histórico e biográfico o coloca na lista de não-ficção (SPIEGELMAN, 2011, p. 150).

## HISTÓRIA E MEMÓRIA

O Holocausto é um dos maiores traumas coletivos da humanidade. Sua abordagem é horrivelmente complexa porque engloba paradoxos que podem levar à tentação do alívio das respostas simples. A historiadora Hannah Arendt (2012,

p. 31) afirma que devemos evitar duas delas: que o Holocausto foi o clímax de uma linha histórica de antissemitismo europeu (porque isso naturaliza a atrocidade como esperada, ou até mesmo inevitável) e que os nazistas tomaram os judeus como bodes expiatórios (pois isso reduz o extermínio a uma fatalidade casual, ignorando a necessidade de contextualização). Essas soluções fechariam a história e acalmariam as responsabilidades da mentalidade contemporânea, como um fardo encerrado e deixado para trás.

Para o sociólogo Zygmunt Baumann o Holocausto diz respeito a toda a humanidade, não apenas às vítimas e perpetradores, pois indentificar e sentenciar um criminoso não explica o crime. Ele chega a dizer que “a civilização moderna não foi a condição *suficiente* do Holocausto; foi no entanto, com toda a certeza, sua condição *necessária*. Sem ela, o Holocausto seria impensável” (BAUMAN, 1998, p. 32). No modelo moderno de eficiência racionalista, engenharia social e organização burocrática, a ética é secundária e até relativa: “o resultado é a irrelevância dos padrões morais para o sucesso técnico da operação burocrática” (BAUMAN, 1998, p. 126). Foi um processo assim que levou ao gradual isolamento dos judeus – e tantos outros – sob o domínio nazista, seguido de deportações, trabalhos forçados em campos de concentração e extermínio. Essas análises têm uma proposta sociológica e um alerta: o Holocausto não foi um evento singular, superado e deixado no passado. Ele afeta a sociedade como um exemplo de como se pode, um passo imperceptível de cada vez, chegar aos extremos (TODOROV, 1995, p. 281).

Sendo uma obra artística biográfica de tema tão complexo, *Maus* logo encontra a problemática da relação entre história e memória. O historiador Pierre Nora retrata uma separação radical entre as duas:

Memória, história: não são sinônimos de modo algum; na verdade, como já sabemos hoje, são opostos em todos os aspectos. A memória é sempre um fenômeno atual, uma construção vivida em um presente eterno, enquanto que a história é representação do passado. A memória orienta a recordação para o sagrado, a história expulsa-a: seu objetivo é a desmistificação. A memória surge a partir de um grupo cuja conexão ela estimula. A história, por sua vez, pertence a todos e a ninguém, e por isso é designada como universal (NORA, apud ASSMANN, 2011, p. 146).

Ou seja: para ele a história é passado, a memória é presente e os relatos do Holocausto estão repletos de ambas. A contribuição de Art Spiegelman não é solucionar o problema, é enfatizá-lo. O objetivo de *Maus* é assertivamente memorial:

O que está sendo retratado é, especificamente, a história [de Vladek], baseada em suas memórias. Esse tipo de reconstrução é carregado de perigos. Meu pai podia apenas lembrar/entender uma parte daquilo que ele viveu. Ele só podia contar parte disso. Eu, por conseguinte, só podia entender parte daquilo que ele era capaz de contar, e podia apenas comunicar uma parte disso. O que resta são fantasmas de fantasmas, apoiados sobre as frágeis fundações da memória <sup>1</sup> (SPIEGELMAN, 2011, p. 154).

Spiegelman priorizou a memória paterna como ferramenta de representação da realidade, auxiliada por dedicada – e até obsessiva – pesquisa histórica. Isso demandou distanciamento do próprio autor em relação ao testemunho de seu pai, um esforço em não julgar (enquanto no livro ele não esconde como sempre julgava Vladek).

Há um trecho de *Maus* muito importante na aticulação entre memória e história. Os quadrinhos alternam o passado de Vladek em Auschwitz e o presente da narrativa na conversa entre pai e filho. Art Spiegelman é o rato de colete preto (figura 1).



FIGURA 1 – A ORQUESTRA E OS GRITOS DOS GUARDAS (SPIEGELMAN, 2005, p. 214)

1 As citações da bibliografia em língua inglesa foram traduzidas por este autor.

Essa sequência desnuda a subjetividade da percepção da realidade. Historicamente, havia em Auschwitz uma orquestra de prisioneiros que tocava no início do dia de trabalho, em mórbida ironia. Mas Vladek era um prisioneiro centrado em sobreviver, em sua lembrança não havia música a ser escutada em meio aos gritos ensurdecedores. Isso é traduzido graficamente por Spiegelman: a marcha dos prisioneiros rumo ao trabalho forçado literalmente se sobrepõe aos músicos e, assim, metaforicamente sufoca sua melodia, numa sinestesia em que o visual representa o sonoro. Fato e subjetividade são, assim, amalgamados. Ele disse, em *MetaMaus*:

Mas era óbvio para mim, fazendo meu dever de casa, que a memória de Vladek não estava de acordo com tudo o que eu lia. Eu sabia que teria que aludir a isto em algum ponto. Eu fui com a versão dele e tentei fazer uma correção visível se necessária. Quando mais próximo da história pessoal dele, menos eu interferiria. Mas eu pensei que deveria haver pelo menos um lugar no livro em que esse processo fosse explícito (2011, p. 29-30).

Para representar memória, Art Spiegelman sabia que tinha que incluir os problemas da rememoração de forma consciente: “memória é uma coisa muito fugidia. Na época eu entendia isso como parte do problema e parte do processo” (SPIEGELMAN, 2011, p. 29). A complexidade e fragilidade da memória levam à problemática da confiabilidade do testemunho enquanto fonte e produto historiográfico. Porque a memória acontece no tempo presente. Aleida Assmann diz que: “ênfatisa-se, repetidamente, que as recordações são inconfiáveis. Essa inconfiabilidade funda-se não só em uma debilidade, em um déficit do recordar, mas, ao menos em igual medida, em forças ativas que conformam a recordação” (ASSMANN, 2011, p. 283-4), isto é, os afetos subjetivos.

Para Dori Laub (*apud* ASSMANN, 2011, p. 294) o testemunho é matéria prima adequada à história porque a subjetividade é uma referência importante – e mesmo inevitável – à compreensão da realidade humana, uma dinâmica que envolve ferir-se, lembrar, esquecer, estruturar, falar e reconstruir. Para o filósofo Walter Benjamin: “pois um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois” (2012, p. 38-9). Enquanto a história ainda busca uma forma de lidar com a memória e o testemunho, os artistas fazem grande uso de seus labirintos.

## LEMBRAR E ESQUECER

Elie Wiesel, escritor, judeu romeno, sobrevivente de Auschwitz ainda adolescente, empregou a dupla negativa “não esquecer jamais” em seu juramento:

Não esquecerei jamais essa noite, a primeira noite de acampamento que fez de minha vida uma longa noite sete vezes amaldiçoada. Não esquecerei jamais esse silêncio noturno que me roubou para sempre a vontade de viver. Não esquecerei jamais os instantes que assassinaram o meu Deus e a minha alma, meus sonhos que viraram areia do deserto. Não esquecerei jamais aquilo, mesmo que seja condenado a viver tanto tempo quanto o próprio Deus. Jamais. (WIESEL *apud* WEINRICH, 2001, p. 252).

Dizer “lembrarei” significa apenas reter algo na lembrança, mas “não esquecer” é diferente porque é o reconhecimento da memória como uma dialética entre lembrança e esquecimento. Esquecer é uma tendência. “Não esquecer” é resistir aos riscos de sua inevitabilidade. Para a vítima da violência, esquecer é não entender, é permitir que os outros tivessem morrido em vão, é renunciar à vingança (pois a justiça é mais incerta), é correr o risco de nova violência, é não poder tentar mudar o mundo.

Assmann diz que o espírito humano é como um palimpsesto (2011, p. 266), uma superfície de inscrição da memória, raspada, apagada e reescrita, camada sobre camada de marcas apenas aparentemente invisíveis (inconscientes). Assim, recordar-se é ver a si mesmo através das distâncias do tempo; significa desdobrar-se em outro: o sujeito que recorda e o que é recordado, dinamicamente integrando uma identidade.

Mas o significado de “trauma” é justamente o oposto de integração: vem do grego “ferida”, ruptura, cisão. O trauma é uma barreira ao entendimento e à linguagem que atrapalha a saúde psíquica: a identidade permanece fragmentada e incerta, incapaz da segurança da generalização devido à fixação no passado, que se torna um presente permanente (ASSMANN, 2001, p. 265). Como uma “escrita duradoura do corpo”, uma ferida psíquica é tão concreta e permanente como uma marca corporal (ASSMANN, 2011, p. 297). Citando o etnólogo Pierre Clastres, Assmann diz: “as marcas impedem o esquecimento, o próprio corpo traz em si as marcas da memória, o corpo é memória” (ASSMANN, 2011, p. 264). O trauma é a impossibilidade do esquecimento.

