



**O IMAGINÁRIO  
DAS HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS**  
(E OUTROS ENSAIOS)

---

Anderson Pires da Silva

**O IMAGINÁRIO  
DAS HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS  
(E OUTROS ENSAIOS)**

Anderson Pires da Silva



Juiz de Fora

2021

© Editora UFJF, 2021

Este livro ou parte dele não pode ser reproduzido por qualquer meio sem autorização expressa da editora. O conteúdo desta obra, além de autorizações relacionadas à permissão de uso de imagens ou textos de outro(s) autor(es), são de inteira responsabilidade do(s) autor(es) e/ou organizador(es).



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**

**REITOR**

MARCUS VINICIUS DAVID

**VICE-REITORA**

GIRLENE ALVES DA SILVA



**DIRETOR DA EDITORA UFJF**

RICARDO BEZERRA CAVALCANTE

**CONSELHO EDITORIAL**

RICARDO BEZERRA CAVALCANTE (PRESIDENTE)

ANDRE NETTO BASTOS

CHARLENE MARTINS MIOTTI

CLAUDIA HELENA CERQUEIRA MARMORA

CRISTINA DIAS DA SILVA

ILUSKA MARIA DA SILVA COUTINHO

JAIR ADRIANO KOPKE DE AGUIAR

MARCO AURELIO KISTEMANN JUNIOR

RAPHAEL FORTES MARCOMINI

**REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO**

MALORGIO STUDIO DESIGN & COMMUNICATION



Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da UFJF

Silva, Anderson Pires da.

O imaginário das histórias em quadrinhos : (e outros ensaios)

/ Anderson Pires da Silva. – Juiz de Fora, MG : Editora UFJF, 2021.

Dados eletrônicos (1 arquivo: 1,1 mb)

ISBN 978-65-89512-35-6

1. Histórias em quadrinhos. 2. Teoria literária. 3. Ensaio literário. I. Título.

CDU: 070.445.8:82.0

Este livro obedece às normas do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, promulgado pelo Decreto n. 6.583 de 29 de setembro de 2008.



**EDITORA UFJF**

RUA BENJAMIN CONSTANT, 790

CENTRO - JUIZ DE FORA - MG - CEP 36015-400

FONE/FAX: (32) 3229-7646 / (32) 3229-7645

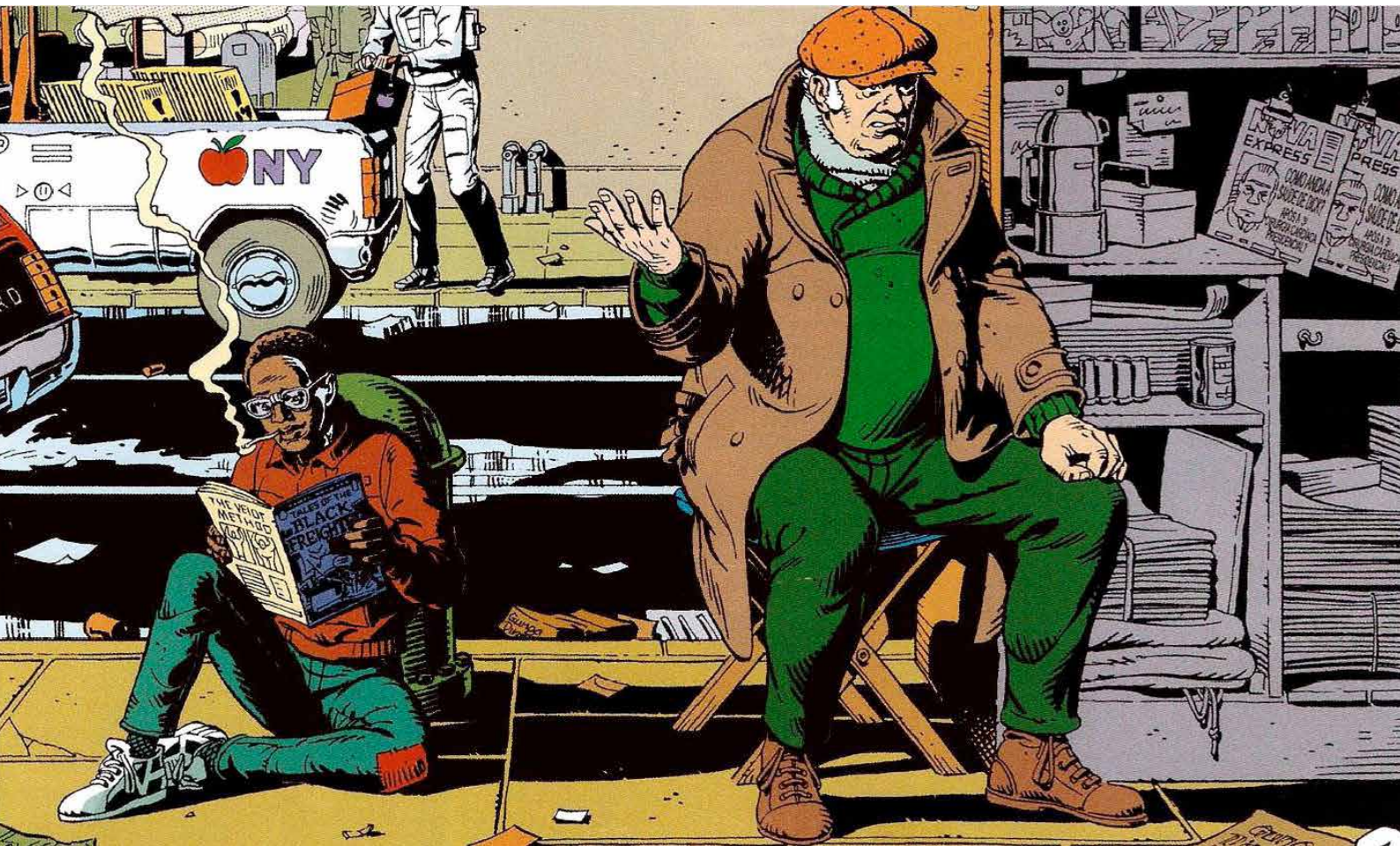
editora@ufjf.edu.br / distribuicao.editora@ufjf.edu.br

www.ufjf.br/editora

Filiada à ABEU



Figura 1 - Alan Moore e Dave Gibbons. Watchmen



Este e-book é dedicado a todos os jornalheiros,  
porque para nós, leitores e leitoras de quadrinhos,  
a banca de jornal é o nosso tempo.

# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>6</b>
---------------------	----------

## PARTE I

INTRODUÇÃO	8
I - BUŞINEŞŞ	12
II - THE GOLDEN AGE	21
III - THE SUPERMAN	31
IV - QUAL É O DIREITO DO AUTOR NA INDÚSTRIA DOS QUADRINHOS?	34
V - O HOMEM-ARANHA E O ESPÍRITO JUVENIL	36
VI - A ERA PSICODÉLICA	40
VII - “KING FATURA SOBRENÓIS... E TODAVIDA”	48
VIII - OS TIPINHOS INÚTEIS DE ANGELI	57
IX - O MUNDO DA CRIANÇA	64
X - POST SCRIPTUM	70
REFERÊNCIAS	72

## PARTE II

I - A HIPERFICÇÃO EM JOSÉ AGRIPPINO DE PAULA: O ESVAZIAMENTO DO PERSONAGEM EM <i>PANAMÉRICA</i>	77
II - LITERATURA E MÍDIA: VISÕES APOCALÍPTICAS EM UM MUNDO DESINTEGRADO	89
III - DESMONTANDO A LITERATURA GÓTICA: DIGRESSÃO SOBRE O CINEMA DE TERROR	95
IV - O SISTEMA LITERÁRIO NA CONTEMPORANEIDADE: CAMPO DE FORMULAÇÕES	98
REFERÊNCIAS	104

# APRESENTAÇÃO

As histórias em quadrinhos são uma das mais mitológicas e iconoclastas manifestações da cultura de massa no século XX. Para os apocalípticos, uma forma de alienação da leitura, a superestrutura da indústria cultural. Para os integrados, representavam uma espécie de “folclore cosmopolita”. O fato é que as histórias em quadrinhos, através da elaboração de uma linguagem própria – a combinação do léxico verbal com o léxico visual - e de uma sintaxe própria – a página em quadrinhos – são uma das mais elaboradas formas de arte da modernidade. Corresponde não apenas a uma nova forma de texto, o que implicou diretamente em um novo tipo de leitor, mas também a uma nova forma de ficção. Nesse sentido, é de se surpreender como os pesquisadores de literatura, no campo da Teoria Literária, durante décadas, tenham tratado com indiferença – preferindo muito mais o cinema – a ficção em quadrinhos, a natureza de sua linguagem, suas propriedades narrativas, seu papel na formação de leitores.

Esta publicação que o leitor tem em mãos é o resultado de minha dissertação de mestrado *Isto está no gibi – propostas para uma análise literária das histórias em quadrinhos*, defendida no ano 2000, na Universidade Estadual do Rio de Janeiro, sob orientação do professor Guillermo Giucci. Na época, ainda havia uma forte resistência entre os pesquisadores de literatura a respeito das histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa, era como se eu estivesse sozinho desbravando uma floresta selvagem. Hoje a situação é outra, muitas pesquisas em torno da linguagem das HQs são desenvolvidas em vários programas de pós-graduação, inclusive no nosso Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários. Nesse sentido, para esta publicação, considerando o seu valor pioneiro, preferi manter o texto original na primeira parte e, na segunda parte, incluí os ensaios recentes produzidos no âmbito do Grupo de Pesquisa *Narrativas visuais/experiências literárias: literatura e histórias em quadrinhos*.

# PARTE

I



# INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos aproveitaram algumas estratégias narrativas da literatura, principalmente em termos de dramaticidade e construção tipológica dos personagens. Elas também subverteram essas estratégias na elaboração da *linguagem em quadrinhos*. Tomou vários personagens da literatura fantástica como Drácula, Frankenstein, Capitão Nemo, etc, e os transformou em heróis dos quadrinhos para assim vendê-los no grande saldão da indústria cultural, mostrando então como as histórias em quadrinhos não são inocentes.

O texto literário funcionava como um modelo para a construção de um bom enredo, principalmente quando a linguagem ainda não estava suficientemente desenvolvida, não havia criado sua própria sintaxe. O quadrinista brasileiro André Toral, em entrevista à revista *Panacea*, critica nos novos autores a ausência do que ele chama “esqueleto literário”, nos seguintes termos:

(...) esse pessoal eu acho muito fraco, acho que a base da formação visual é a imaginação da pessoa. Uma coisa anterior à leitura de quadrinhos foi a literatura mesmo: Poe, Melville, Hugo, (...). Então você vê que não tem essa literatura de fundo que forma a imaginação das pessoas, que forma como a pessoa arma o enredo.<sup>1</sup>

A “formação da imaginação”, segundo Toral, é resultado de uma formação literária. O crítico Enrique Lipszyk, no ensaio “História em quadrinhos e seu argumento”<sup>2</sup>, aponta aristotelicamente que uma boa história em quadrinhos deve apresentar: a) “um só estilo literário” para manter a *unidade* narrativa; b) a ação principal cabe ao protagonista, o herói, e ao redor dele, gravitam os personagens e ações paralelas; c) a leitura dos “grandes romancistas populares de todas as épocas”, com o propósito de *aprender* como desenvolver uma *trama*.

“Uma boa formação literária”, todavia, é quesito básico a qualquer artista - cineasta, dramaturgo, *videomaker*, etc - interessado na *mise-en-scène*. O “esqueleto literário” não é o único argumento que liga HQs e literatura.

Segundo o quadrinista Will Eisner, as histórias em quadrinhos combinam as regências da arte (simetria, perspectiva, pincelada) e da literatura (enredo, gramática, sintaxe). A noção de “esqueleto literário”, em Eisner, se amplia, pois não se trata tanto da literatura como base intelectual, mas como arcabouço *poético*, formal<sup>3</sup>. O quadrinista deve saber conjugar as duas regências ao *contar* uma história em quadrinhos. Eisner é um defensor enfático dos quadrinhos como extensão da literatura - a leitura do prefácio de seu romance gráfico “*No coração da tempestade*” e “*Quadrinhos e Arte sequencial*” comprovam isto.

<sup>1</sup> Panacea, ano V, nº 37.

<sup>2</sup> *Apud*: Moya, Álvaro. *Shazam!*. pp. 237-261

<sup>3</sup> Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. p. 8.



O pesquisador francês Jean-Bruno Renard aprofunda a comparação, dizendo que as H.Qs. estão mais próximas da literatura do que do cinema (“la bande dessinée est, en effet, bien plus proche de la littérature que du cinéma”), porque elas constituem um *objeto*, a revista em quadrinhos, que obedece a uma ordem de leitura igual, na maioria dos casos, à literária (da esquerda para direita); o leitor reconstitui na sua mente os sons e movimentos dos personagens, possibilitando um tipo semelhante de percepção, ou seja: ele pode demorar o tempo que achar necessário numa página, pode voltar atrás, enfim: “il lit les textes, lorsqu'il y en a; il peut également, s'il le désire, revenir en arrière comme à lecture de n'importe quel livre”<sup>4</sup>.

O quadrinista articula *desenhos* e *palavras*. A imagem, parafraseando Aristóteles, é a “alma dos quadrinhos”, mas raríssimos quadrinistas abdicam do texto escrito ao compor uma página ilustrada<sup>5</sup>. Poderia dizer que a palavra funciona como um texto suplementar à imagem - Umberto Eco fez tal afirmação ao analisar as histórias de super-heróis -, mas nos bons autores isso raramente acontece, há uma *interação* entre imagem e texto.

Com os estudos avançados da *semiótica* aplicada às HQs, a imagem adquiriu autonomia em relação ao texto, por isso vários pesquisadores nos anos 60 e 70 consideraram a narrativa em quadrinhos como uma linguagem irmã do cinema. A crítica literária, nas raras vezes em que se preocupou com os quadrinhos, aceitou a *priori* essa afirmação baseando-se numa leitura “protocolar” da “Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin. Quadrinhos e Cinema, segundo alguns pesquisadores, “nascem” no mesmo ano: 1895 - a primeira exibição dos irmãos Lumière e a publicação do primeiro quadrinho industrial (*The Yellow kid*).

A sintaxe cinematográfica, a meu ver, influenciou os quadrinistas no que diz respeito à montagem (o uso narrativo dos enquadramentos), e vice-versa. Esta influência é notável em quadrinistas como Guido Crepax e Frank Miller. Por outro lado, as primeiras tirinhas do século XX muito ensinaram aos câmeras-*men* e diretores sobre angulações e tomadas. O *travelling* surgiu primeiro numa história em quadrinhos, *The little Nemo in the Slumberland*, que estava, por seu lado, ligada a toda uma tradição literária de exploração do “mundo dos sonhos”.

O prof. Álvaro de Moya, entre nós, estabeleceu uma modelar correspondência entre o *Cidadão Kane*, de Welles, e as histórias do *Spirit*, de Eisner. Ele partia do princípio que as duas obras eram divisoras de águas no cinema e nos quadrinhos, pois eram obras autorais dentro da indústria cultural; localizou semelhanças nos enquadramentos e no uso do claro e escuro, apontando em ambas uma mesma célula-mãe: o expressionismo alemão. A originalidade das observações de Moya acabou tornando-se um *non plus ultra* entre os pesquisadores brasileiros, afastando cada vez mais os quadrinhos de outras conexões que não fossem o cinema. É o próprio Eisner, contudo, que relativiza as relações entre quadrinhos e cinema, quando destaca:

<sup>4</sup> Renard, Jean. *La bande dessinée*. p. 11.

<sup>5</sup> Um dos mestres em compor HQs sem texto escrito é o argentino Quino; Charles Schulz também é outro mestre neste sentido. Na maioria das vezes, porém, o(s) autor(es) recorre(m) à pura visualidade por uma questão de síntese narrativa.

Diferentemente do teatro (e do cinema), cuja tecnologia exige, pela sua natureza, as contribuições coordenadas de muitos especialistas, as histórias em quadrinhos são, tradicionalmente, produto de um único indivíduo. O fato de os quadrinhos deixarem de ser trabalho de um único indivíduo, para serem trabalho de uma equipe, deve-se geralmente à urgência do tempo. Na maioria das vezes, o editor estabelece esse sistema como uma necessidade para cumprir cronogramas de publicação, controlar a sua propriedade quando é dono de uma personagem, ou quando se trata de formar uma equipe para seguir determinada linha editorial.<sup>6</sup>

Em outro texto, Eisner dirá que “os quadrinhos são dominados pelo conteúdo visual, e uma obsessão por esse aspecto muitas vezes subordina os valores literários”<sup>7</sup>. Escrever para quadrinhos, segundo o autor, define-se como “a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo”<sup>8</sup>. A criação escrita, para ele, é ao mesmo tempo uma parte e o todo do veículo; porém, como as HQs são uma linguagem de forte impacto visual, o desenho domina a atenção inicial do leitor, o que “induz o artista a concentrar as suas habilidades no estilo, na técnica e em recursos gráficos que têm como propósito deslumbrar o olhar”, permitindo a “proliferação de atletas artísticos que produzem páginas de arte absolutamente deslumbrantes sustentadas por uma história quase inexistente”<sup>9</sup>.

O criador do *Spirit* critica abertamente o modo de produção da grande indústria de quadrinhos americanos, em dois pontos: a) o predomínio do visual, traduzido pela sofisticação de várias técnicas de desenho (colagens, aquarelas, fusões com o *design* gráfico e a fotografia), que visa tornar o “produto” mais atraente e sofisticado; b) a divisão de funções, que sabota a criação individual<sup>10</sup>.

Histórias em quadrinhos e literatura se harmonizam, na sua concepção, justamente na importância da criação individual, a identificação entre a obra e *uma* assinatura. É uma noção tradicional, que as vezes até desvaloriza o trabalho em equipe. Na sua concepção, quando o quadrinista “cede” aos padrões de homogeneização da *indústria da diversão*, as HQs perdem o parâmetro literário e o quadrinista perde o seu *status* de autor. O primeiro traço que define o autor na narrativa ilustrada (creio que em qualquer expressão artística) é a *liberdade criativa*:

Muitas vezes o artista, pressionado por um editor que acha que ele tem habilidades “literárias” limitadas, ou mesmo voluntariamente, abdica do papel de “escritor”. Assim, para atender aos ditames do editor ou do cronograma, o artista contratará os serviços de um escritor - ou o escritor contratará as habilidades de um artista. [...]. Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhada por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?<sup>11</sup>

<sup>6</sup> Eisner, 1999, p. 123.

<sup>7</sup> Eisner, Will. *No coração da Tempestade*. p. 6.

<sup>8</sup> Eisner, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. p. 122.

<sup>9</sup> *Idem*. p. 123.

<sup>10</sup> Ironicamente, a sofisticação técnica e a divisão de funções juntam as HQs, pelo menos as americanas, ao cinema; trata-se do caráter homogeneizador da indústria cultural, tal como foi discutida por Adorno e Horkheimer, em que cada setor é coerente em si mesmo e todos o são em conjunto.

<sup>11</sup> *Idem*. p. 123.

Assim como o poeta e o romancista, o quadrinista (em tese) controla a totalidade da obra. Não é possível falar em “criação individual” no cinema; muito embora o *cinema de autor* possa me contradizer, mas nele o diretor domina uma parte (direção, roteiro e, às vezes, montagem) do todo (fotografia, música, cenografia). Assim a obra é falsamente identificada a uma assinatura, a do diretor.

Quando Will Eisner se deparou com uma nova geração de quadrinistas americanos, egressos do *underground*, e assim como os brasileiros, não se submetendo à criação coletiva e aos padrões da indústria da diversão, afirmou estar havendo ali uma ruptura possibilitando “aos quadrinhos elevar-se ao nível da literatura”<sup>12</sup>. Os quadrinhos marginais ignoravam a fantasia maniqueísta das aventuras de super-heróis e a pedagogia moralista dos quadrinhos *disneylândicos*, tematizando as frustrações e neuroses do homem moderno. Nesse sentido, seu caráter artístico não deriva de outra noção de arte se não a capacidade de diagnosticar o *mal-estar* da humanidade.

---

<sup>12</sup> *apud: No coração da tempestade*. p. 8.

# I - BU\$INE\$\$

(...) a força de atração do consumo em larga escala não está baseada na imposição de falsas necessidades, mas na falsificação e exploração de necessidades absolutamente verdadeiras.

Hans Magnus Enzensberger

Jean-Bruno Renard aponta que o surgimento do *jornal ilustrado* implicou diretamente na difusão da narrativa quadrinizada, através das sátiras ("le journal satirique") e dos suplementos infantis ("le journal pour enfants"), segundo ele: "Dans ces deux modes d'expression, eut lieu la naissance de la bande dessinée, nom de manière progressive, selon une évolution linéaire, mais à travers des manifestations épisodiques, depuis *Les Amours de Monsier Vieux-Bois* (1827) de Töpfer jusqu'à *La Famille Fenouillard* (1889) de Cristophe"<sup>13</sup>.

Os pesquisadores são unânimes ao localizar no período destacado por Renard (1827-1889) o "nascimento" dos quadrinhos. O constante desenvolvimento dos meios de reprodução e a ampliação do público leitor sedimentaram a imprensa como um meio de *informação* e *lazer*. Paralelamente ao jornal, as antigas narrativas populares são retomadas numa nova roupagem, configurando no campo da leitura uma "cultura" de massa<sup>14</sup>. O marco é a obra do suíço Töpfer: *Les Amours de Monsier Vieux-Bois* era uma típica narrativa folhetinesca, ilustrada, picaresca; mas ao contrário dos outros folhetins, nos quais as ilustrações cumpriam um papel ornamental, nas "aventuras de M. Vieux-Bois" as ilustrações se articulam com o texto escrito. Já é possível localizar a sequencialidade, que constitui a *linguagem própria* dos quadrinhos. A narrativa escrita figurava na base dos quadros. Esta forma seria retomada um século depois pelo quadrinista Hal Foster em *Tarzan* e *O Príncipe Valente*.

Às experiências de Töpfer, que publicaria dois anos depois outra narrativa visual, *Dr. Festus*, seguiram outros marcos da narrativa visual: na Alemanha, *Max und Moritz* (1865), de Wilhem Busch; no Brasil, *As aventuras de Nhô Quim* (1883), de Angelo Agostini, publicadas na "Revista Fluminense"; nos EUA, *The Little Bears and Tigers* (1892), de James Swinnerton. Para o pesquisador brasileiro Moacy Cirne, esses títulos são marcados mais por virtualidades quadrinizantes, não sendo histórias em quadrinhos propriamente<sup>15</sup>. Seja como for, estas obras antecipavam duas vertentes dos quadrinhos em seus primórdios: a sátira de costumes e o mundo da criança.

<sup>13</sup> Renard, Jean. *La bande dessinée*. p. 27.

<sup>14</sup> Umberto Eco, no prefácio do seu *Apocalípticos e Integrados*, afirma que os "impressos populares do século XVI" já prevêem duas características da cultura de massa: a efemeridade e o sentimentalismo.

<sup>15</sup> Cirne, Moacy. *História e Crítica dos Quadrinhos brasileiros*. p. 12.