Para muitas vítimas o esquecimento é mais que um mecanismo natural: é desejável (GAGNEBIN, 2009, p. 101). Nietzsche disse que há vantagem no esquecimento para o ser humano, animal histórico: “quem não se instala no limiar do instante, esquecendo todos os passados, quem não é capaz de manter-se sobre um ponto como uma deusa de vitória, sem vertigem e medo, nunca saberá o que é felicidade e, pior ainda, nunca fará algo que torne outros felizes” (NIETZSCHE, 1983, p. 58), pois esse

indivíduo vive sob o fardo paralizante dos excessos do passado. É por isso que Jorge Smprún, escritor e sobrevivente do Holocausto, tentou viver a “nebulosa felicidade do esquecimento” (SEMPRÚN *apud* WEINRICH, p. 266) e evitou por longos anos escrever seu testemunho até que, quando finalmente o fez, intitulou o livro *A escrita ou a vida*, indicando que não podia conciliar os dois. Escrever sobre sua experiência diante da morte seria trazê-la para perto de si uma vez mais.

Vladek demonstrou sua tendência a esquecer quando queimou os diários de Anja, deprimido e desequilibrado pelo luto após o suicídio da esposa. A explicação que ele deu ao filho indignado foi que “esses papéis tinha memória demais. **Queimei.**” (SPIEGELMAN, 2005, p. 161). Apagar os rastros é uma tentativa de promover esquecimento. Esses rastros foram reavivados por *Maus*. O autor não imaginava que seu livro se tornaria tamanho monumento histórico e familiar. Spiegelman construiu uma obra da qual não pode mais ser dissociado, seu sucesso o impediu de esquecer o trauma dentro de um livro fechado, como uma lembrança recorrente que arrasta o passado de volta ao presente. Na introdução de *MetaMaus*, ele diz: “o livro [*Maus*] parece avolumar-se sobre mim como meu pai um dia fez” (SPIEGELMAN, 2011, p. 8). O livro é a duradoura materialização da lembrança.

Se nós esquecemos para viver e lembramos para entender, chegamos a uma complexa moralidade da memória:

Portanto não se trata apenas daquilo que nós – com ou sem arte – *podemos* lembrar ou esquecer, mas também daquilo que – com ou sem arte – *precisamos* absolutamente lembrar, e talvez, ou talvez não, *devemos* esquecer. Liga-se diretamente a isso a questão de saber se e em que medida as realizações da memória e do esquecimento estão em nosso poder, portanto, se *podemos* também na melhor consciência efetivamente lembrar ou esquecer aquilo que *queremos* lembrar ou esquecer (WEINRICH, 2001, p. 183).

Vladek não tinha o ímpeto de narrar sua história em pormenores e *Maus* mostra como esses momentos eram desgastantes para o idoso. Em um ponto ele diz ao filho: “tudo coisas do guerra tentei tirar do cabeça para sempre... Até você **reconstruir** isso tudo com suas perguntas” (SPIEGELMAN, 2005, p. 258). Por outro lado, Spiegelman disse que sentia que o próprio Vladek esforçou-se em contar tudo o que pudesse: “como se fosse meu direito de nascença saber essas coisas” (SPIEGELMAN, 2011, p. 14). Esse direito é importante, mas ambíguo. É carregado como um dever de compartilhar o fardo familiar, de transpor o abismo da experiência para reunir-se do outro lado e pertencer à própria origem. Em *Maus* (2005, p. 176), Art diz para sua esposa, Françoise Mouly: “sei que é maluquice, mas até que eu gostaria de ter estado em Auschwitz **com** meus pais para poder saber mesmo tudo o que sofreram!... Acho que é algum tipo de **culpa** por não

ter passado pelo que eles passaram no campo de concentração”.

Art Spiegelman não foi prisioneiro em Auschwitz, mas viveu em sua prisão metafórica retratada em uma história de quatro páginas de 1972 (antes de *Maus*) chamada *Prisioneiro do Planeta Inferno – História de um caso*, na qual descarrega seus sentimentos conflitantes após o suicídio de Anja com uma franqueza perturbadora e fortes desenhos expressionistas (figura 2). Art é o prisioneiro do título e traça o uniforme listrado dos detentos dos campos nazistas, projetando o passado dos pais sobre si mesmo e reivindicando o trauma como sua identidade familiar. Assim como os ratos de *Maus*, o uniforme é uma metáfora visual para representar a condição do autor-personagem.



FIGURA 2 – PRISIONEIRO NO PLANETA INFERNO (SPIEGELMAN, 2005)

Esquecer para viver, lembrar para resistir. Qual destas morais é a maior?

## TESTEMUNHO

O testemunho é uma provação. Além de lembrar o sofrimento, testemunhar da violência **é expor a vergonha de ter sido humilhado e reduzido à impotência, “à alienação total de sua vontade”** (TODOROV, 1995, p. 289). Narrar o trauma é sofrível e linguisticamente insuficiente, mas é ao mesmo tempo necessário.

A ruptura imposta pela condição do trauma separa a experiência vivida da

capacidade de representação linguística. Aleida Assmann explica que “as palavras não incorporam o trauma nelas mesmas; por pertencerem a todos, elas não acolhem nada de incomparável, específico ou único, muito menos a singularidade de um terror persistente” (ASSMANN, 2011, p. 277).

Primo Levi, sobrevivente de Auschwitz, contou de um sonho recorrente durante e após sua prisão em Auschwitz: ele retornava para casa e tentava contar sua história, mas as pessoas iam embora sem dar-lhe ouvidos (LEVI, 1988, p. 85). Outros prisioneiros também eram assombrados pelo mesmo pesadelo. Os que se recusam a ouvir e vão embora “não querem permitir que essa história, ofegante e sempre ameaçada por sua própria impossibilidade, os alcance, ameace também *sua* linguagem ainda tranquila” (GAGNEBIN, 2009, p. 57). Para Todorov (1995, p. 281), se parássemos para dar ouvidos, “seríamos obrigados a repensar radicalmente a própria vida”; para ouvir é preciso estar disposto a alterar a percepção – distorcê-la, contaminá-la – até que seja possível sintetizar realidades distintas e aproximar-se do outro para aceitar um pouco do fardo alheio. Para evitá-lo, a opção mais simples é distanciar-se e relegar a violência extrema à excepcionalidade do passado, inesperada e desconectada da realidade comum.

Vladek disse ao filho que ninguém queria saber dessas histórias, não valia a pena fazer o livro. Nem mesmo o irmão e a cunhada de Anja, com quem foram morar nos EUA após a guerra, quiseram ouvir o que os sobreviventes tinham a contar, sempre interrompendo para evitar os detalhes horríveis (SPIEGELMAN, 2011, p. 14). Quando Anja falava da fome, os parentes retrucavam que também nos EUA houve escassez, sem compreender que a generalização da palavra “fome” enganosamente parecia equiparar suas experiências que eram, no entanto, tão distintas. O sobrevivente ressignifica a intensidade de palavras como “fome”, “frio” e “cansaço”, ele sente que os outros não as conhecem como eles (VERSACI, 2007, p. 86). Para Primo Levi seria necessária uma nova linguagem, mais áspera, “para explicar o que significa labutar o dia inteiro no vento, abaixo de zero, vestindo apenas camisa, cuecas, casaco e calças de brim e tendo dentro de si fraqueza, fome e a consciência da morte que chega” (1988, p. 182).

Apesar das dificuldades, narrar é preciso. Segundo Philippe Lejeune:

O fato de a identidade individual, na escrita como na vida, passar pela narrativa não significa de modo algum que ela seja uma ficção. Ao me colocar por escrito, apenas prolongo aquele trabalho de criação de “identidade narrativa”, como diz Paul Ricoeur, em que consiste qualquer vida. É claro que, ao tentar me ver melhor, continuo me criando, passo a limpo os rascunhos de minha identidade, e esse movimento vai provisoriamente estilizando-os ou simplificando-os. Mas não brinco de me inventar. Ao seguir as vias da narrativa, ao contrário, sou fiel a minha verdade: todos os homens que andam na rua são homens-narrativas,

é por isso que conseguem parar em pé (LEJEUNE, 2008, p. 104).

A experiência vivida é mais acessível pelo ritual narrativo e pela leitura simbólica, que diminuem o risco do indivíduo perder-se no vazio de sentido. Nossas histórias traçam o que somos e elaborá-las é parte do processo de autoconhecimento e de desenvolver uma estrutura coesa à visão de mundo subjetiva.

A linguagem, por constituir-se coletivamente, é a ponte para que a empatia reaproxime a vítima e o mundo pós-trauma: “as atrocidades do passado não são esquecidas, mas formam agora a matéria de uma reflexão comunicável, à qual são convidados não-sobreviventes como nós”, diz Todorov (1995, p. 286). O traumatizado precisa transpor sua vivência desproporcional à linguagem comum, um esforço de tradução:

O sobrevivente, como o tradutor, está submetido a um duplo vínculo. Enquanto aquele que traduz deve se submeter, ao mesmo tempo, sem esperanças de uma trégua, à ditadura da língua que traduz e a da língua para qual está traduzindo, do mesmo modo o sobrevivente no caso da Shoah tenta (sem sucesso) conciliar as regras de verossimilhança do universo concentracionário com as do “nosso mundo” (SELIGMANN-SILVA, 2008, p. 69).

Essa *via crucis* interna é um ensaio da morte da linguagem por insuficiência e sua posterior ressurreição por necessidade. A simbolização, ordenação, linearidade, repetições e metáforas contribuem para a “(re)construção de um espaço simbólico de vida” (SELIGMANN-SILVA, 2010, p. 11).

Art Spiegelman disse que queria “habitar a experiência [de meus pais], arrumá-la em meu cérebro” (LANGER, 1991). Para *arrumar* ele usa a palavra *fix*, em inglês, que tem o sentido de consertar, ajustar, organizar, deixar firme, fixar. Ou seja: ele tentou resolver o problema da memória fragmentada do passado de sua família, reconstruir e ordenar na acessibilidade da narrativa. Fazer o que os pais não conseguiram.

Gagnebin lança uma proposta interessante: o terceiro elemento, o sujeito que está além do binômio vítima-perpetrador.

Nesse sentido, uma ampliação do conceito de *testemunha* se torna necessária. Testemunha também seria aquele que não vai embora, que consegue ouvir a narração insuportável do outro e que aceita que suas palavras levem adiante, como num revezamento, a história do outro: não por culpabilidade ou por compaixão, mas porque somente a transmissão simbólica, assumida apesar

e por causa do sofrimento indizível, somente essa retomada reflexiva do passado pode nos ajudar a não repeti-lo infinitamente, mas a ousar esboçar uma outra história, a inventar o presente” (GAGNEBIN, 2009, p. 57).

O terceiro é aquele que tenta alcançar o sobrevivente isolado pela ruptura do trauma, que compartilha sua tarefa de tradução e resignificação, que se torna também testemunha. Todorov é otimista sobre o poder testemunhal: “observando, guardando na memória, transmitindo essa experiência aos outros, já se combate a desumanidade” (TODOROV, 1995, p. 111).

Em *Maus*, os “terceiros” são Art e Françoise, e também o leitor atento.

### **REPRESENTAÇÃO, SIMPLICIDADE E SINCERIDADE**

Diante de todo esse fardo de história e memória, Art Spiegelman entrou em crise. Há uma característica de *Maus*, comum em HQs, que abre possibilidades formidáveis: sua publicação foi serializada. A intenção desde o início era fazer um livro longo em quadrinhos, mas cada novo capítulo era publicado em uma revista independente editada por Françoise e mais tarde compilados em dois volumes que, por fim, formaram *Maus*. Isso permite que a obra possa refletir sobre si mesma e sua recepção pregressa – e a crise de Spiegelman em fazer *Maus* é abordada na própria narrativa de *Maus*. Ao chegar ao momento em que começaria a contar a vida dos pais em Auschwitz, o autor entrou em bloqueio criativo e duvidou de seu trabalho. Ele comentou com a esposa:

Só estou pensando no meu livro... É pretensioso da minha parte. /Quer dizer, não consigo nem entender minha relação com meu pai... Como vou entender Auschwitz?... Ou o Holocausto?.../ Sei que é maluquice, mas até que eu gostaria de ter estado em Auschwitz com meus pais para poder saber mesmo tudo o que sofreram!... Acho que é algum tipo de culpa por não ter passado pelo que eles passaram no campo de concentração./ É muito esquisito tentar entender uma realidade pior do que os meus sonhos mais pavorosos./ E ainda por cima em quadrinhos! Acho que estou dando um passo maior do que as pernas. Talvez seja melhor deixar para lá./ Tanta coisa eu nunca vou conseguir entender nem visualizar. É que a realidade é complexa demais para ser contada em quadrinhos... Precisa deixar coisas de fora, simplificar.

Poderia narrar o campo de extermínio? Deveria? Convém fazer sucesso e lucro por falar das mortes de milhões, incluindo seus familiares? Esses temores são pertinentes. Segundo Andreas Huyssen:

Desde a década de 1990, a questão não mais é se devemos representar o Holocausto, em literatura, filme e artes visuais, mas *como* fazê-lo. A convicção sobre a essencial irrepresentabilidade do Holocausto, tipicamente fundamentada na famosa e frequentemente mal interpretada frase de Adorno sobre a barbárie da poesia após Auschwitz perdeu muito de sua persuasão para as gerações posteriores que apenas conhecem do Holocausto através de representações: fotos e filmes, documentários, testemunhos, historiografia e ficção (HUYSSSEN, 2000, p. 65).

Havia o risco de reduzir o relato de Vladek a uma distante, cristalizada e fácil “lição histórica” (SPIEGELMAN, 2011, p. 42). Hoje, enfim, é claro o mérito das HQs em tratar de assuntos complexos e até traumáticos sem trivializá-los ou despi-los de profundidade. Quase 40 anos atrás, quando Spiegelman lutava para produzir *Maus*, isso não era uma certeza. A resposta oferecida por Françoise após o desabafo do marido foi: “querido, é só ser sincero” (SPIEGELMAN, 2005, p. 176) – o que, na verdade, já era o que ele tentava cumprir desde o início.

Logo, o caminho de Spiegelman para seguir e desviar da trivialização foi abraçar a essência do projeto: simplicidade e a sinceridade, reforçadas pela metalinguagem.

Primeiro a simplicidade: Spiegelman tinha vários motivos para manter os desenhos em traços simples, mesmo após ter testado vários estilos. A simplificação das figuras colabora com leituras mais universais, deixando boa parte do trabalho para o processo imaginativo na recepção da mensagem. McCloud chama isso de “amplificação através da simplificação” (2005, p. 30). Spiegelman considerou que desenhos belos e intrincados revestem o artista de autoridade, mas, em seu caso, isso poderia interferir na sinergia da leitura da HQ se o leitor parasse para contemplar imagens isoladas, interrompendo o movimento da leitura sequencial (SPIEGELMAN, 2011, p. 143). Além disso, uma proposta de representação realista traria o improdutivo obstáculo de ter que determinar a aparência de individual de dezenas de pessoas reais que o autor nunca viu (SPIEGELMAN, 2011, p. 149). Para Ken Tucker, o crítico do *The New York Times* que colocou os holofotes sobre *Maus* nos anos de 1980: “enquanto arte [gráfica], diz o sr. Spiegelman, “*Maus*” é intencionalmente simples: “ver aquelas pequenas páginas de rabiscos – desenhos rápidos e grosseiros – faz parecer que achamos o diário de alguém e publicássemos seus fac-símiles”” (TUCKER, 1985). Até o projeto gráfico de *Maus* está imbuído disso: enquanto a maioria das HQs é desenhada em tamanho maior que o de sua publicação final, a fim de que a reprodução reduzida esconda os defeitos, Art Spiegelman desenhou no tamanho final, para que o leitor pudesse ver as imprecisões dos traços, como parte do estilo, ou uma caligrafia, ou como uma assinatura que percorre toda a obra, o que humaniza o objeto artístico ao evidenciar o artista.

Spiegelman julgou que “seria fradulento” se ele fosse um autor invisível

contando a história de Vladek como se fosse diretamente narrada pelo próprio (2011, p. 208). A experiência era complexa demais para isso, ele não poderia deixar de fora as problemáticas e tensões envolvidas. Por isso, *Maus*, mesmo sendo uma biografia de Vladek, é como uma enorme impressão digital de Art Spiegelman e tem forte caráter autobiográfico.

O que ele buscava era a exposição sincera, como no pacto autobiográfico de Lejeune: admite-se que a pura representação objetiva da realidade é impossível, mas o leitor confia que o autor é leal em sua intenção de identidade e sinceridade (LEJEUNE, 2008, p. 65). Sem outros meios para provar seu caráter de real, a autobiografia ampara-se no compromisso do autor em busca da crença do leitor.