Antecipam também uma nova demanda que só seria atendida bem depois, quando houvesse condições técnicas e também um capital financeiro. Por isso, outros teóricos apontam que os quadrinhos surgem de fato nos EUA, em 1890. Os personagens centrais desta História foram Joseph Pulitzer, dono do *New York World*, e William Randolph Hearst (que serviu como “modelo” para o *Cidadão Kane*, de Orson Welles), dono do *New York Journal*. Ambos os jornais atingiam baixas vendas. A solução encontrada pelos dois magnatas, para elevá-las, foi apelar para artigos sensacionalistas, seções de esportes, variedades, e muitas ilustrações. Dentro desta lógica, aparece o suplemento colorido em 1893, publicado aos domingos, o qual publicará a primeira página colorida do *World: Down Hogan's Alley*, criação de Richard Outcault, narrando o cotidiano dos habitantes de um cortiço de Nova Iorque. Alguns especialistas apontam que esta foi a primeira série em quadrinhos, com personagens fixos, publicada semanalmente. Deixando de lado o ineditismo, o que importa frisar neste momento é o embrião da indústria dos quadrinhos americanos: a serialidade como artifício convertedor do leitor em consumidor (ou melhor, o nascimento do leitor como consumidor, depois colecionador) e a união da técnica com a imaginação. Segundo Álvaro de Moya, “os editores notaram que o público preferia os textos com imagens e a possibilidade de lançar jornais coloridos aos domingos levou-os a encomendar máquinas especiais”<sup>16</sup>.

Um dos personagens fixos da série, um garoto de feições caricatas, vestido num camisolão amarelo no qual o autor escrevia frases de efeitos, rapidamente conquistou o público, a ponto de rebatizar a série. Para muitos, *The Yellow Kid* é o grande marco-fundador das histórias em quadrinhos. O sucesso do personagem foi tão grande na época que passou a designar, nos EUA, a imprensa sensacionalista, ou seja, a “imprensa amarela”.

Hearst, atento ao poder de vendas dos suplementos ilustrados, compra, em 1895, o decadente *Morning Journal*, de propriedade de Albert Pulitzer, contratando Outcault para trabalhar no rebatizado *New York Journal*. Esta transferência envolveu um processo judicial inédito naquele ano, pois não havia nenhuma lei constitucional a respeito dos direitos autorais neste campo. Hearst ganhava a primeira batalha. Seu próximo passo seria a contratação de outros quadrinistas, como Rudolph Dirks, que criou em 1896 a famosa série “Os Sobrinhos do Capitão”, inspirada em *Max und Moritz*.

Muito rapidamente os quadrinhos norte-americanos foram exportados para outros países, como o Brasil, seguindo a lógica imperialista do capitalismo selvagem.

Em 1905 é lançado o almanaque *O Tico-Tico*, que além de publicar os desenhistas nacionais, publicava farto material estrangeiro. Desde o início, a importação coloca o quadrinista brasileiro numa posição marginal tanto em relação ao mercado interno (monopolizado) quanto ao externo (fechado). Neste “diálogo” periferia-centro, há o velho fantasma da submissão e da aculturação. Moacy Cirne sublinha que “a luta pelo quadrinho brasileiro começa contra a invasão dos *comics*”<sup>17</sup>. Nossos primeiros quadrinistas, sintonizados nesta frequência, incorporariam o

<sup>16</sup> Moya, Álvaro. *op cit.* p. 36.

<sup>17</sup> Cirne, Moacy. *op cit.* p. 27.

folclore, o cordel, o mito do cangaceiro, enfim, a cultura popular, num esforço de *nacionalização* da narrativa quadrinizada.

As tentativas de abasileiramento neste período partiram da própria legislação, receosa de uma possível americanização da cultura através dos quadrinhos. Deste modo, as séries estrangeiras publicadas n'*O Tico-Tico* eram traduzidas; por exemplo, o rato Mickey foi traduzido para “Ratinho Curioso”.

Um detalhe não menos “curioso”: muitos artistas brasileiros desenharam e escreveram as HQs originalmente americanas. Um exemplo sempre citado ocorreu com a série *Buster Brown*, de Outcault. O personagem fora traduzido para *Chiquinho*, tornando-se o personagem-símbolo d' *O Tico-Tico*, seu sucesso foi tal que, quando Outcault parou de criar as histórias do personagem, ele continuou a ser desenhado no Brasil exclusivamente por quadrinistas brasileiros. Ou seja, tornou-se um personagem brasileiro (a antropofagia oswaldeana na prática?).

*O Tico-Tico* foi publicado durante as três décadas que compreenderiam o período de adaptação das HQs (1890-1929). Nesta fase, os quadrinhos tinham como linha temática o “mundo da criança”. Embora os suplementos fossem dirigidos às crianças, as tirinhas diárias baseadas no cotidiano das famílias de classe média, como *Mutt & Jeff* (1907), de Fisher, e *Pafúncio e Marocas* (1912), de McManus, dirigiam-se aos adultos. Logo, o público-leitor era incerto, porque os quadrinhos eram uma espécie de “leitura familiar”, tendo a criança como público alvo.

Alguns traços da indústria dos *comics* americanos estão sendo definidos neste momento e terão profundo impacto na recepção intelectual dos quadrinhos no Brasil:

- a) a padronização: os editores, ao perceberem o sucesso de determinada série, criavam filões, aos quais os novos autores tinham que se enquadrar ao modelo pré-estabelecido.
- b) o conservadorismo: as séries mais populares, à exceção de *Little Nemo in the Slumberland* e *Krazy Kat* (dado ao conteúdo fantástico de suas histórias), eram politicamente corretas, faziam a apologia da sociedade de consumo sem criticar as desigualdades sociais existentes no sistema capitalista.
- c) a criação dos *sindicatos*: em 1912, Pulitzer e Hearst se envolvem em outro processo judicial; o pivô da briga foi Dirks. Este, após desentendimentos contratuais com Hearst, transfere-se para o jornal de Pulitzer. A série “Os Sobrinhos do Capitão” alcançava enorme sucesso e Hearst temia uma possível baixa nas vendas do seu jornal, por isso processou Dirks, em caso semelhante ao ocorrido com Outcault. O processo teve grande repercussão na época e levou a legislação americana a criar uma lei sobre os direitos autorais nos quadrinhos. Ficava decidido, por decreto, que o *copyright* pertenceria aos editores. Criou-se então os *syndicates*, grandes trustes econômicos responsáveis pelos direitos autorais e a distribuição nacional/internacional dos títulos americanos. A justiça permitiu, em relação aos “Sobrinhos do Capitão”, a existência de duas séries: uma publicada pelo criador original no jornal de Pulitzer (*The Captain and the Kids*) e outra, “Os Sobrinhos do Capitão”, publicada no jornal de Hearst, que contratou o desenhista Harold Kner para dar continuidade à série.

A posse dos direitos autorais foi um duro golpe no poder do autor, pois não tendo o direito sobre sua criação, ficava clara sua condição de empregado. Mais do que isso: a lei dos direitos autorais favoreceu a banalização comercial das HQs americanas, pois o editor em busca do lucro fácil podia dar o rumo que bem entendesse aos personagens. Parafraseando Adorno e Horkheimer, os *syndicates* colocavam a imitação como algo absoluto. Entre as vítimas deste sistema, estão Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores originais do *Super-homem*, que morreram na miséria, enquanto os donos da *DC Comics* e os produtores da *Warner* até hoje enchem os bolsos.

Apesar das condições pouco favoráveis ao enriquecimento dos autores, nas décadas seguintes, os EUA se tornariam a maior indústria produtora de quadrinhos do mundo, a ponto das HQs, na concepção de vários setores da *intelligentsia*, serem consideradas uma “instituição americana”. Neste momento, que começa na década de 30 com a “Era de Ouro”, quadrinhos e americanização se confundem. A *golden age* compreende a diversificação dos gêneros: quadrinhos infantis, policiais, de ficção-científica, sátira social. Marca o surgimento do herói como símbolo do Bem, ou seja, o defensor da propriedade privada e da classe média; populariza os quadrinhos, atingindo milhões de leitores. Os heróis e super-heróis começam a habitar nosso cotidiano (são famosas as máscaras de carnaval com os rostos dos super-heróis), compondo parte do repertório mitológico da sociedade contemporânea.

O empresário que introduziu os quadrinhos da “era de ouro” no Brasil foi o jornalista Adolfo Aizen, em 1934, quando publicou o *Suplemento Infantil*, como apêndice do jornal *A Nação*. A publicação causou impacto, tanto que alguns apontam neste ano o surgimento dos quadrinhos no país. Outros, como Moacyr Cirne, sublinham que neste ano “o discurso quadrinizado se instaura como indústria cultural/cultura de massa a partir do *Suplemento Infantil*”<sup>18</sup>.

Aizen foi bem sucedido na empreitada e logo se desligou d'*A Nação*; no texto de abertura por ocasião da transferência, líamos: “E tão grande foi a aceitação do Suplemento que seu título de *Infantil* passou para *Juvenil*, desligando-se do jornal *A Nação* e fazendo sua independência econômica”. O trecho citado nos oferece uma boa ideia de como os quadrinhos eram lucrativos. Ao mesmo tempo em que significavam aumento de vendas de jornais (visto que por essa época ainda não existia a *revista em quadrinhos*), firmavam-se como uma literatura juvenil, a qual moldaria a sensibilidade dos leitores<sup>19</sup>.

O Suplemento também publicou, em número bem reduzido, quadrinhos nacionais. Seu formato seguia o modelo americano, colorido, com histórias semanais, indo às bancas todos os domingos. Atingia uma média de 360 mil exemplares. Imediatamente outros empresários da indústria jornalística seguiriam o exemplo, como Roberto Marinho, que lançaria *O Globo Juvenil*. Diante da crescente competição, Aizen criaria o mini tabloide *O Mirim*, publicado as quartas, sextas e domingo; na mesma linha, Marinho lançaria *O Gibi*, posteriormente *Gibi Mensal*.

<sup>18</sup> Cirne, Moacyr. *op. cit.* p. 23.

<sup>19</sup> Muitos deles seriam artistas, como Fellini, Godard, Alain Resnais, Picasso, Ray Bradbury, Umberto Eco. O cineasta italiano começou sua carreira profissional como cartunista. Resnais, junto com o escritor Francis Lacassin, criou o clube dos quadrinhos, depois o *Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique*, o CELEG.



Estes quatro tabloides surgiram num espaço de cinco anos, abrindo caminho para muitos outros. Aizen, o eterno pioneiro, fundaria a Editora Brasil-América (EBAL), em 1945, uma das primeiras especializadas na publicação de revistas/álbuns em quadrinhos. As HQs, deste modo, iam se inserindo no cotidiano, como um segmento da nossa indústria da diversão e como objeto de leitura de milhões de brasileiros. Nasce a expressão popular “isto não está no gibi” para designar uma situação tão extraordinária que nem nos quadrinhos ocorreria.

Tanto Aizen quanto Marinho ajudaram a sedimentar o quadrinho americano no mercado brasileiro. Um dos primeiros ramos do império global de Marinho foi a editora RGE, posteriormente Abril, com o qual dominou todo o mercado brasileiro nas décadas seguintes.

Em 1951, um grupo de desenhistas (Jayme Cortez, Miguel Penteado, Reinaldo de Oliveira e Álvaro de Moya) e um escritor (Syllas Roberg) iria protagonizar um dos capítulos mais reveladores da História dos quadrinhos no Brasil: a *Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*. Ato inédito no mundo, cuja repercussão não ultrapassou os limites do Progresso (local onde fora realizada). Os realizadores haviam cogitado primeiro o MASP, porém o secretário do museu abortou a pretensão. A recusa era óbvia: quadrinhos não eram considerados uma forma de Arte, mas sim o suprassumo do *Kitsch*, que é uma “experiência vicária”, baseada em “sensações falsas”, o “epítome de tudo aquilo que é espúrio na vida de nosso tempo, finge não exigir nada de seus clientes a não ser dinheiro - nem mesmo seu tempo”<sup>20</sup>. Não bastasse ser considerada uma sub-arte, as HQs ainda eram encaradas como “agentes do imperialismo”, numa década na qual o conceito de “nacionalismo” penetrava nos setores mais avançados de nossa *intelligentsia*, convertendo-se em um posicionamento anti-USA.

A esquerda e os intelectuais da época, em sua concepção restrita sobre a História dos quadrinhos, deixavam os quadrinistas desamparados, numa luta solitária a favor da profissionalização do quadrinista brasileiro e da nacionalização do mercado. Álvaro de Moya, escrevendo sobre a Exposição de 51, duas décadas depois, define a posição do grupo: “Só nós, sozinhos, no mundo de 1951, éramos capazes de interpretar e brigar pelos nossos ídolos, lutar pela nossa arte, mesmo que isso nos custasse o emprego”<sup>21</sup>. O primeiro movimento do grupo foi a fundação da Associação Paulista de Desenho, “motivo pelo qual os conservadores da época nos acusaram de comunistas, ao mesmo tempo em que as esquerdas nos acusavam de promover a decadente cultura imperialista”<sup>22</sup>.

A Associação não vingou enquanto instituição, mas conseguiu uma vitória: a elaboração de um anteprojeto de lei prevendo, em cada revista ou suplemento publicado no Brasil, dois terços de quadrinhos nacionais. Acreditavam que assim profissionalizariam o artista brasileiro e nacionalizariam o mercado. O projeto só seria aprovado em 1963, durante o governo de João Goulart, decretando que os jornais e revistas publicariam 30% da produção nacional, aumentando a percentagem em 10% ano a ano. Revistas como *O Cruzeiro*, *Manchete*, *A Cigarra*, e jornais - *Jornal do Brasil*, *Jornal*

<sup>20</sup> GREENBERG, Clement: “Vanguarda e *Kitsch*” (1939). Entre as várias manifestações do *Kitsch*, Greenberg pôs as HQs.

<sup>21</sup> Moya, Álvaro. *op. cit.* p. 21.

<sup>22</sup> *Idem.* p. 20.

*dos Sports, Diário da Noite* - serviriam de palco no qual desfilariam uma importante geração de quadrinistas: Carlos Estevão, Péricles, Ziraldo, Jaguar, Maurício de Souza.

Algumas tiras da época se tornariam popularíssimas, como o *Amigo da Onça*, de Péricles. Mas nada comparável, em termos de vendagem, ao sucesso das revistas *O Pererê*, de Ziraldo, e *Mônica*, de Maurício de Souza. Competindo dentro do mesmo gênero da Disney, o mundo da criança, os dois títulos chegariam a alcançar, em vendagens, os títulos da Disney, a qual havia criado um “personagem brasileiro”, o Zé Carioca, especialmente para o mercado brasileiro.

Ziraldo e Maurício de Souza, a meu ver, são figuras paradigmática no universo dos quadrinhos nacionais devido a popularidade de suas criações, e ao modo como encararam, ou aproveitaram, a oportunidade que o momento oferecia.

Nas histórias d'*O Pererê*, Ziraldo incorporou o negro, o mulato, o índio, a fala do matuto mineiro, de tal forma que o pesquisador Moacy Cirne, empolgado, declarou que *O Pererê*, em termos comparativos, era “uma obra tão importante quanto o cinema de Glauber Rocha, o romance de Guimarães Rosa ou a poesia de Oswald de Andrade, apresentando histórias do mais puro dimensionamento estético, refletindo sem masturbações intelectuais a nossa realidade nacional”<sup>23</sup>. O próprio Ziraldo escolheu figura do *saci-pererê* para ser um herói nacional porque “ele é ágil, inteligente, sonhador, sagaz, matreiro, simpático, corajoso, sabe dar sempre um jeito para tudo. É o Brasil”<sup>24</sup>.

O mito *saci-pererê*, contudo, foi modificado por Ziraldo, de uma figura amoral passou a ser um figura moral, defensora do “bem”, um herói positivo<sup>25</sup>. Esta transformação, muito embora conservasse alguns pontos de contato com o mito elaborado pela tradição oral, reconfigura o mito para uma comunidade de leitores habituada às façanhas heroicas e também a uma cultura letrada preocupada com uma pedagogia moral.

Maurício de Souza, por outro lado, adotou o modelo do quadrinho comercial americano: o discurso apolítico, o cotidiano classe média e a visão da infância como inocência pura. Ele foi o único quadrinista brasileiro a se firmar no mercado, aliás, criou um mercado por pensar os quadrinhos não em termos nacionalistas mas, sobretudo, como negócio. Foi duramente criticado pelos quadrinistas e os intelectuais; segundo Moacy Cirne, sua obra merece “ressalvas quando se verifica seu caráter capitalista na divisão do trabalho, assumindo a cultura de massa da forma mais ortodoxa possível”<sup>26</sup>. Embora elogie a criatividade do autor “na criação de personagens como o Louco, na demarcação de situações cômicas absurdas, no uso funcional da cor, no aproveitamento dos recurso metalinguísticos”, o censura por reduplicar o modelo de produção e a ideologia dos *comics* americanos<sup>27</sup>:

<sup>23</sup> Apud: Pimentel, Sidney Valadares. *Feitiço contra o feiticeiro* p. 63.

<sup>24</sup> *Idem*. p. 22.

<sup>25</sup> Para uma definição mais precisa das origens do *saci perere* recomendamos a leitura do *Dicionário do Folclore Brasileiro*, de Luis da Câmara Cascudo.

<sup>26</sup> Cirne, Moacy; *op cit* p. 54.

<sup>27</sup> *Idem*. p. 56.

As restrições de Cirne “ao mundo sígnico” de Maurício de Souza - cujas revistas, em 1970, vendiam mais de 250.000 exemplares, sendo traduzidas para várias outras línguas - e seu elogio a Ziraldo tendem a localizar “qualidade” onde há a singularidade local, possibilitando pensar o quadrinho nacional como arma política, em um processo de legitimação intelectual.

A maioria dos quadrinistas desta época, frequentando as redações dos jornais, optando cada vez mais pela sátira, criaram um espaço de insubordinação, cujo modelo foi *O Pasquim*. As HQs brasileiras não só se politizam como se intelectualizam. Assim iam conquistando leitores “adultos”, ou melhor, a juventude. *A intelligentsia* começa a olhar os quadrinhos com outros olhos, como forma de arte; e as esquerdas, como forma de conscientização política.

A mudança de perspectiva em relação aos quadrinhos enquanto arte, inicialmente pensada com a Exposição de 51, foi elaborada na Europa. É bem verdade que os intelectuais não estavam certos se filiavam os quadrinhos no conceito de Arte (mesmo porque nunca houve um acordo sobre qual seria este conceito) ou no conceito de “cultura popular” (outro no qual não há um consenso). Na prática, contudo, as HQs começam a penetrar nos domínios consagrados à arte: a livraria e o museu.

Jean-Bruno Renard aponta que a partir de 1966, a livraria *Kiosque*, em Paris, tornava-se um ponto de encontro de leitores de quadrinhos. Os diletantes organizavam debates, editavam fanzines e revistas luxuosas - “véritables mines d'information et d'érudition sur histoire de la bande dessinée, les styles artistiques, les dessinateurs et les scénaristes”<sup>28</sup> -, entre elas a *Giff Wiff*, editada em 1962 e talvez a primeira publicação crítica especializada em quadrinhos, *Phénix, Cahiers de la bande dessinée* (referência clara ao *Cahiers du cinéma*). Na Itália, em 1965, editava-se a revista *Linus*, tendo Umberto Eco como membro do conselho editorial. Estas revistas foram responsáveis pelo lançamento de novos quadrinistas europeus, como o italiano Guido Crepax, que estreou na *Linus*, e por uma série de artigos sobre o estilo dos quadrinistas americanos da *golden age* tratados com respeito e carinho pelos europeus.

Os mestres da “era de ouro” tiveram suas obras relançadas, em formato álbum, com capa dura, vendidos em livrarias, por um preço, segundo Will Eisner, “mais alto do que qualquer coisa equivalente nos Estados Unidos”. Há dois caminhos aqui permitindo a compreensão da absorção dos quadrinhos pelo mercado da arte. Primeiro, a ruptura com um canal de consumo de massa, o jornal; ao invés da *efemeridade*, o álbum criava condições de *conservação*. Além disso, quando se copilava os capítulos de determinada série, publicados diariamente no jornal, ressaltava-se seu aspecto de obra fechada, quebrando com outro canal de consumo, a serialidade. O segundo caminho seria o culto ao artista original. Na medida em que um álbum de *Flash Gordon* era editado, ele só tinha importância e só valia o preço se tivesse a assinatura de Alex Raymond, o autor original da série. Há uma terceira via: a elitização dos quadrinhos, fato hoje já consumado.

Outro fator importante na incorporação dos quadrinhos ao mercado da arte - além, é claro, da natureza expansiva de qualquer mercado - foram os congressos em Universidades a respeito da

<sup>28</sup> Renard, Jean. *op cit.* 1978, p. 6.

linguagem dos quadrinhos. Creio que um dos primeiros foi realizado na Itália, em 1965, na cidade de Bordighera, organizado pela Universidade de Roma e o CELEG. No ano seguinte ocorreu outro congresso na Itália, em Lucca. Intelectuais e artistas como Resnais, Fellini, Eco, McLuhan, Marcuse, Morin, Evelyne Sullerot, debatiam se as HQs seriam um “reservatório mitológico da sociedade industrial” (Evelyne Sullerot), legítima arte popular, ou se seria uma linguagem manipulada ideologicamente pela indústria da diversão. Nas entrelinhas há a preocupação do intelectual da época em elaborar uma leitura não aristocrática da cultura de massa, diferenciando o que há de “criativo” e o que há de *kitsch*. Um exemplo desta postura - vamos dizer - “democrática”, é o livro “*Apocalípticos e integrados*” de Umberto Eco, publicado em 1966. Neste sentido, é impossível ignorar o “espírito da época”, a busca de novos meios de expressão artística e política como oposição aos meios tradicionais. Logo, encarar ou pensar as HQs como obra de arte estaria dentro de uma proposta de ampliação ou “desaristocratização” da arte.

Por fim, o movimento que concretizou a passagem dos quadrinhos para o universo da arte: as exposições. Durante a década de 60, algumas galerias abriram suas portas para a exibição dos originais de artistas consagrados, curiosamente o mesmo elenco escolhido pelos brasileiros para a exposição de 51, ou seja, os artistas da “era de ouro”. Em 1967 há a famosa exposição *Bande dessinée et figuration narrative*, no Louvre, a qual, segundo Eisner, exerceu um efeito embriagante sobre a auto-estima de cartunistas do mundo inteiro. O artista pop Roy Lichtenstein, ao criar suas telas inspirado pelos quadrinhos, teria em tese elevado o *status* dos quadrinhos; contudo, a meu ver, seu processo de criação está dentro da (anti)tradição das vanguardas, no que se refere à incorporação de um repertório menosprezado pela *intelligentsia* como forma de renovação estética. Lichtenstein expõe um simulacro de história em quadrinhos, o que é bem diferente quando se expõe uma página de Hal Foster ou Eisner.