Para Spiegelman isso significava que sua intenção de sinceridade se definiria na transparência do discurso, evitando o sentimentalismo. O fato de *Prisioneiro no Planeta Inferno* estar incluída em *Maus* serve como contraponto para essa objetividade. *Prisioneiro* é uma história catártica de palavras sobrecarregadas de emoções e arte expressionista que exhibe a perturbação tanto do momento narrado como do momento da escritura. Diferentemente, para fazer *Maus* Spiegelman precisaria distanciar-se de seu próprio passado e do senso comum midiático que naquela época começava a moldar e reduzir o Holocausto à reencenação de um drama ensaiado e pré-estabelecido. Para Spiegelman usar de sentimentalismo seria instrumentalizar a história e, com isso, trivializá-la. Logo, *Maus* não é sobre vilões ou a natureza do mal, nem sobre heroísmo de mártires e a nobreza do sofrimento. Tampouco há redenção nessa história familiar. Spiegelman diz que Hollywood “colonizou” o Holocausto (SPIEGELMAN, 2011, p. 127), formando uma espécie de subgênero moralista e estereotipado na linha de produção da indústria cultural. Gagnebin, ecoando Adorno, afirma que não se deve “transformar a lembrança do horror em mais um produto cultural a ser consumido; evitar, portanto, que o “princípio de estilização artístico” torne Auschwitz representável, isto é, com sentido, assimilável, digerível, enfim, transforme Auschwitz em mercadoria que faz sucesso” (GAGNEBIN, 2009, p. 79). Essa era uma preocupação de Spiegelman e uma das fontes de sua crise (como podemos ver na figura 3 mais à frente).

Para manter o equilíbrio era necessário manter a consciência da própria história e motivação: *Maus* é sobre as vozes e lutas de Vladek e Art, de *pessoas*. Algo parecido ao que Primo Levi propõe no prefácio de seu primeiro livro de testemunho, *É isto um homem?*: “ele não foi escrito para fazer novas denúncias; poderá, antes, fornecer documentos para um sereno estudo de certos aspectos da alma humana” (1988, p. 7). Spiegelman tinha que tentar distanciar-se de julgamentos e permitir-se representar as idiossincrasias dos personagens dessas memórias, principalmente dele mesmo e de Vladek. Em uma palavra: expor-se. Numa cena em *Maus* o personagem Art confessa à madrastra o receio dessa exposição: “é uma coisa que me preocupa no livro que estou escrevendo sobre ele.../ De certo modo, ele parece a caricatura racista do judeu avaro.

Quer dizer, só queria fazer um retrato fiel dele!.../ Pena que não recolhi a história de *mamãe*. Ela era mais sensível... O livro ficaria mais equilibrado” (SPIEGELMAN, 2005, p. 133-4).

Um trecho exemplar dessa sinceridade é o final do primeiro volume de *Maus* (2005, p. 161), quando Vladek revela ao filho que queimou os cadernos das memórias de Anja e Art explode contra ele: “Maldito! Seu... seu assassino! Como você pôde fazer isso?!”. O pai repreende essa ofensa, o filho pede desculpas e vai embora, encerrando a briga em despedida cordial. E, no quadrinho seguinte, já sozinho, ele repete: “assassino...”. O leitor deve saber diferenciar que o personagem Art retratado não é o mesmo Spiegelman autor que escreveu aquela cena, pois alguns anos já passaram. O autor não reproduziu o diálogo para persistir na acusação ao pai e aliciar a cumplicidade do leitor; ele sabe que tem que narrar como sentia-se naquele momento, sem se atrever a deixar de fora os atritos relacionais.

## METALINGUAGEM

Mesmo com simplicidade e sinceridade, a crise de Spiegelman se agravou.

É comum que as histórias em quadrinhos demonstrem consciência de si mesmas como linguagem. *Maus* é um grande exemplo de metalinguagem – aquela que toma a si mesma como referente e, assim, se revela. Durante todo o livro é falado sobre o próprio livro que está sendo escrito, pois *Maus* é sobre esse longo processo de produção. Além disso, há muitos trechos em que a página se mostra como uma superfície desenhada na qual irrompe outra página desenhada. Isso acontece em *Prisioneiro* (uma HQ dentro da HQ), e com a ilustração do caderno de Spiegelman (um desenho dentro do desenho), contendo os *bunkers* que Vladek esboçou para que o filho entendesse como eram os esconderijos (SPIEGELMAN, 2005, p 112, 114). O caderno de Art também aparece na cena na qual ele pondera sobre qual animal representará a nacionalidade de sua esposa, que é francesa.

Segundo Rocco Versaci:

Sou intrigado com aquelas obras criativas que de alguma maneira chamam atenção à sua própria fabricação. Argumentei e continuarei a argumentar que histórias em quadrinhos fazem exatamente isto, pois é impossível para uma história em quadrinhos esconder inteiramente ou projetar completo realismo por causa do uso de ilustrações por essa mídia. Isto é, a estética de histórias em quadrinhos projeta irrealidade a certo grau porque cada história em quadrinhos é uma versão desenhada do mundo e, portanto, não “real” (VERSACI, 2007, p. 12).

A metalinguagem contribui também à intenção de sinceridade: o autor expõe o fato de que aquela é uma representação linguística, a construção de um autor. Numa obra intencionalmente referencial como *Maus*, Art Spiegelman pensou que tinha que deixar claro ao leitor que o que tem em mãos é assumidamente uma mediação da realidade narrada por Vladek. Isso não retira o mérito referencial, ao contrário. Para Linda Hutcheon: “a arte de apontar a complexidade e dificuldade em distinguir entre verdade e falsidade, realidade e ilusão, discurso sério e não sério, pode bem ser a tarefa mais verdadeira, real e séria” (HUTCHEON, 1997, p. 308). A metalinguagem pode funcionar como um aspecto da mimese, a qual, para Adorno, “instaura uma relação redimida entre “sujeito” e “objeto” na qual conhecer não significa mais dominar, mas muito mais atingir, tocar, e ser atingido e tocado de volta” (GAGNEBIN, 2009, p. 80), afastando-se da noção restritiva de que mimese é a objetiva imitação da natureza.

Esse reconhecimento da mediação é, para Gagnebin (2009, p. 79), a maneira mais lúcida de representar o Holocausto, pois admite o paradoxo da necessidade de transmitir o conhecimento do Holocausto e impossibilidade de sua total apreensão e representação narrativa. Encerrar e resolver o Holocausto numa narrativa fechada no passado tiraria sua relevância para problemas que ainda são presentes.

Essa expressão de consciência acontece através da interrupção do fluxo narrativo, o que Walter Benjamin chamada de “cesura”, um corte, ou incisão. A cesura surge nos silêncios e rupturas do conhecimento, da memória, da compreensão e da linguagem, quebra o ritmo estável que dá à representação o ar de realidade; nela a própria condição da representação emerge e evita que o passado seja fixado como paradigma da linearidade histórica: “a cesura impõe uma advertência imperiosa a esta pretensão de absoluto e de infinito” (GAGNEBIN, 1999, p. 108), ela tenta evitar no sujeito a ilusão de acesso direto ao referente, marcando que há uma fronteira entre a realidade e a representação (BENJAMIN, 2012, p. 142-3).

Toda a história do sobrevivente em *Maus* é interrompida constantemente para expor as condições e deixar transparecer os silêncios, rupturas e mesmo incoerências. Spiegelman-autor interrompe a narrativa de Vladek para mostrar o momento do testemunho e Art-personagem interrompe o testemunho para questioná-lo e recompor fragmentos da memória.

Uma interrupção em especial é a mais marcante em *Maus*. O começo do capítulo *Auschwitz (o tempo voa)* é um trecho à parte de todo o livro porque acrescenta o terceiro tempo da narrativa, o verdadeiro tempo da escritura: 1987. Vladek está morto desde 1982. *Maus* ainda está na metade da produção e Spiegelman está em bloqueio criativo. A cena é o único ponto no livro em que o autor se permite abstrair totalmente para uma metáfora de seu estado mental (figura 3). Esse pungente capítulo primeiro “sai do livro” para olhar-se de fora e poder então retornar a ele para prosseguir em frente.



FIGURA 3 – O TEMPO VOA (SPIEGELMAN, 2005, P. 201).

## UM POUCO SOBRE QUADRINHOS

É certo que *Maus* não foi a primeira história em quadrinhos de admirável complexidade e relevância humana e social, mas seu reconhecimento artístico foi um

divisor de águas para a respeitabilidade das HQs nos EUA – e também no Brasil.

Em nossos tempos de cultura visual a imagem é consagrada por sua instantaneidade. A forma como a imagem é central à cultura é tanto um fruto do movimento frenético do século XXI como seu alimento: explícitas, absorvíveis e breves; nas mídias sociais tendem à reprodução exponencial segundo a convicção de que a melhor imagem é a mais imediata, a mais superficial. Nas palavras de Marianne Hirsch: “na atual era da mídia, nossos estudantes (e nem considere nossas autoridades públicas) perderam seu letramento verbal e se entregaram a uma visualidade estupefante, dominante e incontrolável que impede o pensamento” (HIRSCH, 2004, p. 1210). Se, como ela sugere, vivemos uma era midiática, as respostas às necessidades de pensamento podem também ser midiáticas: as histórias em quadrinhos são uma mídia sofisticada e importante para sua era e devem ter maior atenção acadêmica (CHUTE, 2008, p. 461). Ao contrário da imagem instantânea e estupefante, as histórias em quadrinhos prolongam as imagens ao concatená-las em um sentido sequencial arbitrário. HQs têm o potencial de fomentar a leitura verbal e visual, bem como o pensamento crítico e a apreciação estética – não deve ser, contudo, confundida com um meio para um fim diverso, como se não passasse de um instrumento educacional (CONNORS, 2010).