A partir dos anos 60, os quadrinhos vão se firmando como uma extensão comercial do mercado literário. A estratégia das editoras era bem clara: publicavam-se em formato de luxo os autores clássicos e o novo tipo de quadrinhos que despontava na época, as HQs adultas ou como conhecemos hoje, as “novelas gráficas” (*graphic novels*). Com a palavra, Will Eisner, um dos inventores do “quadrinho adulto”:

Após quase 18 meses de trabalho, procurei um editor para publicar “Um contrato com Deus”, uma *graphic novel* composta de quatro episódios interligados, que se passavam nos prédios do Bronx durante a Depressão. Quanto ao formato e estilo, foi o maior distanciamento das convenções de quadrinhos que eu pude praticar. Era a história da percepção de um homem sobre seu relacionamento com Deus. (...). A reação dos leitores adultos que a descobriram foi calorosa e encorajadora. Eu havia, enfim, atingido um público maduro e sério. Na sequência, o livro conquistou a difusão boca-a-boca e ganhou novas impressões. No ano seguinte Jules Feiffer produziu “Tantrum”, uma história de introspecção psicológica, realizada na linguagem dos quadrinhos. Mais recentemente, “American Splendor”, de Harvey Pekar (contos autobiográficos de um funcionário público em Cleveland, com arte de Robert Crumb e outros), e MAUS, de Art Spiegelman (uma história sobre a Alemanha nazista, com gatos

representando nazistas e ratos no papel de judeus), ganharam notoriedade. Estas graphic novels exerceram grande influência e acho que seria justo atribuí-la ao fato de terem criado uma vanguarda literária.<sup>29</sup>

A 1ª característica da “novela gráfica”, nos seus primórdios, é o seu caráter independente, experimental, fora das convenções dos quadrinhos comerciais (infantis e de super-heróis); a 2ª, a representação (ou tentativa) do *real*, a organização de um discurso estético que diz algo *sobre* seu tempo e o problematiza, gerando alegorias, metáforas, criando um universo (pluri)significativo que transcende a História. As obras citadas por Eisner, além de outras (os quadrinhos *undergrounds* e os quadrinhos eróticos), foram absorvidas pelo mercado literário, tanto que MAUS foi editado no Brasil pela editora Brasiliense<sup>30</sup>; aliás, o primeiro livro editado pela L&PM foi justamente um álbum em quadrinhos, *Rango*, de Edgar Vasques. Na década de 80, grandes editoras brasileiras - Martins fontes, Record, L&PM, Brasiliense - editaram “quadrinhos adultos”. Além da óbvia ampliação de seus consumidores, a opção por esse tipo de HQs revela uma noção implícita de literatura como representação da realidade, ou seja, realismo. Atualmente, a editora Conrad vem publicando “novelas gráficas” no formato de livro. É comum, entre os leitores de quadrinhos, a afirmação que uma “novela gráfica” parece mais literatura do que quadrinhos, porque nela o texto (a sintaxe literária) ocupa um lugar de excelência.

Foi também na década de 80 que houve a assimilação comercial das “novelas gráficas”, quando as duas maiores editoras de quadrinhos de super-heróis, Marvel e DC comics, criaram subdivisões, a *epic* e a *vertigo*, para publicação de histórias para os adultos<sup>31</sup>. Entre os álbuns estão *Batman- o cavaleiro das trevas*, de Frank Miller; *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons e a *cult* série *Sandman*, de Neil Gaiman (com vários desenhistas). Em comum, há a perspectiva de renovar as histórias de super-heróis a partir de um ponto de vista realista, mas mantendo a tradição deste tipo de HQs: o culto à violência.

Nos anos 90, os quadrinhos foram inseridos no mercado da arte de um modo geral, ainda que se discuta seu valor artístico e literário. A prova cabal da assimilação dos quadrinhos pelo mercado da arte foi a *I bienal de quadrinhos*, realizada no Rio de Janeiro, em 1991, mobilizando espaços consagrados à arte como o Museu de Arte Moderna, a Casa França Brasil, o Centro Cultural Banco do Brasil, a Casa Rui Barbosa, etc.

<sup>29</sup> Eisner, 1996, p. 10.

<sup>30</sup> Nos Estados Unidos, MAUS entrou na lista dos *best sellers*.

<sup>31</sup> Não me dei ao trabalho de elaborar uma pesquisa estatística para saber qual a faixa etária do dito “leitor adulto”, mas baseado no mais puro empirismo suponho que ela abrange os leitores entre 18 a 30 anos, muito embora existam leitores com idade mais avançada.

## II - THE GOLDEN AGE

*Quando o nevoeiro se dissipa,  
eles descobrem que não estão a salvo.  
O mar às suas costas; os inimigos à frente!  
- Não podemos combater o mar!  
E aqui na terra há viveres, atrás desses  
homens armados... Ao ataque!  
E o rei desembainha a espada.*

Hal Foster

A “era de ouro” do quadrinho americano, que começa em 1929 com a publicação de *Tarzan* (adaptação, de Hal Foster, da novela de Edgar Rice Burroughs) e *Buck Rogers* (inspirado na novela de ficção *Armagedon 2419 A.D.*, de Philip Nowlan), abrangeu um longo período de monopolização da indústria de quadrinhos americanos, tornando as HQs num típico produto de uma cultura globalizada e imperialista.

Fatos: publicadas semanalmente (e depois, diariamente) nos suplementos dominicais dos jornais, os quadrinhos da “era de ouro” atingiam milhões de leitores. Trata-se de um fenômeno de consumo de massa, cosmopolita, como posteriormente seria a “elvismania”, a “beatlemania”, etc. Umberto Eco, no *Apocalípticos e integrados*, cita uma série de casos de histeria desencadeados pela “febre dos gibis”. Entre os episódios curiosos, há a reação indignada dos leitores quando Chester Gould, numa saga de *Dick Tracy*, “assassinou” o gangster Flatop, gerando uma avalanche de cartas agressivas ao autor e luto em algumas cidades. Comoção semelhante ocorreu quando Milton Caniff “matou” a personagem Raven, de *Terry e os Piratas*: jornais publicaram o óbito, a Universidade de Loyola fez um minuto de silêncio, e Caniff, no dia do “funeral”, teve de ir às rádios para se justificar. No Texas era erguida uma estátua do *Popeye*!

Embora episódios semelhantes sejam comuns no Brasil no campo das telenovelas, a *golden age* não causou o mesmo rebuliço, mas isso não significa que o país ficou imune ao vírus dos quadrinhos, pelo contrário, milhões de leitores acompanhavam as histórias. *Tarzan*, *Dick Tracy*, *Flash Gordon*, etc, fizeram parte da adolescência de vários pais, cujos filhos (e netos) hoje acompanham as histórias dos X-Men.

O primeiro significado da “era de ouro” é o lucro. Mas a necessidade que motiva o lucro, o prazer ou evasão que o leitor procura nos quadrinhos não é facilmente explicada, e é por não ser que as histórias em quadrinhos são uma forma de arte. Talvez, o meio mais seguro para tentar compreender essa motivação seja a noção aristotélica de *catarse*. Sabe-se que Aristóteles tomou

emprestado o termo da medicina, onde significava a eliminação de humores maléficos para restabelecer o equilíbrio do corpo; o termo também fazia parte do vocabulário da mística, com igual significação. Ao levá-lo para o campo da Tragédia, o filósofo buscava um valor positivo na *mimesis*, censurada por Platão. Assim, a violência da tragédia purificava os espectadores, ao “vivenciarem” situações de medo e piedade. Em relação às narrativas em quadrinhos, a aplicação do termo vai além da purificação, pois os heróis e super-heróis representam atitudes e encenam ações somente *desejadas* pelos leitores; logo, trata-se de uma identificação projetiva, a qual é manipulada pela indústria da diversão.

### COMO E ONDE TUDO COMEÇOU

Florescia nos EUA, entre as décadas de 20 e 30, um promissor mercado editorial especializado em novelas fantásticas. Revistas como *Weird Tales* e *Amazing Stories*, que lançaram os escritores Ray Bradbury e H.P. Lovecraft, se especializaram na divulgação do filão aberto por Julio Verne e H.G. Wells: a ficção-científica, profundamente enraizada no fascínio sobre o mundo técnico. A ficção-científica, popularizando o *imaginário técnico*, incumbiu-se de elaborar novas utopias e profecias. Logo, tornou-se um filão mercadológico. Na medida em que novas revistas eram editadas (*Galaxy*, *The Magazine of fantasy and S-F*, *Analog*), a ficção-científica incorporava a aventura ao extraordinário, simplificando ao máximo o cientificismo de Verne e Wells.

A história em quadrinhos que melhor sintetizou a ficção-científica do período foi, sem dúvida, *Flash Gordon*. Seu autor, Alex Raymond, dono de um traço único e uma imaginação visionária, preocupava-se tanto com a *verossimilhança* que a NASA requisitou seus originais, pois eles resolviam vários problemas de aerodinâmica. Coube a Raymond também a fama de ter antecipado a moda da minissaia. Flash Gordon não era um herói na concepção atual, não possuía superpoderes e nem era um mutante, tampouco era um homem comum. O requisito básico do herói na época era não ser um homem comum. A primeira história de *Flash Gordon* foi publicada em 1933, uma época marcada pela mania de *records*, pela valorização do esportista. Nesse cenário, uma das figuras mais fascinantes era o *aviador*, que combinava audácia e amor ao perigo com heroísmo. Raymond toma outra figura ainda mais mitológica como protagonista de uma novela gráfica de ficção: o astronauta. Viajar ao espaço ainda era um sonho somente realizado pela literatura fantástica. Gordon era um astronauta, envolvido numa batalha interplanetária contra o ditador Ming, o impiedoso. Ming e seu império simbolizava o perigo nazifascista que vigorava na Alemanha e na Itália. Contra ele se insurgia o terráqueo Gordon, o loiro americano, representante da liberdade e da justiça. Ficava clara, para deleite dos marxistas, a explícita ideologia americana.

Enquanto isso, romancistas como Dashiell Hammett, estavam redefinindo as estruturas do conto policial clássico (Poe e Doyle), tornando-o menos intelectualizado e mais violento. Saía de cena o detetive racionalista e entrava o truculento, o homem durão, cuja síntese é Dirty Harry. Hammett foi contratado pelo *Features Syndicate* para elaborar um HQs policial: o agente secreto X-9.



Os quadrinhos do período tomaram estes dois filões como referência, assim nasciam as HQs policiais (*Dick Tracy, Agente Secreto X-9, Doc Savage, O Sombra*) e de ficção-científica (*Buck Rogers, Flash Gordon, Brick Bradford*).

Os gibis de aventura recuperaram estratégias típicas do romance de folhetim (aliás, um gênero de massa): contavam-se histórias que duravam meses, publicadas em capítulos semanais (coloridos) aos domingos, com uma história de página inteira; e em capítulos diários, em preto e branco, no formato de tirinha (três ou quatro quadros narrativos). A limitação espacial levava o autor a fixar numa página ou numa tira o máximo de síntese narrativa. O último quadro situava o clímax, o suspense, deixando o leitor ansioso pelo capítulo seguinte. Enquanto as tirinhas satíricas e infantis narravam uma história fechada, no limite de uma página ou de uma tira, os quadrinhos de aventura, ao tomarem uma forma capitular (folhetinesca), não dissociavam o leitor do consumidor, porque a serialidade alimenta a procura comercial.

Umberto Eco, na sua “Leitura de Steven Canyon”, aponta que a “distribuição em quadrinhos em tiras diárias” determina profundamente a estrutura do enredo, uma vez que a periodicidade levava o autor a fixar “personagens e situações padrões para oferecer ao leitor pontos claros de referências sem forçar-lhe a memória”<sup>32</sup>. Por isso, esses quadrinhos, segundo ele, recuperam a “personagem típica”.

O *tipo* é um discurso que tende à universalidade, uma “abstração conceitual”. Não são raras na literatura as construções tipológicas - raras as que não são!-, desde a tragédia grega ao romance realista, temos personagens tipológicos, que encarnam em suas figuras os anseios, frustrações e aspirações de uma comunidade ou de uma época. A tipologia era peça central na noção de *catarse* de Aristóteles. Para Umberto Eco, os quadrinhos, ao adotarem personagens típicos, estavam na contramão da literatura contemporânea, que se afainava em “elaborar os conceitos do individual, do concreto, do original, do insubstituível da imagem artística”<sup>33</sup>.

A personagem-típica do quadrinho da *golden age* é o *herói*. O tipo heroico é definido pela astúcia, a coragem, o senso de justiça.

A visão de mundo desses quadrinhos era eminentemente machista, não só pela valorização da força física como também pelo papel coadjuvante das personagens femininas<sup>34</sup>. Neles delineiam-se dois tipos ideais de mulher: a mocinha, que encarna o amor sublime, símbolo de uma pureza intocável, uma beleza angelical. É também a eterna noiva do herói, a qual ele protege. Obviamente, aqui se constrói uma imagem ideal do casamento, da esposa, um amor quase maternal, no qual o sexo tem pouca importância. O outro tipo é a *vamp*, a mulher sedutora, misteriosa, sexualmente agressiva, que vai dos braços do vilão ao herói. Não raro a *vamp* incorpora o símbolo da *tentação*, e por ser macho, o herói é seduzido, mas por ser um macho ideal, resiste à tentação. Milton Caniff,

<sup>32</sup> Eco, Umberto; *Apocalípticos e integrados* pp. 129-179.

<sup>33</sup> *Idem*. p. 209-237.

<sup>34</sup> Para amenizar o caráter machista dos quadrinhos foi criada a super-heroína (Sheena, Mulher Maravilha, *Batgirl*, etc), a qual, ao meu ver, é uma mulher masculinizada.

criador de *Steven Canyon*, criou uma vasta galeria de *vamps*, mulheres misteriosas, sedutoras, à lá Dietrich, muitas vezes amorais. Elas representam o temor dos machos: a traição. Elas, nos quadrinhos de Caniff, estão sempre marcadas por esse signo, mulheres não confiáveis.

A idealização da mulher faz parte do imaginário masculino. A literatura nos oferece incontáveis exemplos, aliás, o herói dos quadrinhos é um herdeiro direto dos heróis folhetinescos. Um bom exemplo é o clássico de Alexandre Dumas, *Os Três Mosqueteiros*. Nele, encontramos o herói audacioso e justo, D'Artagnan; a mocinha, Constance e a *vamp*, *Milady*. A diferença histórica entre os *mosqueteiros* e os heróis dos quadrinhos reside no uso ideológico e político da figura herói.

Adorno e Horkheimer apontavam num herói o paradigma histórico para a indústria cultural: Ulisses, o herói individual, astuto, prático, racional, que não se deixa levar pelas emoções. Esta interpretação do herói “homereano” baseava-se no episódio das “sereias”, no qual Ulisses, após exigir que os tripulantes de sua nau colocassem cera nos ouvidos para não ouvir o canto das sereias, é amarrado ao mastro do navio, para poder se deliciar com o canto das sereias e, ao mesmo tempo, não se atirar ao mar ao encontro delas. Pragmatismo. Prazer calculado. Os autores apontam que a indústria cultural, como seu modelo histórico, apresenta a satisfação como uma promessa rompida, é ao mesmo tempo pornográfica e puritana<sup>35</sup>.

O herói romântico já era politicamente idealizado, basta pensarmos no poema narrativo “Juca Pirama” de Gonçalves Dias, no qual o índio incorpora os ideais de uma nação. Foi o Romantismo também que nos legou o herói jovem, aventureiro, individualista. O herói dos quadrinhos já encontrou uma estrada já bem pavimentada. Às características estabelecidas, adicionar-se-ão outras, elaboradas pela *indústria da diversão*: o racismo<sup>36</sup>, a defesa das instituições e da propriedade privada. No caso de super-heróis como Super-Homem e Capitão América, há a exaltação da nação americana, cujas cores da bandeira nacional estampam seus uniformes<sup>37</sup>.

O quadrinho de *aventura* foi contemporâneo da grande depressão, portanto não seria infundada qualquer tese apontando no surgimento e no sucesso do herói uma espécie de “ópio do povo”.

O herói dessa época tendia a ser apresentado como um “cidadão do mundo” e não somente como um americano; o Super-Homem é o melhor exemplo já que é um extraterrestre. Por isso não incorporará sentimentos transgressivos como a paixão, mas sentimentos ideais como o amor fiel e o

<sup>35</sup> Adorno, T.W.; Horkheimer, M. “A indústria cultural”. p.131.

<sup>36</sup> Durante a década de 60, o movimento negro americano exigiu que as editoras de quadrinhos criassem heróis negros, já que a negritude se manifestava sempre na forma do mal. Uma das editoras a atendê-lo foi a Marvel, mas os heróis negros nunca foram um sucesso de vendas, portanto não é bem o quadrinho que é racista, mas os seus leitores. No Brasil também são raros os personagens negros. Muito recentemente, a editora *Image* atingiu uma fantástica vendagem com um herói negro, *Spawn*. O herói criado por Todd McFarlane, contudo, não é propriamente um herói no sentido “clássico” do termo, assim como a maioria dos heróis criados na década de oitenta (o mais famoso de todos, Wolverine, embora criado na década de 70, só tomou ares de protagonista na década seguinte), *Spawn* vive num universo ultraviolento, macabro, eticamente ambíguo. A própria origem do herói entrega o jogo: Al Simons era um mercenário a serviço do governo americano, vítima de uma traição, é assassinado; no inferno, firma um pacto com o demônio, para poder voltar a viver e reencontrar sua esposa e sua filha (este é o seu caráter tradicional), no entanto, retorna sob a figura de um monstro deformado, capaz de assumir a forma humana, mas não a sua e sim a de um branco (ironia infernal), desta forma, amargurado, vive nos becos de nova-iorque, como um fantasma.

<sup>37</sup> Essa caracterização representa uma fase do capitalismo americano, que entrou em decadência a partir da década de 80, tanto que os super-heróis criados dessa época em diante usam uniformes de cores negras ou nem usam! Não foi por acaso que um personagem sombrio como *Batman*, contemporâneo e antítese do Super-Homem, viveu seu maior momento de popularidade na década de 80, quando os seus roteiristas (em especial, Frank Miller) começaram a explorar seu caráter paranóico, obsessivo, violento.

respeito ao próximo. O herói é alguém que pratica o Bem. A noção de Bem é revelada na sua relação com a propriedade privada, daí o herói ser o defensor da propriedade privada, enquanto o Mal se configura como atentado contra ela. O assalto não é apenas um ato contra a Lei, mas principalmente contra a Moral.

As HQs de aventura se dividiam outros subgêneros além da *ficção científica* e da trama *policia*, como *Dick Tracy*, de Chester Gould, e *The Spirit*, de Will Eisner; havia as aventuras de *viagens*, *Terry e os Piratas*, de Milton Caniff; *históricas*, *O príncipe Valente*, de Hal Foster; *mistério*, *Mandrake*, de Lee Falk (escritor) e Phil Davis (desenhista), e o *Fantasma*, de Lee Falk e Ray Moore; *super-herói*, *O Super-Man*, de Jerry Siegel (escritor) e Joe Shuster (desenhista), *Batman*, de Bob Kane.

Cada série citada gerou outras tantas, seguindo os mesmos padrões, à exceção de uma ou outra série (*Red Barry*, de Will Gould, por exemplo) que apresentava um conteúdo mais violento ou erotizado, mas (por isso mesmo!) não tinha vida longa.

O quadrinho de aventura institucionalizou o desenho *realista*, alta fidelidade técnica, pois até então o desenho nos quadrinhos estava muito próximo da caricatura ou dos *cartoons* fantasiosos do final do séc. XIX (*Little Nemo in the Slumberland*). A sofisticação técnica é uma característica - até agora imutável - do quadrinho *mainstream* americano: a sedução visual se sobrepõe à sintaxe literária, isto é, o enredo está a serviço da visualidade e não ao contrário. O estilo realista de Raymond e Foster, entre outros, reproduz com fidelidade os modelos da “realidade”, trata-se, como disse Henfil, de um desenho fotográfico. Para Will Eisner, um expoente da época, a *golden age* foi um período de grande experimentação visual:

Os primeiros anos dos gibis, do final dos anos 30 até 1955, são chamados de “A era de ouro” devido à efervescência e à inventividade que caracterizam o novo gênero, e não, certamente, porque tenham enriquecido alguém. A maioria dos cartunistas e escritores ganhavam um preço fixo muito baixo por página. E, como se não bastasse, a maior parte deles não tinha direito à participação nos lucros gerados pela publicação de seus trabalhos. Muitos gastavam sua vida profissional e energia produtiva empenhados em perpetuar criações alheias, ajudando a sustentar o que era propriedade das editoras. Enfim, o clima era desfavorável para o desenvolvimento ou crescimento da criatividade. Apenas o estilo e a qualidade do desenho floresceram<sup>38</sup>.

A estrutura do enredo era determinada pela repetição: um crime cometido por um vilão, o qual a polícia é incapaz de lidar, a intervenção do herói, astuto e corajoso, que sozinho resolve a parada<sup>39</sup>. Essa pré-concepção narrativa, se por um lado tornava os quadrinhos acessíveis, por outro lado limitava ainda mais a imaginação dos artistas. Mesmo assim, a época de ouro revelou os primeiros grandes mestres, aliás, os “inventores” (para usar a hierarquia poundiana) dessa nova linguagem narrativa, que fugiam ao lugar comum do herói-bete-em-bandido: Hal Foster, Alex Raymond, Milton Caniff, Lee Falk, Phil Davis, Chester Gould e Will Eisner.

<sup>38</sup> Eisner, 1996, p. 5.

<sup>39</sup> Os contos policiais de Poe, protagonizados por Dupin, apresentavam também uma estrutura repetitiva análoga, pois o que difere os *Crimes da Rua Morgue* da *Carta Roubada* é a situação (o enigma) na qual a inteligência analítica de Dupin é testada.

Hal Foster, autor de *Tarzan* e *O Príncipe Valente*, criou um estilo único de narrativa quadrinizada, sem balões, com os diálogos figurando na base ou dentro do contorno dos quadros. A leitura das histórias de Foster é mais lenta do que a dos seus contemporâneos, e algumas vezes o excesso de descrições resulta em redundância.

Segundo o crítico francês Pierre Couperie: “*O Príncipe Valente* talvez não seja uma história em quadrinhos, apesar de sempre ter sido considerada como tal”, porque “não se utiliza dos tradicionais balões”, dessa forma a série “está na corrente de uma certa tradição de literatura para a juventude e também para os adultos, como acontece na França, por exemplo, para os romances de capa e espada ou adaptações dos clássicos do ‘feuilleton’ ou do filão romântico”<sup>40</sup>.

Foster se diferenciou dos seus contemporâneos também pelo seu peculiar uso do tempo narrativo. As aventuras de *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, *Nick Holmes*, *Super-Homem* e outros heróis apresentavam uma noção *tempo* desprovida de *diacronismo*, i.e., não existe uma sucessão temporal de eventos, ao fim de uma aventura, inicia-se outra, mas não no ponto - espaço e tempo - em que terminou a anterior, é como se tudo fosse “começar” outra vez. Os personagens não envelhecem. Este “eterno recontar” foi discutido por Eco como um sinal “mitologizante” deste tipo de quadrinho. Em Foster, contudo, há uma sucessão temporal, um fluxo de implicações entre uma história e outra, personagens que aparecem e desaparecem, como a feiticeira Horrit, a qual prevê (numa história de 1937) certos fatos que só ocorrerão cinco anos mais tarde. Para Couperie:

Os episódios não se sucedem por acaso, como na maior parte das outras histórias em quadrinhos, episódios atribuídos ao mesmo herói, mas sem vínculo real entre eles. Ao contrário, são os momentos de uma vida, com unidade orgânica. O herói envelheceu pouco a pouco: hoje, casado desde 10 de fevereiro de 1946, o Príncipe Valente tem cerca de quarenta anos e é pai de quatro filhos. O mais velho, Arn, já tem mais idade do que ele próprio no começo de suas aventuras, em 1937.<sup>41</sup>

As histórias d'*O Príncipe Valente* têm como cenário o século V, o que exigiu do autor, para conferir *verossimilhança* ao enredo, uma constante pesquisa histórica acerca deste período. Val, o príncipe valente, é uma extensão do herói romântico (dos romances históricos de Walter Scott): jovem, audacioso, galante, honroso, irascível, aventureiro. O crítico literário pode considerar um personagem desse tipo como uma diluição de uma tradição popular, a qual se tornou comercial com o Romantismo (certamente os prosadores românticos serviram de modelo para Foster), ou pode pensar em “transmigração” de um estilema (a mínima unidade de estilo) de um nível esgotado a outro, no qual ganha sobrevida. Essa segunda opção foi discutida por Umberto Eco no *Apocalípticos e integrados*, acerca das relações entre a sintaxe dos *comics* e a cinematográfica.

Uma última particularidade d'*O Príncipe Valente* é o herói jovem. Muito embora os adolescentes fossem se fixando como os leitores primordiais de HQs, os primeiros heróis e super-

<sup>40</sup> Apud: *O Príncipe Valente nos tempos do rei Arthur*, Vol. 1, Rio de Janeiro, EBAL, 1974.

<sup>41</sup> Op. cit.

heróis não eram jovens. Dick Tracy, Steven Canyon, Flash Gordon, Bruce Wayne e Clark Kent eram desenhados sob feições de homens maduros; Val é um adolescente, como seus leitores.

Nesse período a juventude do herói não era uma *conditio sine qua non* para a empatia junto ao público, como será após a década de 60. O herói deveria encarnar os valores morais aceitos como “bons” e, principalmente, ser o símbolo da aventura, da ousadia, de uma vida que não é banal.

A promoção da aventura (o não banal) encontrava na vida real outros símbolos além dos oferecidos pela literatura quadrinizada: o esportista, o piloto de provas, o aviador e o astronauta configuravam a galeria da audácia. Não é de se espantar que os heróis da época fossem pilotos, detetives particulares, mágicos, pois esses indivíduos correspondiam aos tipos mitológicos da sociedade de massa. Não por acaso, e aqui é notável influência dos quadrinhos, os leitores do *Suplemento Juvenil*, ao responderem um questionário sobre o que eles “queriam ser quando crescer”, marcaram: astronauta.

O escritor Renato Almeida, no ensaio *Velocidade* (1932), no qual analisava as transformações no cotidiano e na literatura após as novas relações de tempo e espaço decorrentes das revoluções técnicas, apontava no “aviador” um dos heróis mais impressionantes do século XX. À época de *Velocidade*, quando ainda se sistematizava o avião como meio de transporte, a figura do aviador possuía uma aura aventureira, a qual aumentou durante a 2ª grande guerra.

Dois anos após o conflito mundial, Milton Caniff desenvolveu para o *Field Enterprises* a série *Steve Canyon*, sobre as aventuras do ex-piloto da força aérea norte-americana, Stevenson Burton Canyon. Caniff estreou nos quadrinhos em 1925, com a tira *Chic and Noodles*. Em 1933, contratado pelo *New York News Syndicate*, criou a célebre série *Terry e os Piratas*. A princípio, as aventuras do jovem (quase adolescente) Terry não apresentavam grandes novidades se comparadas ao *Príncipe Valente*, porém, pouco a pouco, Caniff foi adicionando a narrativa um forte teor erótico, tomando como elementos narrativos os conflitos pré-2ª guerra. Trata-se de um dos primeiros ensaios da HQs adulta, pautada na *verossimilhança*.

Consagrado e insatisfeito com o seu “sindicato”, o qual lucrava com os “royalties” de *Terry e os Piratas* (a série rendeu uma novela radiofônica, um seriado de tv, livros para colorir, etc), Caniff, pensando no futuro das crianças, após o término do contrato com o *NYNS*, assina com o *FES*. Como os direitos autorais de *Terry* pertenciam aos editores, Caniff bolou uma nova série, *Steve Canyon*, e antes mesmo dela ser publicada, duzentos jornais já haviam adquiridos os direitos de publicação. Estava criado o clima de expectativa. Em 13 de janeiro de 1947, *Steve Canyon* surge em cena. O “primeiro capítulo” da série é um dos grandes momentos dos quadrinhos, pelo total aproveitamento do espaço, da montagem dos quadros, pelo uso hábil dos diálogos. A página era composta por 11 quadros, somente no 5º o personagem aparecia, até então acompanhamos seu caminhar em direção ao seu escritório, a empresa de aviação civil “Horizontes Ilimitados” (nome mais do que sugestivo). Umberto Eco dedicou a esta página um capítulo do seu *Apocalípticos e integrados*, no qual a analisa quadro a quadro, ressaltando a técnica de montagem utilizada por Caniff.

Do ponto de vista da “Leitura de Steven Canyon”, a série exprime uma declaração ideológica relativa a um conjunto de valores, já delineados previamente pelo *tipo* representado por Canyon: loiro, ex-combatente, charmoso, machista. Umberto Eco vai mais além:

(...) em Steve Canyon, teríamos podido facilmente individuar como valores propostos a Beleza, o gosto pelo Risco, a indiferença pelo Ganho (temperada, porém, de respeito pelo Dinheiro como fim a atingir, embora sem compromisso), a Generosidade, a Ternura, a Virilidade, o sense of humour. (...) também são valores as Boas Relações com a Lei, a Cordialidade com os Humildes, os Símbolos de Prestígio, o Mistério, o Fascínio Ameaçador, a Procacidade (...). Em síntese, a página de Steve Canyon deixa-nos entrever uma substancial adesão ao american way of life temperado com Lenda Hollywoodiana - de forma que a personagem e sua história se caracterizam como modelo de vida para um leitor médio.<sup>42</sup>

Essa caracterologia sustenta a tese de Eco: os heróis (e principalmente os super-heróis) são personagens *heterodirigidos*, modelos de conduta, apresentam uma *consciência civil* desprovida de *consciência política*. Por outro viés, poderia-se dizer que os valores encarnados pelo personagem só podem ser realizados se for *daquela* forma. Pode-se estabelecer uma *identificação projetiva* entre objeto e leitor, de modo que valores como bondade, maldade, masculinidade, etc, funcione como “modelo de vida” para o leitor dessas HQs. Ele pode considerar a violência como comportamento de “homem”, e aceitar uma visão maniqueísta de mundo. Muitos pedagogos e psicólogos dedicaram vários estudos sobre influência negativa dos quadrinhos no comportamento do adolescente. O mais polêmico desse trabalho foi o livro *A sedução dos inocentes* (1954), do dr. Frédéric Wertham.

Uma boa parte dos “clássicos da literatura universal” é violenta. Claro que em Shakespeare ou em Dostoiévski a violência tem uma amplitude metafísica maior do que nesses quadrinhos, seus personagens são absorvidos por ela, nesse beco sem saída as limitações e fraquezas do ser humano são reveladas. Nos quadrinhos, a violência é ambígua; por um lado, o herói não é um ser violento, pelo contrário, ele a abomina, por isso raramente mata o vilão, prefere entregá-lo aos braços da Lei; por outro lado, a única forma de justiça praticada é a violência e antes de prender o vilão, deve espancá-lo. Isso não só ocorre porque o herói representa um ideal maniqueísta, mas também (ou principalmente) porque a violência é o clímax narrativo, é a *ação*, através dela o herói vai além do homem comum e nós, leitores, projetamos nele aquilo que não podemos realizar (a teoria da projeção defendida por Eco em o “O mito do *Superman*”). Além disso, a violência vende. Os quadrinhos americanos, da “era de ouro” em diante, promovem a espetacularização da violência.

Talvez o autor que trabalhou a violência de forma mais consciente tenha sido Will Eisner. Seu *The Spirit*, em termos visuais, representou o apogeu da “era de ouro”, com as suas experimentações com a montagem, o enquadramento e a colagem. Quanto ao enredo, Eisner obcecado em elevar as

<sup>42</sup> ECO.; 1970, p. 149

HQs “ao nível da literatura”, buscava fugir ao máximo do maniqueísmo inerente ao gênero. Grande parte de seus personagens representavam os perdedores, os desempregados que eram levados ao crime e manipulados tanto pelo *american way of life*, que os desprezava, quanto pelos gângsters que lucravam com a lei seca.

Eisner bateu o pé com os editores dos “sindicatos” para publicar somente histórias fechadas, “contos ilustrados”, para fugir das estratégias consumistas que banalizavam o gênero:

Quando fui convidado a fazer THE SPIRIT, negocieei a prerrogativa de reter os direitos sobre o personagem. [...]. O que eu precisava, embora nunca houvesse percebido na época, era liberdade criativa. Eu achava que ela viria com a posse dos direitos autorais. Eu não me imaginava como um empregado. E esse ponto de vista me ajudou a me relacionar melhor com o gênero e a desenvolver uma ideia própria sobre o seu futuro.<sup>43</sup>

Todos os recursos que Eisner lançava mão estavam à serviço do enredo, buscando uma forma sempre inovadora de contar uma história por meios de palavras e imagens. Uma de suas HQs é exemplar nesse sentido, trata-se da história de Gerhard Shnobble, que “nasceu na cidade grande, filho de pais comuns, e devia ser um garoto comum, exceto por um pequeno detalhe”... ele podia voar<sup>44</sup>. Shnobble, criado para ser um homem “comum”, escondeu durante anos sua habilidade, já velho, como “recompensa por trinta anos de serviços leais” em um banco, foi promovido a vigia noturno. Supremo prêmio para um homem comum. Mas como era um perdedor, no primeiro dia de trabalho, o banco é assaltado; Shnobble, despedido. Ele anda pela rua, pensando - “um fracasso... é isso que eu sou... um ninguém sem talento... se ao menos pudesse fazer algo *grande*... eles iam ver só... é... por que não? eu posso voar... agora me lembro de tudo... posso voar!”- ao mesmo tempo, *Spirit* persegue os assaltantes; por uma coincidência todos param no topo do mesmo edifício, e enquanto Shnobble prepara seu vôo, o herói luta com os bandidos. Então, surge uma bala perdida e “sem vida... Gerhard Shnobble foi caindo até o chão... nem uma só pessoa entre a multidão que viu seu corpo despencar soube ou ao menos suspeitou que nesse dia Gerhard Shnobble tivesse *voado*”.

Através de histórias como, Eisner pretendia implantar nos quadrinhos uma espécie de humanismo, sem beirar ao pieguismo, para conquistar o público adulto:

(...). THE SPIRIT apareceu em 1940 como um suplemento de quadrinhos, uma história curta e completa, nos jornais de domingo. Para os jornais, a iniciativa foi um reflexo da ameaça que sentiam crescer com a florescente indústria de revistas em quadrinhos. Para mim, THE SPIRIT foi uma oportunidade de ampliar o veículo, de atingir o público mais adulto com uma obra completa de ficção, uma história curta de verdade.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Eisner, 1996, p. 6.

<sup>44</sup> Esta história foi originalmente publicada em 1948. No Brasil foi publicada no nº6 do suplemento *Gibi*. O profº Álvaro de Moya também a tomou como exemplo para ilustrar a escrita de Eisner.

<sup>45</sup> *Ibidem*, p. 5.



Em vários momentos *The Spirit* alcança o objetivo de seu autor, mas somente quando Eisner dedicou-se às suas *novelas gráficas*, nas quais penetrou mais fundo na alma dos perdedores da América, conseguiu “eivar” os quadrinhos a um patamar que achava mais apropriado.

A “era de ouro”, em retrospecto, permanece como o momento em que os quadrinhos se sedimentaram como uma “literatura popular”, o período “clássico”. As obras dos autores citados têm no tempo o seu maior aliado, ao invés de envelhecer, ou parecerem ingênuas, apontam direções, ainda são inspiradoras. E divertidas.

### III - THE SUPERMAN

*Louis Lane: "Ótimo! Agora que tal alguns outros detalhes?*

*Por exemplo, de onde você veio?*

*É de Metrópolis ou veio de fora?"*

*Super-homen: "Pode-se dizer que eu vim de fora!*

*Pra ser honesto, não sei ao certo*

*de onde venho e não que isso importa!*

*O que interessa é que me sinto em casa*

*em qualquer parte do mundo".*

John Byrne

Super-homem foi criado em 1938, por Jerry Siegel e Joel Shuster; os dois há algum tempo tentavam negociar o personagem com algum *syndicates*, mas os editores o consideravam por demais fantasioso, afinal as histórias em quadrinhos publicadas nos jornais atingiam leitores intelectualmente variados, mais sofisticados, como provam as aventuras de *Spirit*, *Steven Canyon*, *Flash Gordon*, e as tiras sarcásticas de *Krazy Kat* e *Ferdinando*. Numa "saída discreta pela porta dos fundos", Shuster e Siegel venderam os direitos para a decadente indústria dos *comic books*. A primeira história d'O Super-Homem foi publicada no nº 1 da *Action Comics*, sucesso estrondoso que mudou o quadrinho americano e inaugurou o gênero de "super-heróis", uma variante mais violenta e politicamente comprometida com o *american way of life*.

Provavelmente, no ano em que Eco escrevia o seu ensaio o "Mito do Superman" (1966), Shuster e Siegel estavam procurando emprego, pois apesar do personagem até hoje render muitos dividendos para a indústria da diversão americana, os dois morreram na completa miséria. A partir do sucesso do personagem, criou-se uma indústria, paralela à jornalística, mais forte, especializada unicamente na produção de revistas em quadrinhos de super-heróis, a qual nas décadas seguintes se aliaria a Hollywood. Para tanto, surgiu um novo formato, a revista em quadrinhos, o gibi, feito para ler, guardar e colecionar. As editoras pioneiras no ramo foram a *D.C. Comics* e a *Marvel Comics*

Os super-heróis da DC - vou me resumir aos que considero os mais importantes, Super-Homem e Batman, até porque os dois funcionam como contraponto - eram solteiros, na entrada dos trinta anos, tinham uma namorada (menos Batman, por isso as constantes insinuações de homossexualismo implícito em sua relação fraternal com Robin, o menino prodígio), mas nenhum roteirista tinha liberdade de escrever uma cena de amor entre eles, para não atentar contra à moral. Não envelheciam.

Eco localizou potências mitológicas nas histórias do Super-Homem porque baseou sua leitura numa ideia de mito enquanto "simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma

de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica”<sup>46</sup>. Para ele, Clark Kent simboliza o cidadão médio americano. É um processo de identificação projetiva: o leitor se identifica e completa o sentido do personagem, provocando mudanças na sua origem. Esse seria um problema ao pensar o Super-Homem como mito, porque o folclore e a antropologia demonstram que todo mito é imutável, é uma narrativa situada no passado, que prefigura o presente.

O mito seria uma narrativa fechada, porém o Super-homem é uma narrativa aberta; em suas histórias - essa foi à saída discreta de Eco - o passado é modificado em função do presente. Publicadas mensalmente, o sucesso gerou vários títulos ligados ao personagem (contrariou-se a lei imutabilidade, pois as variantes comerciais criadas em torno do personagem, Super-Boy e Super-Moça, sem falar no Super-Cão, reconfiguram o mito). Seguindo essa lógica, o Super-homem apresenta uma narrativa situada dentro de uma concepção singular de Tempo, numa realidade alternativa, na qual um evento não implica na sua continuidade, ao fim de uma história segue-se outra, sem nenhuma relação causa-efeito. Eco pensa o Super-homem como um mito da civilização do romance, dentro do conceito aristotélico de mito, ou seja, narração:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance<sup>47</sup>.

O problema ao tomar a leitura de Eco como fio condutor reside no fato dessa leitura, em grande parte, ter envelhecido, porque os novos roteiristas, em especial John Byrne ao reformular o origem do personagem, estabeleceram uma cronologia. Além disso, os próprios editores, para justificar os vários títulos com o personagem, trataram de exigir dos roteiristas uma ordem cronológica para que os leitores não se perdessem diante dos vários títulos. Assim, numa jogada de *marketing*, criaram o *elseworlds*, ou seja, mundos paralelos, possibilitando narrar às aventuras do super-homem adolescente (O superboy), maduro e envelhecido.

Durante décadas, Kent amargou um amor platônico por Lane, apaixonada pelo Super-Homem, o oposto dele, porém, ela não sabia que os dois eram a mesma pessoa. O tema da dupla personalidade é comum neste tipo de quadrinhos; no *alter ego* estão projetadas as superações do homem comum, assim Clark Kent é *aparentemente* frágil, no fundo é forte, pode voar, sua visão lhe permite ver além dos objetos, seus olhos emitem rajadas de calor, é um homem de aço, e tem uma garota apaixonada por ele! Na visão de Eco,

<sup>46</sup> Eco, Umberto. *op. cit.* p. 234.

<sup>47</sup> Eco, U. *Op. cit.* p. 251.

Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado por seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um accountant qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade.<sup>48</sup>

O Super-Homem não prefigura somente a classe média, mas também a nação americana, no seu maior desejo, ou mito: a onipotência. As cores do uniforme do super-herói são as da bandeira americana. Os nacionalistas não erraram ao lê-lo como o símbolo da americanização, num sentido cultural amplo. Super-homem ainda voa, mas não com a velha agilidade, o tempo pesa em seus ombros, nem a classe média nem a nação americana parecem os mesmos. A prova é que, em outro lance de *marketing*, o Super-Homem morreu. Depois do 11 de setembro, os EUA descobriram que não há no céu nenhum Super-Homem que os proteja. E é aqui que Batman entra na história.

O personagem foi criado por Bob Kane. Sua criação misturava o gênero policial aos quadrinhos de heróis mascarados. Batman é *alter ego* de Bruce Wayne, um milionário que perdeu os pais num assalto, o qual presenciou aos cinco anos, ficando marcado para o resto da vida por uma obsessão: combater o crime para *vingar* a morte dos pais. Seu sucesso rivalizou-se ao do Super-homem. Na verdade, Batman é o oposto do Super-Homem. Enquanto Kent é um trabalhador, Wayne é um milionário entediado; se o super-homem combate o crime por um sentimento de humanidade, Batman o combate por vingança, enquanto o primeiro respeita e reproduz a Lei, o segundo ignora a Lei e se confunde com os marginais que persegue. As histórias de Batman projetam um mundo negro, violento, paranoico.

Outra coisa o diferencia: o suposto homossexualismo. Na década de 70, para acabar com os boatos, o roteirista Denny O'Neil e o desenhista Neal Adams, criaram uma namorada para o "homem-morcego", Talia, filha de um dos seus mortais inimigos. Foram além, elaboraram um conflito de gerações entre Batman e Robin, afastando o menino-prodígio da história. É a primeira grande reformulação no conceito do personagem, os autores começaram a explorar a personalidade psicótica do personagem, tornando suas histórias mais sombrias e violentas.

Na década de Oitenta, Frank Miller produziu a novela gráfica *Batman - o cavaleiro das trevas*, na qual elevou o comportamento psicótico do personagem à enésima potência, apresentando um novo Robin, uma menina; ainda estabeleceu uma clara oposição com o Super-homem, que representava A arma americana, um fantoche nas mãos do presidente (uma caricatura de Reagan); Batman é a representação da paranoia, perseguido pelo passado, atormentado por pesadelos, agindo sempre à noite (o super-homem age à luz do sol, a fonte de seu poder). À medida que as histórias de Batman foram ficando mais e mais violentas, o personagem ganhou um novo *status*, bem diferente à imagem *camp* da década de 60, o que não aconteceu com o Super-Homem. Atualmente, os americanos vivem sob a desconfortável certeza que não há no céu nenhum Super-Homem que os proteja, assumindo a função de vingadores, que agem segundo suas próprias noções de justiça.

<sup>48</sup> *Ibidem*, p. 248.

## IV - QUAL É O DIREITO DO AUTOR NA INDÚSTRIA DOS QUADRINHOS?

*Autor:s.m. Causa principal de; inventor; fundador; escritor de obra literária ou científica; aquele de quem alguém ou algo nasce ou procede; o que intenta demanda judicial; agente de um delito ou contravenção.*  
Aurélio Buarque de Hollanda

A rivalidade entre as editoras de *comic books* e os “sindicatos” jornalísticos definiu a posição dos criadores na indústria. A posse dos direitos autorais (prática inaugurada pelos *syndicates*) esclarece a visão da indústria (e da legislação também) sobre os quadrinhos: os criadores são empregados, suas criações são mercadoria. Nessa relação de trabalho, o criador era explorado, haja visto o destino dos criadores do Super-homem e própria declaração de Will Eisner, no capítulo anterior, sobre a “era de ouro”. Mesmo assim, houve empregados que ainda serão lembrados como grandes artistas. Curiosamente, esse grupo de seletos, é composto por artistas cujas criações não foram parar em mil pranchetas alheias, a força da sua imaginação, criatividade, subjugou intelectualmente o capitalista. Só lhe restou lucrar e torcer pela longevidade de seus gênios. Artistas como McCay, Walter Kelly, Al Capp, Raymond, Cannif, Eisner elaboraram um estilo tão particular, que os antigos gregos chamavam de estilo, impossível de ser copiada.

A linguagem da indústria da diversão é a cópia, produção em série. Umberto Eco elogiava em Charles Schulz e Jules Feiffer justamente o poder da imaginação, que não se reduz a “produto de oficina”<sup>49</sup>. Nesses autores, percebemos um ponto de vista. O que possibilita a elaboração de um ponto de vista, nos quadrinhos em questão, é também uma ideia de posse: o artista cria um estilo particular único para possuir, simbolicamente, sua criação. Isso lhe garante respeito como artista, reconhecimento (do público e da crítica), fama póstuma, um atestado de qualidade dado pelo juiz mais inflexível, o tempo.

Como vemos, ainda é possível sonhar trabalhando num *syndicate*. O mesmo, porém, não pode ser dito da DC comics e da Marvel. Muito embora tenham revelado recentemente artistas inovadores, como Miller, Alan Moore e Gaiman (os últimos, ingleses), esses mesmos artistas entraram com constantes processos contra as editoras por causa de sua lei autoral. Para agilizar

<sup>49</sup> Ver: “O mito de Superman” e o “Mundo de Minduin”.

a produção, essas editoras criaram um sistema de divisão do trabalho: no lugar do artista criando sozinho (imagem que talvez já seja um mito no mundo atual), há uma equipe de profissionais, dividindo as funções, que será logo substituída por outra. Eisner criticou duramente essa posição, como citei na “introdução” (p.7); para ele, o primeiro passo do quadrinho como arte - na sua concepção, como literatura - é a presença do gênio individual, o autor, a assinatura da obra. Ele, claro, deseja introduzir o quadrinho numa tradição, acrescentando mais uma semente, e não subvertê-la completamente. O trabalho em equipe muda as regras, cria um autor temporário, uma assinatura passageira.