Scott McCloud (2005, p. 206) fala que as HQs são um ato de equilíbrio entre o visível (gráfico) e o invisível (simbólico). Nick Sousanis (2015, p. 63) indica uma integração entre o sequencial (tempo) e o simultâneo (espaço), resultado do processamento conjunto dos dois hemisférios do cérebro. Criar quadrinhos é uma ação estereográfica: múltiplos modos linguísticos produzindo sentidos que, sozinhos, não alcançariam. Art Spiegelman também vê os quadrinhos dessa maneira, chamando de *co-mix*: uma *mistura cooperativa* (que também serve como um trocadilho para fugir ao sentido de comédia de *comics*). Histórias em quadrinhos não são simplesmente desenhos acrescidos de textos, nem textos ilustrados; um não está necessariamente submisso ao outro, nem relegado a um caráter meramente auxiliar. A mistura deve ser orgânica e interdependente a fim de que a leitura também o seja. De acordo com Sousanis, os sentidos são integrados não apenas pelo que é retratado, mas por toda a relação estrutural entre os componentes, fundindo tempo e espaço em um modo anfíbio. As histórias em quadrinhos, longe de reduzirem, têm a capacidade de oferecer um ponto de vista na intersecção de diferentes modos e linguagens, além das fronteiras pré-estabelecidas: “através de sua multiplicidade de abordagens para constituir a experiência, esta forma pode prover uma perspectiva elevada que ilumina as armadilhas de nossa própria criação” (SOUSANIS, 2015, p. 66) e, assim, almejar novos horizontes de discurso.

Para encerrar, vejamos dois exemplos disto em *Maus*.

A cena seguinte (figura 4) é um bom exemplo de como o autor providencia que a leitura seja o elo final na construção de sentido, suprindo a lacuna entre a imagem e o texto, que aparentemente não possuem ligação direta:



FIGURA 4 – CHAMINÉS DOS CREMATÓRIOS (SPIEGELMAN, 2005, P. 215).

O quadro maior mostra um trem chegando ao portão de Birkenau. Dentro dele (pois o que ele mostra é um elemento interno ao campo de extermínio), o quadro menor mostra apenas o topo de duas chaminés das quais sai uma fumaça escura. O texto narrativo nessa cena é Vladek contando que “centenas de milhares de húngaros estava chegando no campo no mesma época” (SPIEGELMAN, 2005, p. 215). Essa frase teria um sentido se estivesse no quadro maior, pela fácil associação entre “chegando” e a imagem de um trem. No quadro das chaminés, o sentido é completamente outro: o que representa as “centenas de milhares” são as chaminés trabalhando. Algumas páginas antes o leitor viu um prisioneiro explicar a Vladek: “e daqui só tem uma saída para nós... Por aquelas chaminés [dos crematórios]” (SPIEGELMAN, 2005, p. 187). As chaminés trabalhando significam a morte de milhares.

O segundo exemplo da relação intrincada que compõe a linguagem das HQs: Vladek conta a Art e Françoise sobre quatro mulheres enforcadas por terem colaborado na explosão de um crematório (figura 5).



FIGURA 5 – O PASSADO IRROMPE NO PRESENTE (SPIEGELMAN, 2005, P. 239).

A narrativa conecta referências temporalmente distantes entre si: no segundo plano, Vladek narra o enforcamento enquanto passam de carro por um bosque. No primeiro plano vemos as pernas das prisioneiras, como se sua força fosse naquele mesmo lugar. Vladek conclui: “boas amigas de Anja, de Sosnowiec. Fica muito tempo penduradas. *Suspiro*”. Esta sobreposição entre o passado da lembrança e o presente da narrativa tem pelo menos três funções: mostrar parcialmente é uma forma de dizer o horror sem apelar para o choque; serve de transição temporal na narrativa, pois este quadrinho termina uma sequência de três páginas no presente para retornar ao passado por várias páginas; e, por fim, o quadrinho indica que, para Vladek, elas continuam penduradas, três décadas depois.

É importante ressaltar que esses quadros analisados como recortes são unidades de uma arquitetura maior. Para detalhar o funcionamento linguístico das HQs o ideal seria examiná-los dentro das sequências às quais pertencem – lembrando que aqui sequência significa continuidade temporal e também posicionamento espacial.

Mas o espaço e a proposta de um artigo têm suas limitações.

## POR FIM

O Holocausto não diz respeito apenas aos judeus. A violência e os racismos são questões universais e renováveis, acompanham o progresso civilizatório e permanecem enraizadas. Há numerosos exemplos terríveis no passado e no presente, o leitor não precisará de esforço para lembrar-se de alguns.

Lawrence Langer, pesquisador que realizou numerosas entrevistas com sobrevivente do Holocausto, diz que testemunhos são “documentos humanos, ao invés de meramente históricos” (1991, p. xv). Testemunhos imprimem vitalidade à história e à consciência de sociedade. Versaci (2007) defende que as histórias em quadrinhos são uma forma privilegiada para a expressão pessoal porque concedem ao autor individual uma paleta mais diversificada que outras mídias de formas específicas. Para alguns autores, como Spiegelman, histórias em quadrinhos são a forma ideal para comunicar aquilo que eles têm a dizer. *Maus* não poderia ter sido feita de qualquer outra maneira. Uma HQ autoral como *Maus* é impregnada por seu criador e pela percepção particular que propõe expressar abertamente, um projeto que pode ser integralmente executado pelo próprio sujeito, atuando em todos os níveis de produção. Isso faz de histórias em quadrinhos uma ferramenta excelente para obras autobiográficas.

Independente do prestígio e do reconhecimento de cada forma artística – romance, poesia, artes plásticas, instalações, museus, experimentos sociais, pesquisas acadêmicas, etc – elas só podem caputar e absorver fragmentos da experiência, “fantasmas de fantasmas”. Cada forma é uma batalha para modelar o silêncio em algo mais. As histórias em quadrinhos não são diferentes nisso.

A memória do Holocausto – ou até dos traumas pessoais de cada um de nós – deixa questões que provavelmente nunca serão esgotadas. Como um espelho, as perguntas podem não mostrar o todo, mas refletem uma percepção. Perguntas insolúveis, mas que não devem ser esquecidas jamais.



## Referências

- ARENDDT, Hannah. **Origens do totalitarismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Holocausto**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BENJAMIN, Walter. A imagem de Proust. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- \_\_\_\_\_. O autor como produtor. In: **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- CHUTE, Hillary. **Comics as literature?** Reading Graphic Narrative. PMLA, vol. 123, n. 2, 2008, pp. 452-465.
- CONNORS, S. P.. The best of both worlds: Rethinking the literary merit of graphic novels. **ALAN Review**, 37(3), 65-70.
- CORREIA, Victor V. de B.. **História em quadrinhos, memória em quadrinhos**: A representação do trauma em *Maus – A história de um sobrevivente*. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Centro de Artes e Comunicação, UFPE, Recife. 2017.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e narração em Walter Benjamin**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1999.
- \_\_\_\_\_. **Lembrar escrever esquecer**. São Paulo: Editora 34, 2009;
- HIRSCH, Marianne. **“Collateral damage”**. PMLA – Modern Language Association of America, 119, n. 5, outubro 2004, pp. 1209-15.
- HUYSEN, Andreas. Of Mice and Mimesis: Reading Spiegelman with Adorno. **New German Critique**, No. 81, Dialectic of Enlightenment. (Autumn, 2000), pp. 65-82.
- LANGER, Lawrence L.. A Fable of the Holocaust. **The New York Times**, Nova York, 03 nov 1991. [Acesso: 25.03.2016]. Disponível em:  
<<https://www.nytimes.com/books/98/12/06/specials/spiegelman-maus2.html>>
- \_\_\_\_\_. **Holocaust Testimonies**: the Ruins of Memory. Yale University Press, 1991;

LEVI, Primo. *É isto um homem?*. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**.

São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **Obras incompletas**.

São Paulo: Abril Cultural, 1983.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: A história de um sobrevivente.

São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

\_\_\_\_\_. **MetaMaus**: A look inside a modern classic,

Maus. Nova York: Pantheon Books, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Em face do extremo**. Campinas: Papirus, 1995.

TUCKER, Ken. Cats, Mice and History: the Avant-Garde of the Comic Strip. **The New York Times**. 26 maio 1985. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1985/05/26/books/cats-mice-and-history-the-avant-carde-of-the-comic-strip.html>> [Acesso em: 09.11.2016].

VERSACI, Rocco. **This book contains graphic language:**

comics as literature. New York: Continuum, 2007.

WEINRICH, Harald. **Lete**: arte e crítica do esquecimento.

Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

***METAL GEAR***  
***SOLID, A DIGITAL***  
***GRAPHIC NOVEL,***  
**DE HIDEO KOJIMA:**  
**LITERATURA, GAME**  
**E FILME EM DIÁLOGO**

Vinicius Gomes Pascoal  
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)  
niciusmatrix@gmail.com

**RESUMO:**

Trata-se de uma leitura crítica da obra *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006), de Hideo Kojima, na tentativa de explicar como diversas mídias podem coexistir num só objeto que tenha forma artística interativa. Questiona-se como é possível reconhecer na obra os elementos que pertencem à forma escrita, visual e sonora, e então, de que maneira esses elementos entram em sintonia através da modalidade do jogo de videogame, potencializando os modos de recepção que se manifestam através da leitura, apreciação sonora, apreciação fílmica ou todas essas simultaneamente. O suporte (objeto) de análise é um jogo de videogame, um filme e uma *graphic novel*, simultaneamente.

**PALAVRAS-CHAVE:**

Interatividade; Narrativas digitais; Narrativa em jogo; Literatura pós-moderna.

**ABSTRACT:**

It is a critical analysis of *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006), written by Hideo Kojima, an attempt to explain how different mediums can coexist in a single and interactive artwork. This analysis questions how to recognize, in this work of art, elements belonging to three different signifying systems, a dialogue between written signs to sounding and visual ones, and how these elements simultaneously converge in the game format. It is also an attempt to demonstrate how the game format can contain and increase the process of reception proposed by reading and listening traditional supports. The object of research is a game, a movie and a graphic novel at the same time.

**KEYWORDS:**

Interactivity; Digital narratives; Game narrative; Post-modern literature.

## DAS PÁGINAS AOS BOTÕES, DOS FRAMES AOS PIXELS

*Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006)<sup>1</sup>, é um projeto intermídia em game, filme e literatura, idealizado a partir da reconfiguração impressa de *Metal Gear Solid* (2004-2005) e em seguida pela republicação em coletânea de *Metal Gear Solid Omnibus* (2010), uma série em *graphic novel* escrita por Kris Oprisko e ilustrada por Ashley Wood, sob direção geral de Hideo Kojima.

A transposição do material impresso, ilustrado por processo de arte sequencial, que dá forma ao objeto de arte interativa digital (game) é assinado e desenvolvido pela empresa Konami, sob produção de Noriaki Okamura e equipe supramencionada.

Os suportes para acesso ao objeto final, *Metal Gear Solid: DGN* (2006) são variados, mas pode-se elencar inicialmente o console de videogame PlayStation Portable, vulgo PSP, o console PlayStation 3, vulgo PS3, um aparelho de DVD doméstico comum, ou demais reprodutores de arquivo em vídeo (tablet, MP4, Ipad, *smartphone*, *smart-tv* etc). A mídia de suporte ao *Metal Gear Solid: DGN* (2006), no PSP, pode ser o disco UMD ou um arquivo .ISO / .CSO; e no PS3, um disco DVD ou o Blu-ray Disc. O produto de análise deste artigo é também um componente da franquia *Metal Gear*, criada no dia 7 Julho de 1987, por Hideo Kojima. A obra aqui analisada possui duzentas e setenta e uma páginas, se considerada sua versão em livro (*graphic novel*), 120 minutos de duração – sob ótica fílmica –, e um somatório de mais de 300 horas, na versão game.

Eis *Metal Gear*, fruto de uma era da expressão multimodal. A obra de arte apreendida aqui como obra de arte híbrida. Em tempo de construção artística contemporânea, infinitas menções e construções exercitam em seus procedimentos *poiéticos* o hibridismo. Isso acontece pela multiplicidade de suportes a que se faz possível acessar. Essas interconexões permitem a multiplicidade de sentido pulsante nas construções artísticas pós-modernas. O objeto de arte não comporta sua existência em apenas um meio único, desta forma sua análise requer cuidado demasiado. É preciso ler, assistir, escutar e jogar para compreender e analisar o objeto de pesquisa. Trata-se de um objeto intesemiótico, pois como indica a etimologia: inter (entre) e *σημείωσις* [semeiosis] (marcar), um malha de significados, de sistemas sígnicos. É preciso ir além, e como num processo ontológico questionar a coisidade da coisa, ou como diria Heidegger (1999, p.12) que “para encontrar a essência da arte, que reina realmente na obra procuramos a obra real e perguntamos à obra o que é como é”.

Neste ponto, *Metal Gear Solid: DGN* (2006) apresenta-se como material questionador, pois se trata inicialmente de uma publicação impressa que através do processo de digitalização adquire nova roupagem. É através do audiovisual que o livro

1 Adiante com grafia abreviada em: “Metal Gear: DGN”; ou apenas: Metal Gear.

ganha características de game e de filme. Se utilizados os termos de Robert Stam, em *New Vocabularies in film semiotics* (2005), veremos que o objeto aqui analisado está além da linguagem, na categoria restrita aos signos linguísticos. Há elementos das cinco faixas, ou canais, aos quais reflete Stam, sendo: “a imagem fotográfica em movimento, gravação de som fonético, gravação de barulhos, gravação musical, e escrita (créditos, legendas, materiais escritos nas filmagens)<sup>2</sup>” (STAM, 1992, p.38).

Este objeto artístico de múltiplas modalidades sígnicas pode confundir o analista ao primeiro contato. A que devo focalizar? O que se trata? Este objeto é arte, se sim, em que modalidade se insere? Ao menos pertence a um círculo de expressão que se possa delimitar? Se, segundo Barthes (1999), todo sistema de significação comporta um plano de expressão, a qual constante plano expressivo seria possível delimitar esse “*Livro-jogo-filme*” chamado Metal Gear? Uma possível resposta, ao menos no tocante das mensagens escritas, pode ser encontrada na dissertação de mestrado do pesquisador Thiago Correia de Ramos, quando investiga a literatura [brasileira] na internet, focalizando especialmente as implicações do elemento digital na(s) narrativa(s):

As invenções de técnicas e suportes da escrita trazem características específicas de funcionamento, abrem caminhos para a comunicação e o conhecimento humano, modificam as configurações sociais, colocam-se como novos filtros para a relação do indivíduo com o mundo e terminam por preparar o terreno para alterações de linguagem, seja na adoção de símbolos, na maneira de capturar o real, de se comunicar com o interlocutor ou mesmo de reagir a um contexto hegemônico, opressor, estagnado. (RAMOS, 2013, p.16)

É preciso perceber a linguagem escrita, a linguagem oralizada, as imagens sequenciais, o som externo, a trilha sonora, as legendas, e tudo isto se dá em tempo real. É através dos multimeios que se torna possível a recepção de *Metal Gear Solid: DGN* (2006). Trata-se das invenções de (novas) técnicas e (novos) suportes da escrita ao qual menciona Ramos (2013). A narrativa digital de Metal Gear pode, dependendo do direcionamento de seu leitor/expectador/jogador, ser aprofundada a qualquer momento através do simples toque de um botão (quadrado *SQUARE* - □). E este breve elemento levante outra singular questão: que outro livro, em mídia impressa, permitiria igual interação?

A maneira de apreensão, diga-se de passagem, mais completa (no sentido de densidade) deste livro-game-filme está na disponibilidade oferecida pelo suporte game,

---

<sup>2</sup> Salvo menção contrária, as traduções apresentadas são de autoria do pesquisador.

ou console, (PSP, PS3). O par de suportes acima mencionados possibilitam a convivência do verbal com o não-verbal, pois tentar compreender essa obra na condição de apenas uma de suas formas, seja somente no livro, game, ou filme, em exclusividade, seria insuficiente (ainda no sentido da densidade do objeto).

Em oposição à pureza, a produção artística contemporânea aceita as contaminações provocadas pelas coexistências de elementos diferentes e opostos entre si, como por exemplo, a coexistência de imagens e palavras, cujo sentido permanece no entremeio dos dois universos, ressignificando-se, recontaminando-se mutuamente. A unicidade dá lugar às migrações de materiais, técnicas, suportes, imagens de uma obra à outra, gerando poéticas marcadas pela transitoriedade e pela diferença; o único lugar, assim, à coexistência de múltiplos sentidos. (CATTANI, 2007, p.22)

Não há apenas o conteúdo verbal, nem o pictórico, nem o musical, nem o fílmico em unicidade. Há uma convergência destes sistemas, há a necessidade de convivência mútua, e ação mútua do leitor-espectador, para que suas apreensões sejam domadas numa só obra. Resta também a disponibilidade (a abertura) para exercitar a percepção crítica da modalidade plural: o verbal com o não verbal, dito verbi-voco-visual, mencionado por Pignatari (2004), compondo um só elemento a ser compreendido como objeto de análise. Não há em Metal Gear Solid: DGN (2006) uma valorização duma mídia sobre a outra. Há uma passagem crítica do *tuttologo* e romancista Umberto Eco, no seu importante *Trattato di semiótica generale*, que parece relevante ao processo tradutório que concebe o produto artístico de Metal Gear. Esse mesmo pensamento de Eco deveria servir de guia aos que se propõem exercitar o olhar analítico sobre a obra. Eis um convite à abertura da percepção e dos limites de percepção:

É verdade que todo conteúdo expresso por uma unidade verbal pode ser traduzido por outras unidades verbais; é verdade que grande parte dos conteúdos expressos por unidades não-verbais podem igualmente ser traduzidos por unidades verbais; mas é também verdade que existem muitos conteúdos expressos por complexas unidades não-verbais que não podem ser traduzidos por uma ou mais unidades verbais senão por meio de vagas aproximações. (ECO, 2009, p.152)

## ELEMENTOS DA NARRATIVA

Híbrido e bizarro, pois é um livro-game-filme. É assim que Rorie Mattew (2006) define o objeto de *Metal Gear Solid: DGN* (2006) numa das primeiras críticas publicadas ao livro-game-filme no mês de Maio, em 2006, durante a E3 (Electronic Entertainment Expo). Embora a crítica inicial seja direcionada aos experimentos a qual Mattew (2006) considera híbridos, produzidos pela Konami, o mesmo reconhece que a obra de *Metal Gear Solid: DGN* (2006) não se trata apenas de um processo de digitalização da *graphic novel*. Há a preocupação dos efeitos cinematográficos que potencializam a experiência de leitura, as vozes de atuação, as pausas que podem ser dadas durante a recepção da obra, ou o aumento de velocidade durante a exibição, e até mesmo as informações que podem ser acessadas durante o processo de jogo-leitura. Melhor: a possibilidade de interação que permeia a leitura-jogo através do processo que Mattew intitula como “scan”.

Em artigo Mattew (2006) também comenta a habilidade técnica da desenvolvedora, Konami, em produzir esses experimentos híbridos que partem dos jogos aos filmes, dos quadrinhos aos games, e terminam num objeto de convergência. Ora, objeto de convergência é algo que fora explorado por Santaella (1986), pois, quando se trata de convergir objetos artísticos deve se compreender, ou ao menos esforçar-se para, perceber a guia numa mesma direção, um cruzamento, uma reunião que permanece junta sob um mesmo propósito.

Contudo, como todas as analogias, para serem percebidas, exigem uma atenção voltada para as semelhanças entre qualidades. Por estarmos alertas a isso, embora, não descartemos sua existência, não falaremos em influências, mas sim em convergências e coincidências, pois são estas que desenharam a tessitura interna das relações que buscamos. (SANTAELLA, 1986, p. 91)

A percepção do *Metal Gear Solid: DGN* (2006) também pode ser percebida como um objeto de convergência da informação num dado tempo. Este tempo também pode ser resgatado na medida em que o receptor da obra pode acessar a mesma por diversas novas vezes. Esse conceito de imagem pós-produzida é bastante relevante para a análise de *Metal Gear*. Diante do analista há uma obra que não possui raízes centradas unicamente na fotografia, nem no cinema, nem na literatura, nem no game, nem na música ou na arte sequencial. A raiz de *Metal Gear* é a informação em si. E essa informação não existe senão num dado tempo. Tempo este que pode ser (re): visitado, explorado, lido, escutado, jogado.

Isso significa que, em cada fração de tempo, não existe propriamente uma

imagem na tela, mas um único pixel, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa, o quadro videográfico, não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto, no tempo. A imagem eletrônica não é mais, como eram todas as imagens anteriores, ocupação da topografia de um quadro, mas síntese temporal de um conjunto de formas em mutação. (SANTAELLA, 2001 p.94)

O enredo de *Metal Gear Solid: DGN* (2006) remonta alguns aspectos da Guerra Fria. Aqui há uma espécie de reorganização da realidade histórica que se transpõe, agora reorganizada, no objeto estético-digital proposto no game. Solid Snake, o protagonista da série, é um espião que interfere nas querelas entre o governo russo e o governo norte-americano sob negociação de paz. O custo da liberdade pacífica do mundo é negociado pela quantia de um bilhão de dólares a cada tiro não disparado por uma arma de destruição em massa. A arma de destruição em massa, chamada Metal Gear Rex, é o elemento-chave de dissuasão entre as partes envolvidas. É para evitar quaisquer males que a FOXHOUND desenvolve seu trabalho junto a figura Solid Snake. Esse, por sua vez, é mais um dentre as centenas de personagens como Master Miller, Decoy Octopus, Psycho Mantis, Sniper Wolf, Liquid Snake, Revolver Ocelot, Natasha Romanenko e outros que vão sendo introduzidas ao longo da narrativa.

Em certo ponto, a narrativa de *Metal Gear* é também uma releitura do aclamado *Dr. Strangelove or How I learned to Stop Worrying and Love The Bomb* (1964), do diretor Stanley Kubrick. Não apenas no enfoque da dissuasão (*deterrence*) que é tão bem explorada em ambas as obras, mas também pela existência de uma excêntrica personagem intitulada Dr. Strangelove. É nessa figura do anti-herói que se introduz a figura do insano vilão. “Os doutores do amor estranho” são as personagens antagonistas de ambas as narrativas. A máquina de destruição aérea imaginada por Kubrick em 1964 dá as caras na forma do construto robótico intitulado *Metal Gear Rex*: uma arma de destruição em massa que não deixa de ser uma analogia às aeronaves do tipo *drone* que já habitava a mente do diretor antes mesmo de dominar as manchetes de jornais contemporâneas ao desenvolvimento deste texto.

No quesito tocante à leitura, *Metal Gear Solid: DGN* (2006) se torna deveras imbricada. Para compreender a relação de contato entre tantas personagens que interagem na passagem dos capítulos/páginas é necessário ter tido um contato prévio com as mesmas, e isso, pelo que se espera inicialmente, teria acontecido através do jogo em console(s). Numa narrativa convencional há de se introduzir uma personagem de alguma maneira, seja através de descrição textual ou pictórica, densa ou breve, detalhista ou superficial. Mas na narrativa digital de *Metal Gear* essa introdução não necessariamente acontece. Por ter características de jogo a introdução de uma personagem pode ser simplesmente anulada pelo seu receptor. Aliás, qualquer elemento

desta narrativa pode ser anulado no processo de interação com seu público.

Contudo, a leitura de *Metal Gear Solid DGN* (2006) pode sim ser feita por leitores/espectadores que nunca tiveram acesso à versão em game ou em quadrinho. A própria disposição do objeto artístico interativo reconfigura essas possibilidades de acessar a narrativa-fílmica-game, seja através de sumário transmutado em menu, seja pelos capítulos e páginas que se multiplicam dentro dum sistema mnemônico-digital na qual a leitura de cada personagem pode ser aprofundada (vide imagem). Em resumo: muitos são os caminhos que o próprio objeto artístico se apresenta, e muitas as opções de construir um conceito sobre o mesmo. O próprio convite é um desafio.