# V - O HOMEM-ARANHA E O ESPÍRITO JUVENIL

*Se nosso vilão parece familiar,  
é porque você já viu antes em um algum Spider-man,  
do qual o editor não lembra o número, leitor.  
Mas acredite: ele está mais perigoso do que nunca.*  
Stan Lee

Stan Lee, a meu ver, é a síntese dos escritores mais criativos do quadrinho americano até as cinco primeiras décadas do século XX. Nenhuma afirmação desse tipo passa impune, questão de opinião. O que me faz pensar assim? Seu absoluto senso de humor, traduzido numa narrativa mais humana e muitas vezes irônica, cujos temas são a solidão, a desilusão amorosa, o complexo de inferioridade, o preconceito racial. Não poderia ser de outra maneira, pois sua obra-prima, *O Homem-Aranha*, foi criado em 1963, contemporâneo dos Beatles e dos Rolling Stones, da psicodelia e dos movimentos negros e femininos pelos direitos civis.

Escrevi, em capítulos anteriores, que apesar dos quadrinhos de super-heróis se dirigirem ao público adolescente, os personagens não eram adolescentes, ou seja, não refletiam o mundo de seus leitores. Lee, com o Homem-Aranha, inverteu os polos, criou o super-herói adolescente, levando a concorrente a “rejuvenescer” seus principais personagens. Nos anos 60, a DC Comics começou a sentir o peso da idade, seus títulos vendiam cada vez menos, os artistas de seu *staff* repetiam fórmulas, que além de gastas, exibiam um conteúdo profundamente comprometido com a moral puritana. Tal estado de coisas ocorreu, entre outros motivos, por causa d'A *sedução dos inocentes*, de Frédéric Wertham.

Dkr. Wertham, psicólogo, vinha pesquisando há algum tempo a influência dos gibis no comportamento dos “jovens delinquentes”<sup>50</sup>. Seu principal objeto de estudos eram os quadrinhos de terror da E.C. Comics, nos quais se exibiam fartas cenas de violência - por outro lado, as histórias de *Tales from de cryptm*, muitas delas encomendam a escritores como Ray Bradbury, subvertia o puritanismo americano ao apresentar personagens brutalizados pela cobiça, a ambição e o egoísmo. A conclusão de Wertham: os quadrinhos induziam os adolescentes à violência, ao uso de drogas e ao crime. Ao analisar os quadrinhos da DC, apontou que Batman e Robin promoviam o homossexualismo e a Mulher-Maravilha era um estandarte do feminismo. Quando o livro foi publicado, em 1954, gerou

<sup>50</sup> O ensaio de Robert Warshow, “Paul, as histórias de horror em quadrinhos e o Dr. Wertham” (in Rosenberg, B.; Manning, D. *Cultura de massa*, citado na bibliografia), apresenta uma análise interessante sobre as idéias de Wertham, ao confrontá-los com o comportamento de seu filho.



uma onda de reprovação, revistas foram queimadas em praça pública, pais preocupados exigiam uma posição mais rígida do governo em relação aos quadrinhos. A consequência direta foi a baixa nas vendas. Atônitos, os editores elaboraram um “código de ética” para restringir os abusos. Alguns dos parágrafos do *Comic's code*:

- Crimes jamais serão apresentados de forma a criar simpatia pelo criminoso, promover descrença nas forças da lei e justiça, ou inspirar o desejo de imitar criminosos.
- Cenas que apresentem tortura, canibalismo, vampiros, lobisomens, mortos-vivos, ou instrumentos associados a eles são proibidas.
- A nudez, em qualquer forma, é proibida, assim como a exposição indecente ou imprópria.
- Personagens femininas deverão ser desenhadas de forma realista, sem exageros de quaisquer qualidades físicas.
- O tratamento de histórias de amor/romance deverão enfatizar o valor do lar e a inviolabilidade do casamento.

Além disso, os quadrinhos passaram a ir para banca com um selo, atestando que eles passaram pela vistoria ética. A linha de terror e suspense da E.C. se extinguiu, só restando seu título mais brando, a revista *MAD*.

Entre mortos e feridos, o quadrinho de super-herói resistia como podia. Super-homem ainda era o símbolo da nação americana, e não iria à falência por causa do puritanismo americano. Para sobreviver no mercado, o *Superman* tornava-se uma figura cada vez mais conservadora, moralista, uma extensão da autoridade. Para os adolescentes leitores, o Super-homem talvez fosse a imagem da repressão familiar, aliás, tinha sido o herói dos seus pais. Seja como for, uma das revistas mais vendidas era *MAD*, e um dos personagens mais sacaneados era Clark Kent.

Os quadrinhos da *Marvel* chegaram dispostos a não só enfrentar a concorrência, mas vencê-la. Não era uma tarefa impossível, pois o mercado sobrevivia se não lucrava como antes, era porque estava preso aos velhos moldes. Era preciso remodelar, atualizar-se, reciclar. Foi assim que a *Marvel* surgiu.

Stan Lee foi o idealizador da *Marvel*. Com os desenhistas Steve Ditko e John Romita, criou *O incrível Hulk*, inspirado no *Médico e O Monstro*, de Stevenson; *X-Men*, no qual tematizava timidamente a intolerância racial; *O quarteto fantástico*, grupo de super-heróis domésticos; *O Surfista Prateado*, ficção-científica temperada com existencialismo barato (que fez escola na Europa).

N'*O Homem-Aranha*<sup>51</sup>, Lee, Ditko e Romita resolveram improvisar - na acepção jazzística do termo. O escritor levou o cotidiano juvenil para as histórias do personagem, através de uma narrativa consciente de seus limites e eficiência. Lee possuía um modo muito jocoso de dizer que levava sua atividade à sério. Abusava da metalinguagem, das referências a capítulos anteriores,

<sup>51</sup> Enquanto redijo este ensaio, está sendo feita uma adaptação cinematográfica. Seria muita implicância de minha parte qualquer comentário prévio, mas a julgar pelas produções semelhantes, não sei se se pode esperar uma maravilha.

comentários maliciosos sobre a atitude de algum personagem, tudo isso para conferir agilidade, *sense of humour*, e o principal, jovialidade à série. Outro aspecto de sua escrita, talvez o maior deles e o menos comentado, é a seu absoluto controle da unidade narrativa, tudo acontece de modo integrado. Para tanto, adotou o estilo Foster de narrativa: os episódios obedeciam a uma sucessão temporal. O tempo narrativo n'*O Homem-Aranha* de Lee é semelhante ao do romance. Ao longo de uma década, à medida que ficava íntimo do leitor, Lee ia narrando a vida de Peter Parker, da perda do tio, o acidente na escola que o dotou de estranho poderes, as desilusões amorosas, as decepções pessoais, a faculdade. Esses momentos são narrados em dois planos, o primeiro é o da aventura propriamente dita: herói-bate-em-vilão (o lugar-comum ao gênero); o segundo é o plano da vida privada, do cotidiano. O segundo plano é a espinha dorsal da unidade temporal das histórias, articula o presente e passado, e somente após a leitura, descobrimos que ele anuncia os capítulos seguintes. A perícia do escritor se manifesta ao fazer que esses dois planos se encontrem sem que um desfoque o outro. Assim, embora a cada edição o Homem-Aranha arrasasse um inimigo (às vezes, dependendo da força do rival, demorava três edições), os desencontros existenciais de Parker continuavam os mesmos, desde início, tais como a paixão por uma colega, e depois a separação; a responsabilidade de cuidar da velha tia, sua única parente; a ambição profissional e o medo do fracasso. O correto seria chamar a fase inicial do personagem de *novela*, uma novela juvenil.

De modo sempre irônico, Stan Lee introduziu nas histórias de super-heróis temas até então proibidos: o surgimento do movimento negro pelos direitos civis, a revolta juvenil, a falta de escrúpulo dos capitalistas, ou seja, os acontecimentos que aconteciam na época. Isso até então era inédito, porque as histórias de super-heróis, muitas delas situadas em lugares fictícios como *Gotham City*, praticamente ignoravam o contexto social e histórico dos seus leitores, por isso foram facilmente tachadas de alienantes.

Outro aspecto inovador foi o tratamento dado aos personagens, todos possuem características psicológicas bem definidas e complexas. Peter Parker, o Homem-Aranha, carregava consigo um complexo de inferioridade e rejeição nunca vistas numa personagem desse tipo. Não que fosse um personagem amargurado como Bruce Wayne ou *clean* como Clark Kent, tratava-se de um jovem incapaz de sustentar um relacionamento afetivo, sempre perseguido pela autopiedade e pela tragédia.

Quando Lee parou de escrever as histórias do personagem, na década de 70, seus novos roteiristas mantiveram o gás, em especial Garry Conway. Ao assumir o título, Conway investiu fundo na paranoia de um dos principais vilões da série, o *Norman Osborne*. Via de regra, Norman não era um vilão, mas sim um esquizofrênico, que desenvolveu outra identidade, o *duende verde*. Em um lance do acaso – e toda tragédia para começar daí – descobre a identidade secreta do Homem-Aranha. No decorrer dessa saga, Peter Parker vive um tranquilo momento amoroso com a dose Gwen Stacy, que disputava com Mary Jane<sup>52</sup>, o seu amor. Como Jane foi concebida para simbolizar

<sup>52</sup> Aliás, Mary Jane é uma gíria para maconha.

a adolescente liberada dos anos 60, sexualmente livre, ficava pouco plausível seu relacionamento com o reprimido Peter, assim Stacy funcionava como o par perfeito. Enquanto vive seu romance, o duende verde arquiteta uma maneira de destruir o rival, o que acaba acontecendo no último capítulo da saga, com o assassinato de Stacy. A partir daí, o humor que permeava a série é manchado pela tragédia e pelo sentimento de culpa de Peter Parker.

## VI - A ERA PSICODÉLICA

*À minha própria maneira, eu tentava desenhar as imagens que via em minha mente quando ouvia música pop moderna estando 'chapado' de LSD. Tolos, palhaços, dançando na lata de lixo na qual estão transformando a Terra. Fui enganado por meus próprios desenhos. As pessoas achavam que eram imagens felizes de personagens de quadrinhos de bem com a vida, divertindo-se. E até eu comecei a pensar assim. Esqueci-me do que realmente eram - fotos da dança da morte.*

Robert Crumb

Desde os seus primórdios, as HQs trabalham com o riso, a impostura, a ironia, o escárnio e a melancolia. Suas raízes mais profundas remontam às ilustrações dos jornais no século XIX, aos trabalhos de Wilhelm Busch, criador de *Max und Moritz*<sup>53</sup>. Oscilando entre a crítica de costumes, a sátira política, o escatológico e o delirante, as tiras e revistas de humor (e também *humour*) ainda são o lado mais anárquico e inteligente dos quadrinhos. Também parece ser o gênero mais agradável aos intelectuais: e.e. cummings escreveu uma prefácio para *Krazy Kat*<sup>54</sup>; John Steinbeck sugeriu o nome de Al Capp, o criador de *Ferdinando*, para o prêmio Nobel, puro *sense of humour*; Umberto Eco definiu os *Peanuts* como “uma pequena comédia humana para todos os bolsos”.

Herriman, Capp e Schulz formaram a santíssima trindade dos *syndicates*, conferindo-lhes legitimidade intelectual e artística. Devido à ironia e à melancolia de suas histórias, Schulz ficou conhecido como o “dr. Freud” dos quadrinhos. Nenhum desses autores viu suas criações pararem em mãos alheias. Quando Herriman parou de escrever o *Krazy kat*, seu *syndicate* deu por encerrada a série, considerando que ninguém seria capaz de imitar o traço do mestre, temendo com isso uma total rejeição do público.

A tirinha de humor é uma das escritas mais poéticas e musicais dos quadrinhos. Em geral, devido talvez à sua aparente simplicidade visual, as tirinhas de humor são produzidas individualmente. Pelos menos as boas! Elas provocam dois tipos de leitura: quando publicadas em jornais, sobressai

<sup>53</sup> Wolfgang Kayser, no seu estudo sobre o *grotesco*, analisou uma das narrativas ilustradas de Bush; trata-se de um bom texto introdutório ao universo do autor, o qual, segundo Kayser, antecipa o surrealismo.

<sup>54</sup> *Krazy Kat*, criado em 1911 por George Herriman, permanece com um dos pontos altos dos quadrinhos; sátira sadomasoquista, narra a paixão de um gato andrógino (Kat) pelo rato Ignatz, que retribuiu a paixão com tijoladas, porém, a cada golpe, Kat se apaixonava mais e mais. Para completar havia Ofissa Pop, o cão policial platonicamente apaixonado por Kat. Pelo modo como o *amor* é representado nessa farsa antropomórfica, a obra de Herriman mereceria um capítulo no estudo de Kayser.

a síntese. O autor trabalha com três ou quatro quadrinhos, nesse espaço limitadíssimo, desenvolve uma situação com princípio-meio-fim. É uma experiência de leitura efêmera, mas o talento do artista aparece quando não conseguimos tirar aquela história rápida da cabeça. Por outro lado, quando reunidas em volumes, e a repetição das situações que chama a atenção. Mas ao invés de nos provocar tédio, quando estão nas mãos dos bons artistas, cada repetição parece um ângulo novo, sempre revela alguma coisa nova.

Naturalmente, as tirinhas de humor se desenvolveram a partir da caricatura. Herriman, um dos primeiros mestres do gênero, tem um traço muito caricatural, e essa forma de traço ainda hoje define o estilo. A simplicidade no traço, em alguns quadrinistas, se contrasta radicalmente com a elaboração literária do quadrinho. Um exemplo, além do já citado, é a obra de Jeles Feifer. Suas histórias se resumem ao desenho do rosto, às vezes o corpo, dos personagens, sem nenhum cenário de fundo. Os diálogos se resumem à monólogos, nos quais desfilam personagens trágicos, desiludidos e sarcástico. É o patético dessas vidas que nos provoca o riso, algo que os estudiosos de literatura inglesa chamam de *humour* – o riso melancólico. Feifer, mestre da introspecção e do estilo *cool*, tornou-se um modelo de intelectual *from NY*. Tentou a carreira de romancista, mas pelo visto, não foi feliz.

Al Capp também foi influenciado pela caricatura, porém, ao contrário de alguns colegas do gênero, desenvolveu um estilo mais elaborado de desenho. E também um estilo mais escandaloso de escrita. Suas histórias ridicularizam várias instituições e símbolos americanos: o capitalismo, a Coca-Cola, os hambúrgueres, Hollywood, a indústria dos *comics*, a moral classe média, ele mesmo. Umberto Eco, numa leitura mal-humorada de Capp, concluiu que *Ferdinando* supostamente negava os valores do *american way of life*, pois era análogo ao Steven Canyon: um herói norte-americano, “um herói kennedyano, (...), representa a crítica do homem bom às trapaças de que é testemunha, (...), na sua ingenuidade, *Ferdinando* é o melhor e mais iluminado dos *radicals* stevensonianos, ele e seu autor”<sup>55</sup>. Ou seja, seria equivalente a um *Forest Gump*.

Para Eco, é impossível negar o *establishment* estando dentro dele, no que está certo. A questão é que Capp não queria negar o *establishment*, mas apenas gozar do seu conforto, se aproveitar dele. Essa talvez tenha sido sua melhor piada.

O estilo Capp de humor desembocou na revista *Mad*. Editada até hoje (no Brasil, pela editora Record), a *Mad* foi o único título da E.C. Comics a sobreviver no mercado americano após a elaboração do código de ética. Theodore Roszak, no seu pioneiro estudo sobre a *contracultura*, creditou à revista um papel importante na vida de seus leitores; segundo ele:

As coisas do espírito nunca são assinaladas por marcos muito nítido, mas é possível que “Howl” de Allen Ginsberg tenha constituído o mais divulgado anúncio da guerra entre gerações, podendo-se juntar ainda outros fenômenos. Um deles seria o aparecimento da revista MAD, que desde cedo se tornou leitura normal de ginásianos. É verdade que a rebeldia de MAD muitas vezes se mantém mais ou menos ao nível de Os Sobrinhos do Capitão; seja como for, entretanto, o cinismo grosseiro com que MAD começou a verberar

<sup>55</sup> Eco, Umberto. *op cit.* p. 178.

o American Way of Life- a política, a publicidade, a comunicação de massa, a educação - teve seu efeito. (...). Os meninos que tinham doze anos quando MAD apareceu têm vinte e poucos hoje - e já trazem consigo uma experiência de dez anos em tratar o conteúdo da vida de seus pais como objeto de irrisão.<sup>56</sup>

Segundo o autor, a contracultura e o *hippismo* estavam prefigurados no estilo de vida *beatnik*, a ponto de ele considerar “Uivo” o primeiro manifesto contracultural. Roszak enfatiza que a contracultura só poderia ter surgido num país como os EUA da época<sup>57</sup>, de economia estabilizada, democrático, *kennedyano*. O fato é que no plano das artes e das idéias, o choque de gerações estava metaforizado na recusa de alguns modelos *from american way of life*. A publicação do “Uivo”, um poema elegíaco, na tradição do Blake dos *Provérbios do Inferno*, dedicado ao mais sarcástico dos beats, Carl Solomon, gerou uma boa (ou má) publicidade ao autor e seu seletivo grupo de amigos, pois a corte de San Francisco o considerou obsceno, apreendendo as edições; somente no ano seguinte, após decisão da suprema corte, a publicação foi liberada. O modo de vida exaltado pelos beats, o pé na estrada, imagem da liberdade, não era para todos, e se julgarmos bem de perto, veremos que os próprios *beats* não estavam propondo algo lá muito diferente do que fizeram os românticos ou os modernistas. Viajar é preciso. Quando os adolescentes, da classe média americana, começaram a pôr as mochilas nas costas, pedir carona, fumar maconha, etc, o que estava restritamente associado ao *beatnik*, associou-se à *juventude*. Os *beats* exerceram o papel que lhes cabia: *gurus, pop stars*; ironicamente, não deixavam de serem “pais”.

Para Roszak, a contracultura resultou essencialmente de um *choque de gerações*, daí o revelador subtítulo do seu estudo: “a oposição juvenil e a sociedade tecnocrática”. É claro que a contracultura apresentou, através de vários meios, um projeto de renovação para sociedade contemporânea, tal iniciativa encontrou eco em outras partes do mundo, seus erros e acertos podem ser localizados hoje no misticismo *new age*, a consciência ecológica, a inserção dos negros e mulheres no mercado de trabalho, a discussão aberta em torno da homossexualidade. Se consultarmos os documentos da época, veremos que a questão quase sempre foi colocada em termos de *novo* contra o *velho*. A adesão em primeira hora da juventude aos principais acontecimentos históricos (a guerrilha na América Latina, o maio de 68, as passeatas do movimento negro pelos direitos civis) só reforça o embate. Nesse sentido, Stan Lee, no *Homem-Aranha*, foi muito sagaz ao situar no interior de uma família negra, de classe média, o impasse ético entre Robbie Johnson e seu filho, simpatizante dos *black Panthers*.

É fato também que a indústria da diversão absorveu rapidamente algumas das manifestações contraculturais, como o *hippismo*. O principal meio de se entender como ocorreu tal assimilação é pela música, o *rock'n'roll*. Através da música, a indústria fonográfica descobriu no jovem o consumidor em potencial, ressalte-se que os músicos tinham a mesma idade que seus ouvintes, e o *rock* desde o início surgiu como uma música para o jovem. No Brasil, a polêmica entre prós e contra *tropicalismo*,

<sup>56</sup> Roszak, 1972, p. 35.

<sup>57</sup> É importante lembrar que vários intelectuais europeus, como Adorno e Marcuse, exilaram-se nos EUA na década de 50.

a aceitação ou não da guitarra elétrica no samba<sup>58</sup>, também não escapou do choque de gerações, tanto que os críticos do tropicalismo (e muitos eram jovens) foram tratados com adjetivos como “conservador” ou “tradicionalista”.

A hipótese da *Mad* ter exercido algum papel de conscientização política não é absurda, mas assim como “Uivo” prefigurava o que estava por vir, a revista antecipou a principal linha temática que nortearia o quadrinho americano e exerceria influência na produção nacional: o *non sense*, o grotesco, a sátira política. Temas, como demonstrado, trabalhados pelos quadrinistas pioneiros; porém, por causa do código de ética, que restringia a liberdade de opinião, os novos autores passaram a se autoeditar. O grande nome nesse sentido foi Robert Crumb.

Uma das influências de Crumb foi o cartunista Harvey Kurtzman, idealizador da *Mad*. Sobre ele disse o discípulo: “Eu vivia, respirava e comia as páginas de suas revistas”<sup>59</sup>. Em 1962, Crumb enviou para a revista *Help*, editada por Kurtzman, as primeiras tiras da obra que o tornaria conhecido no mundo dos quadrinhos, o gato *Fritz*. O editor endereçou uma carta ao quadrinista, declarando que “gostamos muito do cartum do gato, mas não sabemos bem como publicá-lo sem sermos presos”<sup>60</sup>. O motivo da apreensão era justificado, afinal *Fritz* subvertia um dos *topos* mais caros ao quadrinho infantil, o antropomorfismo, adicionando-lhe uma temática adulta, pautada em delírios sexuais, drogas e críticas à sociedade consumista. A partir daí Crumb começava a forjar seu imaginário pessimista e iconoclasta, o qual recebeu o seguinte comentário de Steven Burgess:

É provável que em alguns anos as pessoas acreditem que a palavra “crummy” (malfeito, de mau gosto, brega) seja derivada do trabalho do cartunista Robert Crumb, um dos grandes descontentes do século 20. Crumb examinou a paisagem da sua era e pronunciou seu veredicto: tudo é uma grande porcaria, incluindo a humanidade e Robert Crumb. (...). O cartunista nunca direcionou sua carreira para melhor aproveitar as oportunidades financeiras que apareciam. Isto significaria compactuar com a cultura pop do “mainstream”, que Crumb, evidentemente, despreza.<sup>61</sup>

Crumb renegava a cultura pop, o espírito *hippie*, a indústria dos quadrinhos. Num lance de pura ironia crumbeana, tornou-se um ícone da contracultura, não só por ter desenhado a capa do disco *Cheap Thrills* (um dos álbuns mais vendidos da banda Big brother and the holding company, liderada por Janis Joplin), mas principalmente por ter criado a revista *Zap Comix*.

Reza a lenda que em 1967, enquanto uma rede de agências funerárias, Kenney National Services, comprava a DC comics (compraria, no ano seguinte, a Warner Bros.), Crumb vendia, nas esquinas da riponca San Francisco, o número 1 da *Zap Comix*<sup>62</sup>. Esse foi seu cartão de visitas para

<sup>58</sup> O problema é bem mais profundo, pois mixar Jackson do Pandeiro e Jimi Hendrix era aos olhos dos nacionalistas uma submissão ao imperialismo americano, o qual começava a dominar a música brasileira através da indústria fonográfica, via *Philips record*.

<sup>59</sup> Folha de São Paulo, supl. “Ilustrada”, 19 de junho de 2000.

<sup>60</sup> *Idem*.

<sup>61</sup> *Apud*: F. de São Paulo, supl. “Ilustrada”, 19 de junho de 2000.

<sup>62</sup> Fonte: Campos, Rogério; “Outra história” in *Comic Book*, São Paulo, Conrad, 1999. pp. 7-21.



entrar no mundinho do sexo, drogas e rock 'n' roll, redimensionando os quadrinhos até então. Crumb ainda não havia previsto que o ideário *hippie* seria rapidamente desmantelado, tornando-se, em alguns casos, algo *fashion* – como ilustra a figura de Mary Jane; em outros, em um estilo de vida que, apesar da postura anticonsumista, acabaria virando uma espécie de nomadismo que vive de vender a própria rebeldia. Quando percebeu isso, Crumb tratou de negar suas próprias obras, tornando-se uma anti celebridade, o que não deixa de ser uma celebridade.

Se lermos suas histórias, de enredo fragmentado, acusando o governo norte-americano de financiar as ditaduras na América Latina, troçando mordazmente dos negros, os judeus e as feministas, veremos que elas tinham pouco a ver com paz e amor. O traço singular nas obras Crumb não se limita à sua postura crítica diante da cultura de massa, foi além quando começou a escrever suas histórias autobiográficas. Se o ponto fraco das histórias em quadrinhos, seu caráter subliterário, são os personagens estereotipados, quando um autor começa a ficcionalizar sua vida privada, cria outro tipo de realismo. O Crumb que aparece como personagem é o mesmo Crumb artista? Talvez sim, talvez não. A grande força da ficção, seja nos quadrinhos ou na literatura, é desrealizar as coisas, mas quando um autor leva para o papel a sua própria vida, não sabemos se estamos diante de uma farsa genial ou de uma sofisticada noção de ficção. Crumb fez no quadrinho o que o seu contemporâneo Charles Bukowski fazia na literatura. Quando questionado sobre se as situações representadas em seus contos e romances foram vividas, Bukowski respondia que noventa por cento do que escrevia era o que tinha vivido, os outros dez eram floreio. Coincidentemente, Crumb ilustrou vários contos de Bukowski. Assim como o escritor, o quadrinista tinha uma desconfiança aguda das boas intenções dos representantes da contracultura.

Rapidamente a *Zap Comix* atraiu outros artistas (Gilbert Shelton, Robert Williams, Clay Wilson, Spain Rodrigues e Moscovo), criando assim o quadrinho *underground*. Para Will Eisner:

A grande ruptura que possibilitou aos quadrinhos elevar-se ao nível da literatura veio com os gibis *underground* dos anos 60, explosivos política e socialmente. Nas mãos de jovens dissidentes, os quadrinhos mudaram nossos valores intelectuais, morais e sociais. Os novos cartunistas não se sentiam obrigados obedecer a normas e, assim, criaram obras ultrajantes. A temática abordada era brutalmente áspera. (...). Escritores e artistas desafiavam o sistema com uma arma literária poderosa e acessível: os quadrinhos eram usados para protesto político, declarações pessoais, provocação social e expressão sexual.<sup>63</sup>

A revista *Zap Comix* privilegiava o gênero satírico, ao direcioná-lo contra o Sistema caiu como uma luva nas mãos dos leitores de quadrinhos mais intelectualizados, pois se acusavam as HQs de projetarem um universo fantasioso, com claros propósitos alienantes, agora as mesmas serviam como instrumentos “revolucionários”. Os autores, por sua vez, ignoravam todos os lugares-comuns inerentes aos quadrinhos até então, principalmente no que dizia respeito aos direitos autorais. Havia, inclusive, um ponto de contato com os quadrinhos brasileiros e europeus. Will Eisner, atento e desconhecendo a produção nacional, apontou que:

<sup>63</sup> Eisner, 1996, p. 8.

A nova geração de cartunista da América e da Europa conhecia bem a história dos quadrinhos. Eles sabiam que o roteirista Jerry Siegel e o artista Joe Shuster não entraram na divisão dos lucros obtidos com o SUPER-HOMEM e que a maioria dos criadores de quadrinhos não tinha direitos autorais sobre seus próprios trabalhos. Os cartunistas marginais começaram com uma desconfiança pré-concebida das grandes editoras de quadrinhos. Como os europeus, os cartunistas marginais americanos asseguraram seus direitos sobre a obra que criaram. Eles também rejeitaram de imediato a tendência dominante nos quadrinhos, com seu foco estreito e seus códigos restritivos. Eles se autopublicavam ou fundavam editoras alternativas. (...).<sup>64</sup>

Crumb, por exemplo, foi tratado como “deus” pelos quadrinistas brasileiros da época, tanto que foi o único autor norte-americano a figurar na capa da revista *O bicho*. A admiração, a meu ver (e o leitor poderá constatar no ensaio seguinte), deve-se ao antiamericanismo crumbeano. Dois pontos em comum, menos especulativos, unem o quadrinho marginal brasileiro ao americano: o sistema alternativo de produção e a predominância do gênero cômico.

Os quadrinistas marginais criavam fora e contra os padrões da indústria dos quadrinhos, por isso buscaram meios alternativos de produção e distribuição, os quais lhe garantiam autonomia financeira e criativa. É claro que essa não era uma oposição total ao sistema capitalista, pois o sistema alternativo, para funcionar, deveria se organizar como pequena empresa, produtora de mercadorias. Tinham os mesmos rivais que os brasileiros (embora em situação diversa): a Marvel, a DC, os “sindicatos” e a Disney. Mais uma vez recorro a Eisner para elucidar como funcionou o sistema alternativo, a citação é longa, mas pertinente:

(...) A distribuição para o mercado estava mudando. Tradicionalmente, os gibis eram vendidos nas seções de revistas; o design das capas e os conteúdos eram planejados para este mercado. O conteúdo corria o eterno risco de causar uma reação negativa da comunidade devido à localização dos gibis nas seções infantis em lojas de doces ou em bancas de revistas. O código de ética dos quadrinhos, com seu respectivo selo de capa, foi criado para assegurar aos distribuidores, revendedores e pais que as revistas nas prateleiras continham material “aprovado”. Mas os quadrinhos marginais foram a princípio distribuídos em head shops, lugares que vendiam parafernália relativa às drogas, camisetas e similares. O sistema floresceu até o início de 70, quando as autoridades legais começaram a disciplinar as vendas dessa parafernália. Muitos desses heads shops fecharam, embora uma minoria tenha se transformado em livraria ou loja de quadrinhos. Enquanto essas lojas começavam a desaparecer, outro sistema de distribuição surgia. A loja de quadrinhos de “venda direta” foi fruto da imaginação de Phil Seuling, um colecionador de Nova Iorque. Ele idealizou um sistema pelo qual as lojas encomendariam às várias editoras o número de gibis que quisessem, mas sem poder devolver os exemplares não-vendidos. (...) Alimentado por dez distribuidores, o mercado de venda direta oferece uma certa segurança aos editores nânicos e experimentais, que por sua vez encorajam o florescimento da vanguarda.<sup>65</sup>

Portanto, de uma das regras básicas do capitalismo, seja selvagem ou tardio: a competição. Um olhar apocalíptico sobre a questão apontará que não existe sequer oposição, mas sim uma extensão

<sup>64</sup> Eisner, 1996, p. 9.

<sup>65</sup> *Idem*. p. 9.

do mercado de bens simbólicos. Por outro lado, se considerarmos que toda a manifestação artística há décadas é uma mercadoria, deveríamos pensar que a existência de um mercado alternativo, em todos os campos, significa um espaço aberto para a experimentação e a renovação da linguagem. Essa nova produção tende a ocupar e/ou criar novos espaços de contato com o público, no caso dos quadrinhos alternativos esse espaço foi justamente a livraria.

Se em termos de produção e texto a *Zap Comix* pode ser lida como “ruptura”, em termos visuais ela radicalizava as tendências esboçadas em Herriman e Cappt: um desenho primitivo, sujo, grotesco, não fotográfico, caricatural. A preferência pelo *preto e branco* era uma oposição estética ao *colorido* dos quadrinhos comerciais, muito embora um leitor atento possa afirmar, com razão, que a presença do preto e branco se dá mais por questões econômicas do que propriamente estéticas, já que uma página colorida é muito mais custosa. A necessidade, porém, se uniu a intenção, assim a página em preto e branco suscita uma diferenciação visual<sup>66</sup>.

Foi na temática, portanto, que os quadrinhos *underground* renovaram a linguagem. A sátira marginal subverte e penetra na realidade, representando os tabus da sociedade contemporânea, como as drogas e o sexo. Como surgem na época da liberação do corpo é natural que fizessem disso material satírico, mas um Crumb, por exemplo, vai direto à *escatologia*. Isso causa um mal-estar. Tal estado de coisas é agravado pela apologia das drogas presente nessas HQs (outra vez, fruto da época); creio que o melhor exemplo nesse sentido não seja Crumb, mas Gilbert Shelton e os seus *Freak Brothers*.

Os *Freak Brothers* são uma espécie de ícone, ainda hoje, da subcultura marginal, no que pretende de subversão ao *establishment*. A descrição de uma página é suficiente para situar o leitor não familiarizado: nela temos uma adolescente nua, deitada na cama após uma orgia com os “irmãos doidões”, dizendo: “foi *demais!* Vamos ler mais uns quadrinhos e começar tudo de novo”; no chão, há vários fanzines, um narguilé, seringas, um pacote de cocaína; nas paredes, uma suástica nazista na lateral da bandeira americana, cartazes com as frases “foda pela paz”, “kill the pigs”, “resist the state”, “tome LSD”, “caia fora do sistema” (a filosofia *drop out* de Tim Leary); sentado num canto, o *freak* Phineas lê o *Livro vermelho*. Essa página, hoje, tem valor quase arqueológico, mas situando-a no seu contexto original, era chocante e estava profundamente integrada à ideologia de extrema esquerda, representada no rock pelo MC-5. É claro que um pai, de classe média, não aprovaria que seu filho lesse tal coisa. Nesse sentido, os quadrinhos *underground* podem ser considerados um evento contracultural, pois encenam o mesmo choque de gerações localizado por Roszak como a base da contracultura. Além disso, autores e leitores pensavam os quadrinhos de uma forma literária, numa evidente oposição ao quadrinho institucionalizado.

A influência dos quadrinhos marginais pode ser sentida na popularização do conceito de *graphic novels*, novelas gráficas de conteúdo adulto, cujos temas são os dilemas do homem contemporâneo. Uma delas, *Maus*, de Art Spiegelman, entrou direto para a lista dos *best sellers*. A

<sup>66</sup> Há uma questão implícita no preto e branco, que pretendo desenvolver num trabalho futuro: o fetiche artístico. Quando determinada produção comercial, não só em quadrinhos, mas principalmente cinematográfica, aspira a alguma credibilidade artística, há a presença do preto e branco, funcionando como uma busca pela “pureza” da imagem, não contaminada pela cor, um artifício. Não por acaso, quando algum cineasta se lança numa empreitada contra o cinema comercial, faz filmes em preto e branco.

“novela gráfica”, devido à sua elaboração ficcional e às referências intertextuais (desde a alta cultura à de massa), aproxima-se do leitor de literatura, tanto que os editores pensam nelas como uma “extensão comercial da literatura” (termo utilizado por Rogério de Campos).

A indústria dos quadrinhos, na década de 80, assimilou o conceito de novela gráfica, contratando novos autores (os mais importantes são os ingleses, Alan Moore e Neil Gaiman) com o propósito de re-criarem as histórias de super-heróis dentro de uma perspectiva realista, os melhores resultados foram: *Batman*, *O cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller; *Moonshadow*, de J.M. de Matteis e J. J. Muth (obra repleta de referências literárias, que vão de Blake a Joyce); *V* e *Watchmen*, de Alan Moore (a primeira desenhada por Dave Lloyd e a segunda por Dave Gibbons) e *Sandman*, de Gaiman (com vários desenhistas), no qual o escritor cria uma intrincada rede referencial que parte do imaginário grego, engloba Shakespeare e a literatura moderna.

## VII - “KING FATURA SOBRENÓIS... E TODAVIDA”

*Isso é a minha posição ideológica de vida. Eu não quero fazer humor. Eu não quero fazer sucesso, eu não quero ter fama, eu não quero dinheiro.*  
Henfil

Seja por uma disposição do nosso espírito ou por outro mistério qualquer, o humor tem sido uma marca do quadrinho nacional. Desde os primórdios com Ângelo Agostini às últimas tirinhas de Gallardo, a sátira tem se constituído como uma tradição no quadrinho brasileiro. O gênero pornográfico também se afirma como uma vertente sólida, contudo sem a penetração da tirinha de humor, por razões óbvias. Os artistas do quadrinho erótico, com raras exceções, como Carlos Zéfiro, permanecem numa semiobscuridade, aliás, muitas das revistas nem se preocupam em exibir o nome dos seus criadores. É bem verdade que alguns deles se escondem atrás de pseudônimos. Uma terceira vertente é o quadrinho de terror, carregado de erotismo. Por causa do conteúdo “impróprio” do segundo e das dificuldades econômicas encontradas pelo terceiro, a tirinha de humor constituiu, a meu ver, junto com o quadrinho infantil, o gênero mais produzido e lido pelos brasileiros<sup>67</sup>.

O surgimento da tirinha de humor está, a meu ver, implicado com a própria sedimentação da indústria editorial brasileira, através dos jornais e das revistas. O trabalho pioneiro de Agostini, por exemplo, apareceu na *Revista Fluminense*.

A década de 50 é significativa para o quadrinho nacional porque marca o aparecimento de uma geração de cartunistas, cujas obras ainda hoje são conhecidas, por exemplo: *O amigo da onça*. O personagem surgiu pela primeira vez em 1943, como título fixo para a revista *O Cruzeiro*, de propriedade do grande magnata da comunicação de massa na época, Chateaubriand, que controlava grande parte da imprensa através dos Diários Associados. Criado por Péricles, “O amigo da onça” era um sujeito cínico e safado que tirava proveito de todas as situações, deixando sempre alguém numa situação embaraçosa. O protótipo do malandro-agulha. O sucesso do personagem foi tanto que se transformou numa expressão idiomática. Apesar da fama, o autor recusou licenciar o personagem para *merchandising*, prática que ajudou a enriquecer alguns quadrinistas como Maurício de Souza.

<sup>67</sup> Tenho, sem muita urgência, reunido vários títulos pornôis e de terror para um futuro trabalho somente sobre esses dois gêneros. Infelizmente, não é fácil localizar esse material, porque geralmente foi editado por pequenas editoras, hoje extintas. A exceção tem sido a revista *Calafrios*, fácil de encontrar em sebos.

Ótimo desenhista e brilhante humorista, na vida privada, Péricles era uma pessoa melancólica. Após o divórcio da esposa, tornou-se ainda mais solitário, suicidando-se no último dia de 1961, asfixiando-se com gás de cozinha. No dia do suicídio, pôs o seguinte aviso na porta: "Não riskem fósforos".

Após a morte de Péricles, o diretor do *Cruzeiro* recrutou o jovem o cartunista Carlos Estevão para dar continuidade ao "amigo da onça". Assim como o falecido colega, Estevão era de Recife, chegou ao Rio de Janeiro em 1946. Através de um amigo, largou o trabalho de desenhista técnico e foi trabalhar no jornal "*Diretrizes*" fazendo charges de futebol. Depois trabalhou no *Diário da noite* e na revista *A cigarra*. Em 1953, começou a criar séries em quadrinhos, nas quais satirizava o universo de nossas celebridades do futebol e da música, as relações matrimoniais e panorama político da época. Embora algumas dessas histórias tenham envelhecido - principalmente as de conteúdo político - muitas delas ainda mantêm o frescor. O traço refinado de Estevão ainda é um diferencial no gênero.

Nessas publicações estrearam nossos principais quadrinistas da época, muitos ainda em atividade, como Ziraldo e Jaguar. Com a medida constitucional de 1964, parecia que o quadrinho brasileiro finalmente se equiparia em popularidade aos quadrinhos norte-americanos divulgados pela então nascente organizações Globo. O cenário era ainda mais animador com o sucesso de *A turma do Pererê*, de Ziraldo, e a *Mônica*, de Maurício de Souza. Porém, o levante militar de 64 e posterior chumbo-grosso do AI-5 colocaram sob suspeita qualquer material que fosse além do pitoresco. Foi no período mais duro da ditadura, 1969, que aparece o primeiro número do jornal *Pasquim*. O tablóide seria o símbolo da imprensa alternativa no Brasil e ponto de referência para as HQs brasileiras daquele momento em diante.

O *Pasquim* foi fundado por um grupo de jornalistas e cartunistas: Jaguar, Ziraldo, Sérgio Cabral, Claudius, Paulo Francis, Millôr Fernandes, Henfil, Newton Carlos, Luis Carlos Maciel, Ivan Lessa, Fortuna e Flávio Rangel. Quase todos já haviam participado de pequenas e grandes publicações. Henfil, p.ex., já editava a revista em quadrinhos *Fradim* desde 1964; Ziraldo já tinha alcançado notoriedade com a *Turma do Pererê* e era ilustrador do *Cartum js*, publicado no *Jornal dos Sports*; Millôr possuía uma longa folha corrida em publicações como *O cruzeiro*, a revista *Pif-paf*, *Voga*; jaguar já publicava seus desenhos desde 1958, na revista *Manchete* e depois no jornal *Última hora*.

Millôr Fernandes, no primeiro número do jornal, publicou uma irônica crônica autobiográfica, endereçada a Jaguar, na qual dizia:

Em suma, Sérgio Magalhães Jaguaribe, vulgo jaguar, vai de Banda de Ipanema, que é mais melhor. Fazendo O PASQUIM vocês vão ter que enfrentar: A) O 'establishment' em geral, que, nunca tendo olhado com bons olhos a nossa atividade, agora, positivamente, não vê nela a menor graça; B) As agências de publicidade que adoram humor, desde que, naturalmente, ele seja estrangeiro, lá longe, feito pelo Mad, publicado no Play-boy ou filmado pelo Jacques Tati (...). Não estou desanimando vocês não, mas uma coisa eu digo: se esta revista for mesmo independente, não dura três meses. Se durar três meses, não é independente.

Longa vida a esta revista! P.S. Não esqueça daquilo que eu te disse; nós, humoristas, temos bastante importância pra ser presos e nenhuma pra ser soltos.<sup>68</sup>

*O pasquim*, no seu primeiro ano, chegou a vender 20 mil exemplares por semana. O leitor do jornal, como definiria a prof. Norma R. Rego, "era inteligente", intelectualizado, classe média:

Conheciam os grandes defeitos da classe média brasileira porque a ela pertenciam. Não posavam de heróis. Exibiam machismo, ridicularizavam o feminismo e, às vezes, faziam humor imitando o jeito canalha de personagens populares com pequenas demonstrações de racismo. Sabiam que o seu leitor era inteligente, incapaz de confundir brincadeira com uma postura errada diante de um problema social sério como o racismo.<sup>69</sup>

*O Pasquim* sintonizava-se com o espírito de deboche que vigorava nas expressões independentes no início de 70. O desbunde era uma posição tática, estética e existencial, daqueles que não podem fazer nada, desmoralizam e se esculhambam (cf: *O Bandido da luz vermelha*). O encanto pela marginalidade fora previsto por Hélio Oiticica na bricolagem *Homenagem à Cara de Cavalo*, amigo do artista e inimigo público número um; depois Oiticica saíria com o lema: "Seja marginal, seja herói". Segundo Waly Salomão, "o uso deste estandarte bem depois em 68 num show da sucata por Caetano e Gil ofendeu severamente o ufanismo nacionalista de direita e (...) acelerou o desmonte da ideologia caricato-liberal"<sup>70</sup>. Impossível desvencilhar o plano estético do político, a opção por parte dos artistas pela marginalidade era uma forma de agressão ao público classe média e aos intelectuais engajados. Na prática, houve um diálogo com as formas do *underground* americano, o rock 'n' roll e os quadrinhos (essa aproximação também era agressiva).

Marginal pressupunha estar à margem dos esquemas de produção subvencionados pelo governo ou pelo capital privado. Assim, havia uma vertente marginal na literatura, no cinema e nos quadrinhos, baseada em sistemas alternativos de (auto)produção. O *humor* era um elemento constante na linguagem marginal, a total desobediência às regras.

Para o poeta marginal e roteirista de quadrinhos Glauco Mattoso, a produção artesanal, a "lixeratura" (lixo + literatura), criava "todo um circuito paralelo que ia da confecção artesanal à venda avulsa, sem passar pelas editoras e livrarias, ou seja, ficava à margem do mercado editorial"<sup>71</sup>. Glauco Mattoso enfatiza que a "clandestinidade" em relação ao sistema editorial se justificava pelo fato do poeta não querer ver seus livros "barrados pela censura e apreendidos"<sup>72</sup>.

Os poetas marginais absorveram a subcultura do rock 'n' roll e as histórias em quadrinhos, distinguindo-se da poesia engajada "cepecista". A poesia marginal apresentava uma linguagem coloquial, rápida apreensão de situações cotidianas, fluxo de referências à cultura pop (a coluna de

<sup>68</sup> Fernandes, 1977, p. 14.

<sup>69</sup> Rego; 1996. p. 37.

<sup>70</sup> Salomão, W. *Hélio Oiticica*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1996. p. 46.

<sup>71</sup> Mattoso, G.; *O que é poesia marginal*. São Paulo, Brasiliense, 1981. p.66.

<sup>72</sup> *Idem*, p. 68.



Torquato Neto, “Geléia geral”, publicada no jornal *Última hora*, dedicava-se à cultura pop<sup>73</sup>). Aliás, a apreensão rápida de instantes cotidianos a aproxima das tirinhas; porém, os cartunistas, ao contrário dos poetas do desbunde, tinham uma postura mais abertamente política, o que não impediu o livre-acesso entre as duas linguagens, tanto que um poeta como Mattoso produziu histórias em quadrinhos, numa linha escatológica.

Não apenas a poesia marginal (ou jovem?) citava os quadrinhos - curiosamente, os *comics* de super-heróis - o cinema marginal<sup>74</sup> e a música popular também os citava p.ex.: as composições de Jorge Ben (“Barbarella” e “Cassius Marcelus Clay”), as músicas “Batmacumba” (Gilberto Gil e Torquato Neto) e “Superbacana” (Caetano Veloso). A meu ver, por um lado, esses artistas captam as HQs como um fenômeno cultural ao mesmo tempo brasileiro e cosmopolita, o qual lhes garante sintonia com seu tempo; por outro, principalmente em relação aos *tropicalistas*, torna mais claro o seu “programa antropofágico”, visando a mixagem da cultura brasileira com a cultura de massa. Como resultado: um repúdio por parte dos críticos nacionalistas e a simpatia da juventude.

Cineastas marginais como Rogério Sganzerla e Antônio Calmom se apropriaram do universo dos *comics*, nacionais e importados.