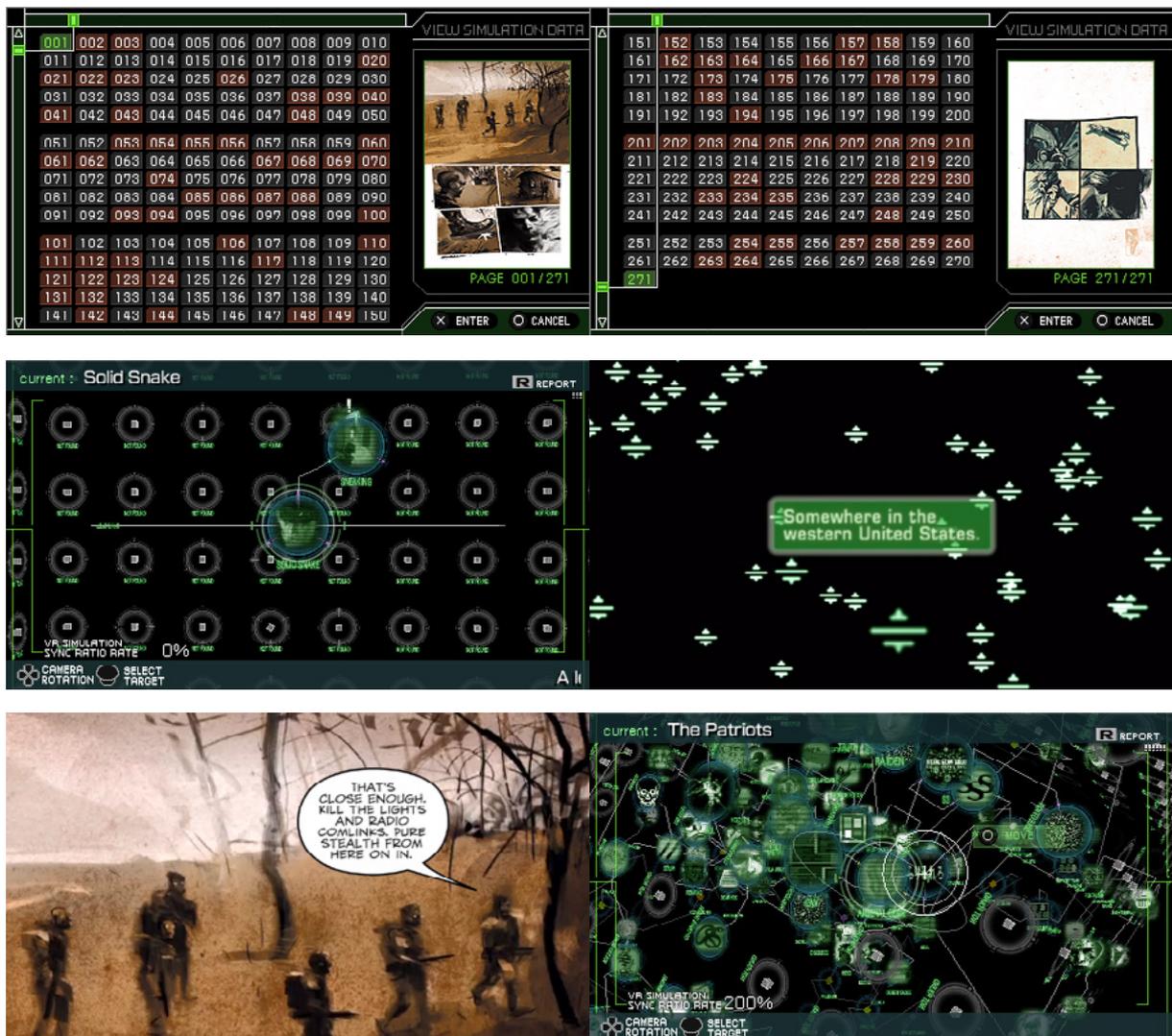
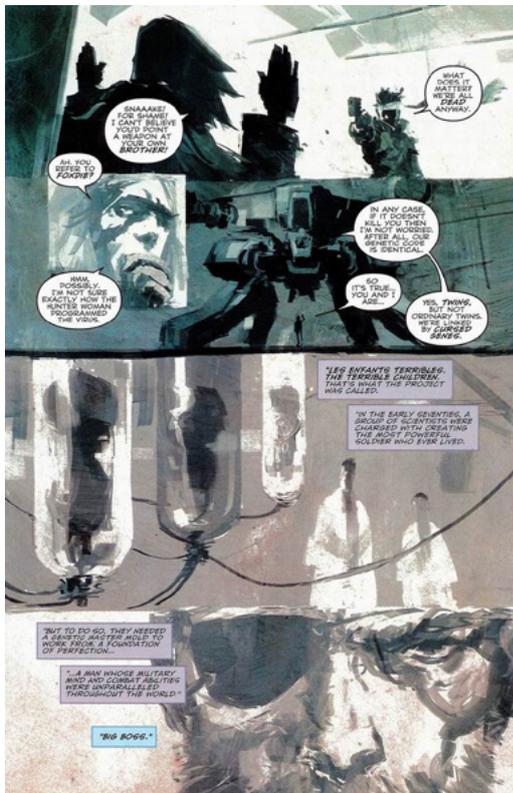
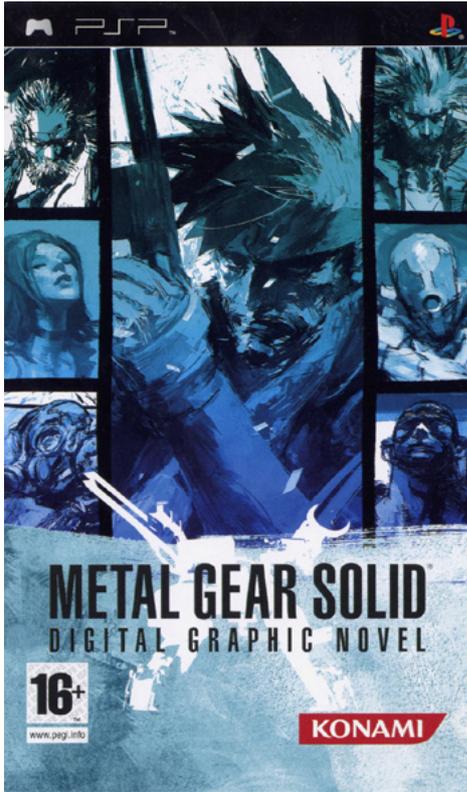


IMAGEM 1: METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL (2006)



METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL (2006)

## CONSIDERAÇÕES, OU UM REVIEW DO GAME PARA RECARGA DE CONSOLE PORTÁTIL

Uma vez mencionado por Eco, em alguns casos a tentativa de expressar certos conteúdos torna-se uma mera tentativa de aproximação àquele. Como analisar um objeto intersemiótico em sua essência utilizando-se apenas de palavras e imagens estáticas? Como provocar no leitor de um texto verbi-visual a experiência da obra que alcança outras etapas, outras possibilidades sógnicas, incluindo experiências sonoras que correspondam também à interação de seu apreciador-espectador-leitor-jogador? Talvez as respostas para essas perguntas estejam unicamente na esperança que o relato dessas experiências em arte (interativa / híbrida) possam servir de estímulo ao leitor deste texto. Ao leitor, por sua vez, fica a promessa de que não precisará acessar a obra aqui comentada num museu, nem num centro cultural, espaço privado ou morada artística.

Também não se trata de uma obra única, detentora de altíssima carga aurática, muito menos em edição de colecionador. Pelo contrário: poderá acessar a versão gráfica impressa, através da rede online ou das versões impressas; encontrará também a opção fílmica disponível através do Youtube, onde poderá apreciá-la em alta qualidade. Contudo, só pode experimentar de todas essas possibilidades de maneira simultânea aquele/aquela que tiver acesso ao suporte PSP/PS3, onde será possível ler-jogar-assistir-escutar-interagir com a obra. É no tocante ao suporte, outro produto do mundo capitalístico, que se dará por encerrada a problematização deste artigo. A arte literária e fílmica chega, mais uma vez, num objeto de entretenimento popular massificado.

Aos que apreciaram o singular convite ao enredo de Metal Gear, aqui apresentado de forma superficial apenas para compreensão e problematização do objeto, recomenda-se a leitura de Rafael Alexandrino Malafaia, em: A recepção da corrida armamentista pela narrativa em arte sequencial metal gear solid (2013), apresentado na UFPA. Na obra de Rafael Alexandrino o leitor poderá encontrar passaporte fortuito para uma expansão da leitura de Metal Gear através das movimentações bélicas que germinam nos games e nas *graphic novels* idealizadas pelo japonês Hideo Kojima.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 1999.
- CATTANI, Iclea Borsa. **Mestiçagens na arte contemporânea**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- DR. STRANGELOVE**. Direção: Stanley Kubric. Columbia, 1964, Preto e branco. Título original: Dr. Strangelove: or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb.
- ECO, Umberto, **Tratado geral de semiótica**, 2ª Edição, São Paulo, Perspectiva. 2009.
- HEIDDEGGER, Martin - **A origem da obra de arte**. Lisboa. Edições 70. 1999.
- MALAFAIA, Rafael Alexandrino. **A recepção da corrida armamentista pela narrativa em arte sequencial metal gear solid**. 2013, 124 f. Monografia (Trabalho de conclusão de curso) – Universidade Federal do Pará.
- KOJIMA, HIDEO. **METAL GEAR SOLID: Digital Graphic Novel**. Japão: Konami Software House. 2006.
- OPRISKO, Kris. WOOD, Ashely. **METAL GEAR SOLID**. Ed. 1 – 12, San Diego: IDW Publishing 2004-2005.
- \_\_\_\_\_. **METAL GEAR SOLID OMNIBUS**. IDW Publishing, 2010.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica & literatura**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.
- RAMOS, Thiago Corrêa. **A literatura brasileira na internet: implicações do digital na narrativa**. 2013. 119p. Dissertação (Mestrado em Teoria da literatura) - UFPE-PPGL, Recife, 2013.
- RORIE, Mattew. **Metal Gear Solid Digital Graphic Novel Exclusive Hands-On**. Disponível em: <http://www.gamespot.com/articles/e3-06-metal-gear-solid-digital-graphic-novel-exclusive-hands-on/1100-6149155/> Acesso em: 29/12/13. 2006
- STAM, Robert. BURGOYNE, Robert. FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. **New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond**. London: Routledge, 1992.
- SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winifried, **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 3ª Edição, São Paulo: Iluminuras, 2001;

----- **Convergências:** poesia concreta e tropicalismo. São Paulo: Nobel, 1986.





EIXOS TEMÁTICOS

LITERATURA E QUADRINHOS

LITERATURA ELETRÔNICA

POESIA E NOVAS MATERIALIDADES

LITERATURA E AUDIOVISUAL



# 1<sup>o</sup> C-NELI

CONGRESSO DO NÚCLEO  
DE ESTUDOS DE LITERATURA  
E INTERSEMIOSE

8-9-10

AGOSTO

INSCRIÇÕES

OUVINTES

NELIUFPE.COM.BR

REALIZAÇÃO



APOIO