Apesar dessas aproximações, o quadrinho brasileiro da época se afastava da poesia, da música e do cinema, no que diz respeito ao seu conteúdo político e seu antiamericanismo. O título desse ensaio, nesse sentido, é revelador, foi retirado de uma HQ de Canini (publicada n’*O bicho*, n° 8), na qual o autor “cola” vários personagens de *comics* americanos, incluindo diálogos *non sense*<sup>75</sup>. “King fatura sobrenóis” é um jogo onomástico com as iniciais do *King Features syndicate*.

O monopólio americano também afastava o leitor brasileiro da “vanguarda européia” (Crepax, Moebius, Manara, Wolinski), a qual produzia HQs mais sofisticadas tanto em termos literários quanto visuais, com nítidas influências da literatura moderna e da *novelle vague*. As publicações marginais, porém, aproximaram o leitor do quadrinho europeu; o efeito imediato foi a publicação (via L&PM editores), em edição nacional, dos álbuns dos principais artistas desse período.

Havia um outro problema embutido, a americanização. A negação de vários intelectuais à cultura de massa nascia do fato dela estar associada aos EUA, representando um perigo não só para o gosto cultivado (uma vez que, segundo seus críticos, a democratização da cultura envolve um nivelamento por baixo), mas também para cultura nacional. Assim, as HQs, além de sublitteratura, eram vistas como sinais da americanização da cultura (de massa) brasileira. Os

<sup>73</sup> A respeito de Torquato Neto e as implicações de sua obra no panorama da poesia brasileira: Monteiro, André; *A ruptura do escorpião* (ensaio sobre Torquato Neto e o mito da marginalidade), São Paulo, Cone Sul, 1999.

<sup>74</sup> O cineasta marginal Rogério Sganzerla filmou dois curtas sobre história em quadrinhos: *Histórias em quadrinhos* e *Quadrinhos no Brasil*; Zé do Caixão teve várias histórias quadrinizadas por Nico Rosso, na revista *O estranho Mundo do Zé do Caixão*; R.F. Lucchetti (escritor) e Rodolfo Zalla quadrinizaram dois filmes de Ivan Cardoso, o inventor do “terror”: *O Segredo da Múmia* e *As sete Vampiras*.

<sup>75</sup> Processo semelhante foi utilizando pelos Situacionistas franceses em sua crítica ao imperialismo americano, consistia na mudança dos diálogos de vários personagens famosos (Canyon, Super-homem, Batman, etc) por mensagens revolucionárias; segundo eles, em seu manifesto: “Os quadrinhos são a única real forma de literatura popular deste século. Ao contrário da *pop art*, que apenas quebra HQs em fragmentos, este método ajuda a restaurar o conteúdo e a importância dos quadrinhos”. Sobre o que foi o Situacionismo: Home, Stewart; *Assalto à cultura* (utopia, subversão, guerrilha na [anti]arte do século XX). São Paulo, Conrad, 1999.

quadrinistas brasileiros estavam diante de um duplo problema: por um lado, deveriam elevar o nível; por outro, *nacionalizar* a linguagem em quadrinhos. Os dois extremos tinham por finalidade a legitimação cultural dos quadrinhos e a profissionalização do autor. Moacy Cirne coloca a questão nos seguintes termos:

A responsabilidade social do quadrinista, entre nós, reveste-se de uma importância que se há de destacar. O quadrinista, segundo as suas possibilidades, neste ou naquele nível de atuação (artística e política), precisa participar da luta ideológica, em primeira instância pela derrubada de uma velha estrutura econômica, política e social. Precisa, com sua arte, participar da luta que propõe e proporá uma nova estrutura.<sup>76</sup>

A postura de Cirne, em sua rigidez ideológica, poderia representar se adotada, uma camisa de força para a criatividade, pois converteria facilmente os quadrinhos em obras panfletárias. A questão é mais profunda e antiga, nos remete aos conflitantes diálogos entre a cultura nacional e os modelos estrangeiros, aceitação ou recusa<sup>77</sup>. É desta forma que Henfil abordava o tema:

Quem é que obriga a gente a fazer o quadro sempre completo, se não a tradição do desenho americano industrializado, a história em quadrinho sindicalizada. Quando o homem começou a desenhar, ele fazia sugestões. Depois é que inventaram que o desenho tinha que ser quase uma fotografia. Por que a gente tem de seguir o exemplo de Walt Disney?<sup>78</sup>

Henfil foi um autor de extrema originalidade, criou um estilo muito próprio de narrativa quadrinizada, usando de forma renovadora as possibilidades dessa linguagem (p.ex.: as experimentações com o requadro); seu traço, segundo o próprio autor, era "caligráfico". O leitor encontra essas características nos *Fradins*. A série tem como personagens Fradim e Baixim, que reeditam de modo bem elementar duas figuras recorrentes no imaginário da literatura popular: o bobo e o pícaro, ou seja, o ingênuo e o cínico. A função desses tipos é o desmascaramento das convenções sociais; na ingenuidade de um (Fradim) e perversidade do outro (Baixim) tudo que é convencionalizado se desestrutura. O pícaro henfiliano é amoral, politicamente incorreto, enquanto o bobo é um tipo sentimental.

Entre os anos de 1973 a 75, o quadrinista, morando em Nova Iorque (tratando de sua hemofilia), tentou negociar a série com alguns *syndicates*. A princípio, tentou a revista *Mad*:

Animado com a perspectiva de perspectiva, fui pro Mad.(...) fiquei conhecendo um cubano debochado, aquele que faz o Spy x Spy, e, talvez por nos entendermos no espanhol, foi com quem mais conversei. Depois saí pra tomar café com outro latino, o mexicano Aragones, que elogiou muito minha linha política. Insistiu tanto nisto que comecei a estranhar. Logo descobri que Aragones estava a se justificar. Contou que no México ele tinha uma linha social e muito sucesso com isto. Mas, para poder ficar nos Estados Unidos, no Mad, tinha

<sup>76</sup> Apud: Fêmea Feroz, s/d, p. 58.

<sup>77</sup> Os problemas ideológicos relacionados a posição do Brasil enquanto país culturalmente determinado por influências externas nos remetem, primeiramente, ao Romantismo brasileiro e sua independência da literatura portuguesa.

<sup>78</sup> Apud: CIRNE, 1990, p. 60.

que esquecer tudo isso, como esqueceu. (...). Me deu conselhos, me ensinou seu pulo do gato para ter sucesso na América. Me pediu para esquecer meu país, minha cultura, nosso humor, ou jamais seria aceito aqui. Jamais faria sucesso.<sup>79</sup>

Por fim, conseguiu negociar suas tiras com o *Universal Press Syndicate*, não sem antes exigir algumas cláusulas contratuais como: não admitir *merchandising* e vetar o uso dos personagens para fazer qualquer tipo de publicidade, ou seja, um suicídio comercial. Apesar de sua resistência aos procedimentos comerciais do mercado americano, Henfil, para ser publicado, teve que adaptar o seu estilo de desenho aos padrões dos *syndicates*. Segundo ele: "Para fazer sucesso é preciso que eu seja aceito com o que estou dando: humor livre, doente, pessoal, sadomasoquista. E tenho que ser aceito pela maior sociedade puritana do mundo nos seus jornais dominicais"<sup>80</sup>. *Os Fradins* (traduzidos para *The Mad Monks*) foram editados no mercado americano em 1975, e comprados por seis jornais. Foi um retumbante fracasso. Os leitores recusaram o humor do brasileiro, tachando-o de imoral, anticlerical, homossexual, enfim, *sick*:

Tradução literal de "sick" é doente, certo? Mas é mais. Você pode chamar alguém de imoral, pornográfico, escatológico, sádico e até fascista. Mas "sick" é algo especial. É tudo isto junto. É neurótico, desajustado. Um mundo. Fiquei "sick" da vida, mano! As tiras eram tão limpas, tão tímidas, que não tive coragem de mandar nenhuma para o Pasquim. Seriam consideradas fracas.<sup>81</sup>

*Sick* ou não, Henfil retorna ao Brasil disposto a desenvolver cada vez mais um quadrinho comprometido com as contradições sociais, buscando representar os tipos brasileiros. *Os Fradins* não eram os personagens ideais, pois, segundo ele, tinham um "comportamento simplista" diante de uma "realidade muito mais complexa". É neste contexto que cria a série *Zeferino*, cuja sátira se situa na caatinga:

Acho que a Graúna, o Bode, Zeferino, vão representar para o resto da minha vida tudo o que eu tenho a dizer, dentro do clima, do microcosmo em que eles vivem. A caatinga em confronto com a modernização capitalista, a evolução social capitalista, tudo isto é justamente uma contradição que não está resolvida, não será resolvida no meu período de vida. No Zeferino eu procuro uma solução para os meus conflitos.<sup>82</sup>

Esse posicionamento, e o próprio quadrinho brasileiro de 70, pode ser inserido dentro do conceito (e do sentimento) *nacionalista*. Para o crítico literário Antonio Candido, o termo "nacionalismo" é uma palavra "instável", pois ao longo da história brasileira, ora significou uma postura transformadora (o modernismo), ora conservadora (o integralismo); na década de 60, adquire um significado progressista:

<sup>79</sup> Henfil, 1983, p. 168.

<sup>80</sup> Henfil; 1983, p. 230.

<sup>81</sup> *Idem*. p. 210.

<sup>82</sup> *Apud*: CIRNE, 1990, p. 66.

Estes momentos e estes movimentos selaram a transferência semântica, consagrando a palavra "nacionalismo" como algo progressista, tanto na busca de uma cultura vinculada ao povo, quanto na politização da inteligência e da arte - tudo englobado na luta contra a servidão econômica em relação ao imperialismo (em nosso caso, sobretudo norte-americano) e a favor da incorporação efetiva à vida nacional das populações marginalizadas e espoliadas.<sup>83</sup>

É pelo antiamericanismo, a incorporação do local e das minorias que o quadrinho brasileiro de 70 pode ser lido como nacionalista. A princípio, houve uma atitude institucional, visando nacionalizar o mercado de quadrinhos (ver o primeiro ensaio deste trabalho), a qual se chocou com os interesses do empresariado nacional, pois as principais editoras do ramo (Abril, Globo e Ebal) tinham frutíferos contratos com as editoras americanas, as quais vendiam seus títulos por preços ínfimos - tornando evidente um plano de domínio cultural. Além disso, com o regime militar, elaborou um código de ética nos moldes do *comic's code*; entre os parágrafos:

- As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos, e exaltação das virtudes sociais e individuais.
- É necessário o maior cuidado para evitar que as histórias em quadrinhos, descumprindo sua missão, influenciem perniciosamente a juventude ou deem motivo a exageros da imaginação da infância e juventude.
- Não é permitido o ataque ou falta de respeito a qualquer religião ou raça.
- Os princípios democráticos e as autoridades constituídas devem ser prestigiados, jamais sendo apresentados de maneira simpática ou lisonjeira os tiranos e inimigos do regime e da liberdade.

Ora, pelo código de ética adotado pelas editoras, muito dificilmente uma obra mais ousada ou ambiciosa, como a de Henfil, encontraria espaço no mercado. Ressalte-se que o mercado brasileiro - esta situação é ainda verificável - dedicava-se quase exclusivamente ao *mundo da criança*, daí o sucesso de Maurício de Souza, o único artista do período que soube adaptar (ou copiar, segundo seus críticos) à realidade local o modelo americano, em especial, Disney. Assim, competia no *mainstream* de igual para igual. A questão é que os quadrinistas desejavam produzir um quadrinho adulto, com uma posição crítica objetiva. Deste modo, a criação de um mercado alternativo atendia à necessidade dos autores, opunha-se ao grande mercado, favorecia a experimentação e oferecia ao leitor uma nova opção.

Entre 1972 a 1976, surge nos grandes centros (Rio, Belo Horizonte, São Paulo, Curitiba, Florianópolis, Porto Alegre, Recife) uma série de revistas em quadrinhos artesanais, geralmente produzidas por universitários, em grande parte dedicada ao humor - os quadrinhos de terror e eróticos também representavam uma produção considerável. A revista *O bicho*, a meu ver, é uma das principais referências, não só por contar com um melhor sistema de distribuição, mas por ter

<sup>83</sup> Apud: Folha de São Paulo, 27 de agosto, 1995.

resgatado o trabalho pioneiro de nossos primeiros quadrinistas (Agostini, Jayme Cortez, Luiz Sá, Carlos Estêvão) e divulgado as produções europeias. Outra referência importante foi a editora *Codecri*, uma ramificação do *Pasquim*, dirigida por Jaguar, a qual editou vários álbuns em formato de luxo.

O projeto do quadrinho independente era localizar e representar o local. Isso envolveu uma escolha temática e tipológica. Nesse sentido, uma parte dos títulos do período - *Vereda Tropical*, de Nani; *Rango*, de Edgar Vasques, aliás, o primeiro livro publicado pela L&PM, com prefácio de Érico Veríssimo; *As cobras*, de Luis Fernando Veríssimo; *Madame e seu bicho muito louco*, de Fortuna - tematizava o subdesenvolvimento e a dependência brasileira ao capital estrangeiro. Os personagens são (o verbo no presente se justifica porque essas tiras ainda são publicadas diariamente nos jornais) tipos marginalizados: índios, mendigos, desempregados. Não faltou a paródia aos *comics* e à rede Globo, símbolo da americanização da nossa indústria cultural.

Outra parte localizou no *sertão* o lugar problemático de nossa cultura, desenhando o sertanejo como figura típica do Brasil, "acima de tudo, um forte". Tanto na literatura quanto no cinema gläubereano, o sertão simboliza nosso paraíso perdido, o lugar onde o país se redescobre; não por acaso Henfil buscou na caatinga o cenário propício para representar as contradições nacionais e do próprio quadrinho brasileiro. Uma das obras significativas, além de *Zeferino* e o *Capitão*, de Jaguar - foi o álbum *A guerra do reino divino* (1976), de Jô de Oliveira; nessa novela gráfica, de desenho em preto-branco expressionista, o autor, a partir do clichê o bem x o mal, constrói uma fábula sobre as desigualdades, a corrupção das elites e a utopia messiânica da salvação. Os personagens centrais são Lampião e Antônio Conselheiro. Dois mitos. Fé e violência, uma perdendo a outra.

O profeta, nos quadrinhos, não tem o mesmo espaço e abrangência que o cangaceiro. Este funciona como herói, antítese do bom mocismo do Super-Homem. Note que cangaceiro é uma figura marginal, não obedece nem a lei e nem o rei. Zeferino era um cangaceiro, metaforizava o povo brasileiro, contrariando a ideia difundida da passividade. Numa de suas histórias mais emblemáticas, Henfil faz com que o Tio Patinhas, sempre em busca do lucro, pare no sertão e, após alguns acordos infrutíferos, seja julgado por sua má conduta. É condenado, mas na hora da execução, foge em direção ao leitor.

A corrida ao leitor nos remete à luta entre o quadrinho nacional e o estrangeiro, mais precisamente, as sucessivas derrotas, no mercado, do quadrinista brasileiro. A sensação de derrota em face dos *comics* americanos permeou o quadrinho da época, um dos exemplos lapidares foi a história, publicada na revista *O Bicho*, "Hara Quiri", escrita por Márcio Pitliuk e desenhada por Paulo Caruso: Um desenhista para numa movimentada calçada de um centro urbano e desenha um quadrado nela, um passante pergunta o porquê daquilo: "Vou me atirar lá de cima, aqui dentro", ele responde, apontando para o alto de um arranha-céu, "acho que é uma forma de protesto válida contra a miserável situação dos desenhistas de quadrinhos no Brasil". Enquanto ele sobe em direção

ao seu objetivo, uma multidão curiosa se aglomera para ver o feito. Ele salta, gritando: “VIVA A HQ. NACIONAL”... buumm! Erra o alvo. Dois espectadores, decepcionados, partem dizendo: “Tô dizendo, esse pessoal da HQ. nacional não dá uma dentro!”

Os artistas mais criativos acabaram sendo absorvidos pelo monolito cultural que eles visavam arranhar, a corporação Globo, como aconteceu com Henfil e outros contemporâneos seus. A produção independente de 70, embora não tenha conseguido criar um mercado alternativo duradouro, efetivamente conquistou um espaço no mercado, pois os títulos da época ainda hoje são publicados em vários jornais. A imprensa foi a tábua de salvação dos artistas que permaneceram à margem das corporações Globo. O problema é que as produções que não sejam da linha de humor não têm espaço de divulgação, a não ser editoras amadoras e algumas poucas editoras profissionais, como a L&PM.

## VIII - OS TIPINHOS INÚTEIS DE ANGELI

*O pão do artista não interessa ao crítico e ao público.*

Glauber Rocha

A indústria jornalística garante o sustento de alguns quadrinistas brasileiros, apesar das limitações temáticas e criativas impostas por ela: a restrição a qualquer outro gênero que não seja o humor e ao formato das tirinhas. Deste modo, os autores que se dedicam a outros gêneros ou mesmo os cartunistas conhecidos através da imprensa, quando desejam produzir histórias mais longas e elaboradas, necessitam do veículo “revista”, assim como uma editora. Na década de 80 surgiram várias revistas e pequenas editoras dedicadas às histórias de terror e ao quadrinho adulto. Algumas desapareciam tão rápido quanto havia surgido. Outras não saíam do eixo Rio/São Paulo por não dispor de infraestrutura capaz de garantir uma distribuição aos outros estados.

Nesse sentido, a editora Circo - responsável pelas revistas *Piratas do Tietê*, *Circo* e *Chiclete com Banana* - e a revista *Animal* ocupam um lugar significativo pela sua importância e pelo tempo que conseguiram permanecer no mercado, sendo distribuídas nacionalmente. Representam para minha geração o que o *Pasquim* representou para a geração de 70.

A *Animal* estava sintonizada com os quadrinhos adultos europeus, publicados em revistas como *Frigidaire* e *Fierro*. É bem verdade que o ingresso de grandes editoras de livros - L&PM, Brasiliense e Martins Fontes - no mercado de quadrinhos, publicando os quadrinhos europeus, pôs em circulação nomes como Manara, Crepax, Wolinski, Moebius e Hugo Pratt, autores que elevaram o *status* literário dos quadrinhos; mas é bem verdade também que o alto preço dos álbuns, vendidos em livrarias, afastava o leitor comum de quadrinhos, acostumado a comprar suas revistas em bancas e por um preço três vezes menor! A elevação dos quadrinhos ao *status* de arte também foi responsável pela sua elitização. A *Animal* aliou a banca de jornal ao quadrinho adulto, colocando em circulação autores recentes, cujas obras não se enquadravam na linha editorial das editoras, como Jaime Martín, Segura & Ortiz, Vuillemin, Jamie Hewlett, Abuli & Bernet, Tamburini & Liberatore, os irmãos Hernandez, e os brasileiros André Toral, Pavanelli, Mutarelli, Newton Foot.

A editora “Circo”, de certa forma, deu continuidade aos quadrinhos marginais da década de 70, muitos dos autores de sua linha editorial fizeram parte das publicações marginais daquele período, como Laerte (*Piratas do Tietê*). As revistas eram dedicadas ao humor, sendo que seus autores também publicavam na imprensa. Angeli, criador da *Chiclete com banana*, foi o autor que se propôs a revisar a contracultura, pela ótica da sátira, conferindo aos seus quadrinhos um *leitmotiv*.



Os primeiros personagens que vêm à cabeça do leitor familiarizado com Angeli, quando o assunto é contracultura, são Wood & Stock. Paródia dos *hippies*, os dois “dinossauros” vivem em profunda nostalgia nos anos 80, quarentões e deslocados, seu modo de vida não combina com a época, só lhe restam a ironia, suprema indiferença.

Há uma história em particular, “Flash back (uma história psicodélica de um autor *flower power*”, publicada na *Chiclete com banana* nº 10, em que este mesmo tema, a deslocação dos ideais *hippies*, é trabalhado com uma dose de ironia ausente nas tirinhas de “Wood & Stock”. “Flash back” é uma história mais longa (17 quadros) do que a tirinha (3 quadros, às vezes 1), porém a estrutura narrativa é semelhante. Numa tirinha, o autor procura o “efeito surpresa”, como numa piada, desse modo, os dois primeiros quadros desenvolvem sinteticamente o tema, para no último haver a conclusão absurda. Há nas tirinhas um método preciso de narração, muito próximo ao conto, pois o autor constrói a narrativa visando o efeito surpresa; o sucesso da construção, a comicidade, resulta dos meios que o quadrinista utiliza para “esconder” o final. Em “Flash back”, Angeli utiliza esse método com maestria. A história começa com dois homens conversando:

- Advinha do que estava me lembrando?
- Não me diga que...
- Isso mesmo! Das loucuras dos anos 60.
- Inesquecíveis!

O cenário leva o leitor a supor que eles estão sentados no balcão de um bar. A ausência de desenhos de fundo substituídos por símbolos relacionados às lembranças dos dois personagens aumenta a imprecisão. Eles prosseguem a conversa, passando por toda a “mitologia” da época: o rock'n'roll, a *novelle vague*, Sartre, Marcuse, Ginsberg, Jerry Rubin, afinal eles eram “marginais! Incorrígíveis marginais”. No penúltimo quadro, surge uma voz imperiosa: “Por favor, senhores!”. É no último quadro que se dá o efeito surpresa, narrado elipticamente pelo autor:

- Podemos dar início à reunião da diretoria?
- Certamente, senhores!
- Claro, chefe! Claro!

Surge o cenário, o *Sander banker hanker stander corporation*, descobrimos que os dois “hippies” são executivos, ou *yuppies*. Angeli tem outras histórias semelhantes, satirizando a passagem dos hippies para o sistema, e nesse ponto seus quadrinhos alcançam um nível de apreensão histórica raras vezes vista, pois o ideário contracultura rapidamente foi desarmado e incorporado ao sistema que visava romper. Mesmo o *punk* com sua proposta radical de negação foi assimilado e convertido em “produto” ou em moda.

Em seus primeiros números a revista *Chiclete com Banana* se sintonizou na frequência da subcultura punk, fosse através das capas - a do número dez, p.ex., apresentava uma montagem fotográfica onde Freud aparece com visual punk - fosse através da seção de cartas promovendo os fanzines enviados à redação. Através da sua seção de carta, a revista se tornou um verdadeiro

fórum de debate não só do punk, mas das demais subculturas urbanas, criou-se inclusive a seção “suburbanos” para publicação exclusiva de desenhos dos leitores e declarações das mais diversas tendências. Não raro, alguns leitores manifestavam o desejo de união de todas as subculturas, surgidas do rock 'n' roll como evento extra musical (punks, metaleiros, darks, hippies, funks, etc), enquanto outros deixam claro um discurso segmentário. Uma rápida demonstração destas correspondências:

Vim da URSS, falo 6 línguas, sou líder punk, compositor e gostaria de me corresponder com punks, darks, metaleiros, hippies e etc. para troca de idéias e conseguir a união de todos nós que a podre sociedade rejeita - kenny Eouzkye Braskowllnburgh khol (Ponta Porã, MG)

Metaleiros, vocês são um bando de boyzinhos bichas loucas - Ana Maria Taylor Hitler (Osasco, SP).

Você merece uma medalha por ter matado a Rê Bordosa, mas me faça um favor: já passou pela sua cabeça dar um fim na vida de um dos personagens cujas qualidades fazem as pessoas terem uma idéia errada do movimento punk, o Bob Cuspe? - Tatu (Mauá, SP)

Gostaria de me corresponder com punks, heavys, skatistas, babacas, fêmeas, hippies, aliens e outros bichos, sem preconceitos e que tenham idéias interessantes para trocar. - Juarez C. dos Santos (Santo André, SP).

Esses punks são uns fodidos. Vieram do esgoto e de lá não devem sair. Falam dos problemas do mundo e não fazem nada para consertá-los. Na verdade são uns bostas. Não trabalham, só pensam em cuspir, quebrar as coisas e manter uma rivalidade filha da puta com os metaleiros e headbangers. Esqueça esses desgraçados e invente um personagem metaleiro. Você tá vendo que todo mundo pede isso e fica aí sentado nesse vibrador, sem fazer nada - Juka Metal (Chapecó, SC).

E por que não unirmos forças? Punks, headbangers, hardcores, heavy, pois só assim conseguiremos acabar com a desgraça que reina neste país. Devemos formar um movimento consciente para mostrarmos a todos quem somos. Não estamos alienados como todos pensam. Sabemos o que rola por baixo do pano. Um grande movimento, sem radicalismos e sem violência, para brigarmos contra a injustiça. - DRI, Anarquia (São Miguel, SP).

O punk surgiu nos EUA, em fins da década de 60, a partir da música e da atitude do Velvet Underground (empresariado por Andy Warhol), MC-5 (ligado ao movimento “panteras brancas”), os Stooges e os Ramones. Tinham em comum a vontade de unir o rock à arte de vanguarda (os velvets) e à extrema-esquerda (MC-5), pondo em primeiro plano letras que retratavam o submundo das ruas e a total falta de perspectivas (Stooges). Em 1977, o empresário inglês e proprietário de lojas de roupa Malcolm McLaren, fascinado com as bandas nova-iorquinas que tocavam no clube CBGB (em especial Richard Hell and the Voidoids, autor da canção “blank generation”, que andava pelas ruas com roupas rasgadas com inscrições tipo “please kill me”), levou para a Inglaterra esses sons e imagens, transformando-os em um fenômeno cultural de proporções cosmopolitas. Malcolm queria adicionar um discurso político e estético à música punk, o resultado foi os Sex Pistols. A banda durou pouco menos de dois anos, lançou oficialmente um único disco, *Never mind the bollocks*, e influenciou o comportamento da geração dos anos 80, através de um discurso que privilegiava o tédio e a reação violenta ao conservadorismo. A partir dos Pistols, o punk tornou-se uma (sub)

cultura, uma moda e um estilo de vida, divulgado para todo mundo através da imprensa musical e da indústria fonográfica.

O punk inglês difundiu dois lemas: *no future*, que traduziria o niilismo característico do movimento, a destruição da regra vigente e a ausência de um projeto para o futuro; *do it yourself*, seu maior legado, apontava que qualquer um poderia tocar um instrumento independente de apuro técnico ou escrever um texto independente da formação escolar. O mote “faça-você-mesmo”, de fato, diminuiu a distância entre artista e público. Rapidamente surgiam vários fanzines divulgando bandas, quadrinhos e uma poesia primária, coloquial, cujos patronos eram Bukowski, Burroughs e Crumb<sup>84</sup>.

O marco inaugural do punk brasileiro foi o disco *Grito suburbano*, lançado em 1982, reunindo três bandas: Cólera, Olho Seco e Inocentes. Clemente, vocalista e letrista dos Inocentes, resume bem a proposta do movimento, quando diz que “nós estamos aqui para revolucionar a música popular brasileira; para pintar de negro a asa branca, atrasar o trem das onze, pisar sobre as flores de Geraldo Vandré e fazer da Amélia uma mulher qualquer”<sup>85</sup>. Esse é um discurso de ruptura. Encaixava-se bem a uma geração entre treze e dezesseis anos que não se identificava nem com o “paz e amor” nem com os ídolos de seus pais. Além disso, os revolucionários dos 60's eram agora parte integrante da Cultura.

O movimento punk sedimentou-se na periferia dos centros urbanos, e depois, através da mídia, foi ocupando outros espaços. Essa subcultura impressionou Angeli, ex-hippie, que a adotou: “A música que eu ouvia, minhas roupas e até meu corte de cabelo acabaram influenciados e eu virei um ‘semi-punk’, de um *freak* passei a um *fuck it*”<sup>86</sup>. A identificação foi tamanha que ele criou um personagem punk, Bob Cuspe.

A subcultura punk elaborou um código de valores baseado na negação dos anos 60, na sujeira, na negação ao *establishment* musical. Por um lado, as próprias condições precárias de produção favoreceram esse ideário; por outro, revelou-se ingênuo, não só porque o punk foi glamourizado, mas também porque não conseguiu romper de fato com as estruturas da sociedade de consumo. Por isso, criou-se dentro do movimento um comportamento “xiita” em relação àqueles que alcançam algum sucesso comercial, os “traidores do movimento”. Poucos percebiam que era impossível romper com o “sistema”, pois “ele” controlava os meios de produção. Mas como ninguém ainda pensava assim, valores abstratos como “autenticidade”, “integridade” e “independência” estavam enraizados numa recusa ao sucesso, sinônimo do “sistema”.

Nesse contexto, por volta de 1987, Angeli vivia um momento de grande êxito, com a *Chiclete com Banana* chegando a vender 70 mil cópias por edição; então, resolve “matar” a sua personagem

<sup>84</sup> Fontes: James, David E. “Poesia/Punk/Produção: alguns textos recentes em Los Angeles” in Kaplan, E. Ann. *O mal-estar no pós-modernismo*, Rio de Janeiro, Zahar, 1993. pp. 206-234; Mcneil, Legs; McGain, Gillian. *Mate-me por favor*. Porto Alegre, L&PM, 1997; Bivar, Antônio. *O que é punk*. São Paulo, Brasiliense, 1982.

<sup>85</sup> *Apud*: Bivar, Antônio. *op. cit.* p. 93.

<sup>86</sup> Folha de São Paulo, supl. Ilustrada, 1º de dezembro de 1999.

mais famosa: Rê Bordosa. Segundo o autor, ela “acompanhava a mudança de comportamento das mulheres. Rê Bordosa representa aquelas mulheres que ficam agindo como homem para provar que têm liberdade”<sup>87</sup>. Havia algo tragicômico por trás de Rê Bordosa, era no fundo uma mulher solitária, sua recusa à monogamia (aliás, a sua morte se dá via matrimônio) traduzia os impasses afetivos, a impossibilidade de se sustentar um relação duradoura entre estes dois seres cada vez mais estranhos um ao outro, o homem e a mulher. Angeli tem um outro personagem que a contrapõe, Bibelô, o machão, que vê a mulher como objeto sexual.

A morte de Rê Bordosa foi contada no álbum *Rê Bordosa, a morte da porraloca*, em 1989. Houve passeata em São Paulo contra a atitude de Angeli; celebridades dos meios intelectuais deram depoimentos acerca do assassinato; para alguns ela “era um personagem símbolo. Ela morre mas continua” (José Ramos Tinhorão); para outros “uma personagem contestadora. (...). Não pode morrer, senão o machismo impera de vez e as mulheres ficarão sem uma voz de defesa” (Ignácio Loyola Brandão); houve quem apontasse que a morte de Rê Bordosa era “megalomania do Angeli” (Ziraldo). Ruy Castro escreveu, especialmente para a edição, o artigo “O pensamento vivo de Rê Bordosa”, na linha “frases de efeito” típicas do organizador do *Melhor do mau humor*.

Este tipo de reação atesta outra coisa: *A Chiclete com Banana* não estava presa ao circuito marginal, por tabela, o seu autor estava em vias de se “classicizar”, ou em outros termos, estava se tornando uma celebridade.

Quando os fãs lhe perguntaram o porquê desta atitude, apontando que a Rê Bordosa era uma personagem adulta de importância comercial similar à Mônica, de Maurício de Souza, Angeli respondeu que era por isso mesmo que a matara, porque o sucesso da personagem o aprisionava criativamente. Esta era a resposta que o leitor de quadrinho independente esperava do seu autor.

Recentemente, Angeli saiu-se com outra versão, dizendo que a morte da personagem tinha a ver com uma revisão dos seus hábitos, uma vez que os quadrinhos para ele funcionam como “terapia”:

Eu bebia muito na época em que escrevia a personagem. E era a época que meu filho tinha acabado de nascer. Ele tinha 2 anos, queria passear com o pai em um dia de sol e ia lá o menininho de mão dada com uma caveira. Também foi uma época em que comecei a trabalhar por prazer, e a bebida estava me atrapalhando muito. Resolvi parar.<sup>88</sup>

Seis anos depois, Angeli lançou *Rê Bordosa, memórias de uma porraloca*. Muito embora *memórias de uma porraloca* seja uma história narrada de modo cuidadoso, artesanal, ela foi editada com objetivos comerciais, pois não havia a menor dúvida que os fãs, saudosos, correriam à banca de jornal atrás do seu exemplar. O próprio Angeli, sagazmente, brincou com esta situação, apontado que um dos motivos de escrever novas histórias da Rê Bordosa, seu personagem mais popular, era de ordem financeira. Apesar da piada, o autor previa uma provável reação contrária dos velhos fãs em relação a algo aparentemente oportunista.

<sup>87</sup> *Idem.*

<sup>88</sup> Folha de São Paulo, supl. “Ilustrada”, 1º de dezembro de 1999.

Se antes o motivo para matar a personagem era de ordem criativa e, sob o ponto de vista da cultura *underground*, um prova de “autenticidade”, de repúdio por parte do artista ao *modus operandi* do mercado de quadrinhos, onde o sucesso de uma personagem significa maiores possibilidades de lucro; agora ocorria o contrário. Angeli foi engenhoso ao sair desta cilada: criou um enredo autobiográfico. No primeiro quadro encontramos o autor, com crise de saudosismo, revirando seus arquivos onde repousam os “monstros do passado”; de repente, um incêndio toma conta do seu estúdio, destruindo tudo. O único objeto que escapa é uma misteriosa pasta, contendo o *diário de Rê Bordosa*.

A partir daqui, Angeli alterna dois planos narrativos; no primeiro, no presente, os comentários do autor, como personagem, sobre o diário de Rê Bordosa, que ele não lembra de ter escrito.

O segundo, no passado, conta as (des) aventuras de Rê Bordosa, narradas na forma de diário. Angeli joga o tempo todo com uma suposta falsa autoria dos *diários* :

Estarrecedor. A cada frase, a cada palavra, surgem diante dos meus olhos histórias absurdas e desconcertantes. Não posso crer que tenha sido eu quem escreveu tudo isso. Há muito tempo que abandonei os alucinógenos, e, também, não quero deixar de acreditar que todas estas figuras, personagens de quadrinhos, não passam de seres feito de papel e nanquim, manipulados pelos seus autores. Mas devo admitir: o que leio aqui, me deixa muito intrigado. Sei que a letra não é minha, o ritmo do texto não é meu e tenho certeza nunca ter rabiscado nada parecido, e, além do mais, nunca fui Chico Xavier para ficar psicografando coisas por aí. (*apud*: Memórias de uma porraloca).

Este jogo metalinguístico revela uma irônica e sutil justificação, como se a “consciência” do autor estivesse “pesada” e, ao mesmo tempo, fosse “se aliviando”. A metalinguagem adotada expõe o modo como o autor está lidando, agora, com o seu passado e o seu presente como quadrinista consagrado. No final das contas, a questão mais importante acabava em segundo plano, ou seja, a qualidade da obra. “Alternativo” praticamente se transformou num valor de fetiche, como se para ser bom bastava ser *underground*. Nesse sentido, suponho que Angeli deve ter quebrado a cabeça para bolar os *Diários de Rê Bordosa*, pois deveria se superar, e conseguiu. Os *Diários* são uma grande história em quadrinhos.

A concepção de que o artista não deve “se vender”, defendida pelo *underground*, concebendo-o como um criador *à margem* e *contra* sistema, é mais uma vez testada na prática. A própria década de 80 demonstrou que esta atitude beira a inocência. Na maioria das vezes, ou o “independente” se integra ao “sistema” ou ele encena sua própria morte. Esta ainda é uma realidade no mercado dos quadrinhos, embora a tecnologia tenha oferecido meios para uma produção autoral e independente, mas a questão central torna-se outra: como distribuir? Como chegar ao público e sobreviver? É claro que o mercado alternativo romantiza o artista que produz pelo prazer, que se divide entre um trabalho burocrático e a sua vocação, mas isso também é “uma dança da morte”. Parece que sempre haverá um mercado alternativo, no qual é possível a experimentação.

Embora um autor ou um grupo - no caso Angeli e a editora Circo - possa comercializar independentemente das características da indústria de massa, o meio de comunicação (a revista) entre o autor e seu público depende indiretamente da grande indústria. O autor não produz seu próprio papel, não tem a sua própria gráfica para imprimir, ou seja, sua independência artística pouco tem a ver com a sua independência financeira, e se é dependente financeiro, então... a revista morre! Foi o que aconteceu com a *Chiclete com Banana*, que não conseguiu sobreviver ao governo Collor. Se quando começou ela era um sucesso de vendas, a crise econômica durante o governo Collor a levou à falência.

Muito antes de a revista acabar, leitores indignados enviavam cartas à redação, exigindo explicações para o sucessivo aumento de preço, tais como: “Angeli, você desenha prá caralho. Desvenda a deprê e a desorientação da nossa geração e, de quebra, desmascara os porcos vícios e os preconceitos dos caretas. Agora... 400 paus por uma edição encadernada dos 6 primeiros números do *Chiclete com Banana*, é muita sacanagem” (apud: CB: nº 10; 1987). E o autor, em nome de sua credibilidade junto ao seu público, tinha que responder:

Vocês, leitores do Chiclete, mostram-se tão conscientes dos problemas nacionais, dizem saber do rumo que esta merda está tomando e, no entanto, não entendem por que ultimamente o Chiclete com Banana tem aumentado seu preço. Pelo jeito, vocês não sabem nada. Não imaginam que a cada aumento de preço, é sinal que o poder aquisitivo do brasileiro está indo por água abaixo. É sinal de que o papel aumentou, a gráfica aumentou, os juros estão uma loucura e tantas outras mumunhas que nem eu entendo direito. Aumentar o preço de capa não é jogo nem pra mim, nem para Circo Editorial. Se acontece é porque a economia nacional nos leva a isso. Ou vocês pensam que o Chiclete está isolado de todo o contexto econômico e que tudo pode ter seu preço remarcado, menos o Chiclete. Se continuássemos com 14 paus, teríamos que diminuir o número de páginas, tirar a cor da capa e certamente demitir metade da nossa equipe. Talvez falência. Meu tempo de idealismos baratos já passou.<sup>89</sup>

O problema da liberdade de criação, na literatura quadrinizada, se limitado à posição que o autor toma em relação à indústria da diversão, tem pouco fôlego, pois a natureza totalizante da indústria é capaz de agregar todas as manifestações, mesmo as mais radicais, como o punk. Hoje as condições são outras, pensar em produção alternativa envolve pensar em mercado. Muitas das conquistas criativas do quadrinho alternativo foram absorvidas pela indústria dos quadrinhos. Revistas independentes como a *Chiclete com Banana*, *Circo*, *Piratas do Tietê* e *Animal* tiveram que competir com as *graphic novels* americanas, as quais introduziram uma série de inovações técnicas como o desenho em aquarela, fusões com o *design* gráfico e colagens fotográficas<sup>90</sup>. Enfim, o *underground* começou a competir com uma cultura alternativa institucionalizada, coisa que não ocorrera nas décadas de 60 e 70. Foi o êxito artístico alcançado pelo quadrinho independente deste período que determinou sua futura assimilação.

<sup>89</sup> Apud: CB; nº10; 1987.

<sup>90</sup> O leitor pôde conferir estas inovações em novelas gráficas como *Elektra Assassina*, escrita por Frank Miller e ilustrada por Bill Sienkiewicz; *Moonshadow*, de J.M. DeMatteis e Jon J. Muth; a adaptação de *Drácula*, de Jon J. Muth; as capas de *Sandman*; *Asilo Arkhan*, de Grant Morrison e Dave Mackean.

## IX - O MUNDO DA CRIANÇA

*E fiz uma pena rude,  
E manchei as águas mansas,  
E escrevi minhas canções,  
Que hão de alegrar as crianças.*  
William Blake

Os primeiros leitores de histórias em quadrinhos foram as crianças. Ainda hoje elas sustentam os grandes estúdios, como a Disney e a Maurício de Souza produções. Muito embora exista uma produção em quadrinhos dirigida ao público adulto, a qual pretende ter *status* de arte (o que acho justo), os quadrinhos, como um fenômeno cultural mais amplo, fazem parte da infância, seja como uma introdução ao hábito da leitura seja como entretenimento. A classe média compra histórias em quadrinhos para seus filhos, elas dividem o espaço dos livros infantis.

Segundo Marshal McLuhan, a “criança é uma invenção do século dezessete; ela não existia, digamos, no tempo de Shakespeare. Ela havia, até àquela época, estado fundida com o mundo adulto e nada havia que pudesse ser chamado de infância no sentido que damos à palavra”<sup>91</sup>. Não é fácil resumir o sentido contemporâneo de infância, mas suponho que sua origem deva ser romântica, pois é notável a importância que poetas e romancistas davam à criança. O Romantismo a compreendia como um ser mais puro que o adulto. No imaginário romântico, a infância estava associada à inocência do espírito, a alegria; as *Canções da Inocência*, de William Blake, ilustradas originalmente com pinturas do próprio poeta, são exemplos dessa simbologia, que se torna mais complexa quando a infância se confronta com as contradições e infelicidades do mundo adulto. Blake, místico, associava a criança ao cordeiro de Deus, a Cristo, à própria inspiração. Não me sinto seguro o suficiente para afirmar se as *Canções da Inocência* se dirigiam exclusivamente à criança, entretanto, elas são contemporâneas do *livro infantil*, em comum com ele temos a presença da ilustração.

Walter Benjamin, num ensaio curto, “livros infantis antigos e esquecidos”, sobre a coleção de livros infantis de Karl Hobrecker<sup>92</sup>, a qual o colecionador reunia em livro, disse que:

Segundo o autor, o livro infantil alemão nasceu com o Iluminismo. Era na pedagogia que os filantropos punham à prova o seu grande programa de remodelação da humanidade. Se o homem é por natureza piedoso, bom e sociável, deve ser possível fazer da criança, ente

<sup>91</sup> Apud: McLuhan, M. *O meio são as massa-gens*: um inventário de efeitos. p. 46.

<sup>92</sup> Benjamin, W. *Magia e técnica, arte e política*. pp. 236-243. Hobrecker foi o primeiro colecionador alemão a se preocupar com os livros infantis, conferindo-lhes alguma importância, pois até então, assim como as histórias em quadrinhos, eles eram usados como “papel de embrulho”,



natural por excelência, um ser supremamente piedoso, bom e sociável. (...) o livro infantil em suas primeiras décadas é edificante e moralista, e constitui uma simples variante deísta do catecismo e da exegese.<sup>93</sup>

Benjamin sublinha que os contos de fadas, o folclore e as fábulas constituíam as fontes para os livros infantis, especialmente as narrativas “mais puras”. A literatura infantil, para ele, herdou o preconceito iluminista segundo o qual a criança leva “uma existência tão incomensurável à nossa, que precisamos ser particularmente inventivos se quisermos distraí-las”. Em outras palavras, no afã de encucar nas crianças os bons valores, os autores de livros infantis as tratavam como um ser diferente e absolutamente inocente. Benjamin discorda dessa pré-concepção: “a criança exige dos adultos explicações claras e inteligíveis, mas não explicações infantis, e muito menos as que os adultos concebem como tais. A criança aceita perfeitamente coisas sérias, mesmo as mais abstratas e pesadas, desde que sejam honestas e espontâneas, (...)”<sup>94</sup>.

O ensaísta recebe com reservas as críticas de Hobrecker aos primeiros livros infantis, moralistas e catequizantes, pois ao tratar de assuntos sérios se diferenciavam da “atual literatura romanesca juvenil, criação sem raízes, por onde circula uma seiva melancólica, (...)”. Mas um ponto, destaca Benjamin, redimia as obras: a ilustração (“ela escapou ao controle das teorias filantrópicas, e muito em breve os artistas chegaram a um entendimento com as crianças, ignorando os pedagogos”<sup>95</sup>).

Não causa espanto a ninguém apontar que as HQs foram uma variante da literatura infantil. O período que Benjamin destaca a sedimentação do livro infantil, as primeiras décadas do século XIX, corresponde ao surgimento das primeiras experimentações em direção à história em quadrinhos (ver cap. I do presente trabalho). Fator primordial para o sucesso da literatura infantil, conseqüentemente dos gibis, foi a descoberta da criança como *leitora*. Isso se deve à pedagogia iluminista. Além disso, as histórias em quadrinhos, em seus primórdios, herdaram as mesmas fontes da literatura infantil, ou talvez tenham chegado às fontes através do livro infantil. Nas primeiras HQs a *ilustração* se sobrepunha ao texto; o Menino Amarelo, p.ex., quase não apresentava texto. Desde o início o livro infantil conferiu uma importância significativa ao desenho, haja visto que *As canções da inocência* eram ilustradas. O conteúdo fantástico das fábulas também serviu de modelo para as primeiras narrativas quadrinizadas.

O primeiro êxito dos quadrinhos como modelador do imaginário infantil foi, sem dúvida, *Little Nemo in the Slumberland*. A criação de Winsor McCay associou o mundo da criança ao onírico, à fantasia livre de qualquer amarra realista. Alguns críticos viram no seu desenho não só o antecipador das técnicas cinematográficas como também da *imagerie* surrealista. McCay, antes de criar o “pequeno Nemo”, aprimorou seu estilo com os mestres do *humour* gráfico francês, Stüttner e Gerbault, nos quais o fantástico, o macabro, o delírio eram temas constantes. Outra fonte de

<sup>93</sup> Benjamin, 1993, p. 236.

<sup>94</sup> *Idem*. p. 237.

<sup>95</sup> *Ibidem*, p. 238.

inspiração foi *Alice no país das Maravilhas*, de Lewis Carroll. Assim, unindo uma concepção figurativa baseada na exploração de situações e lugares irreais a uma narrativa onírica, McCay criou as aventuras de Nemo, uma criança, no reino de Morpheus, o rei dos sonhos. O enredo era invariável: Nemo dormia, sonhava, acordava, fim. Essa estrutura repetitiva seria uma marca dos quadrinhos durante anos, e ainda é possível localizá-las nas tirinhas satíricas. O importante eram as variações sobre o mesmo tema imaginadas pelo autor, como o episódio em que Nemo desce pelo corrimão de uma escada, que se movimenta como uma cobra e termina no vazio do espaço. Fellini, em uma entrevista, apontou que essa história lhe serviu de inspiração para uma sequência semelhante no seu filme *Cidade das mulheres*. McCay não rompe com o imaginário infantil até então, pelo contrário, o aprimora através da ilustração e da ausência de moralismo. Além da inspiração do seu traço (ainda hoje requintado e inovador), o autor consolidava a união entre a infância e a fantasia. O pré-texto onírico em suas histórias servia como uma justificativa, bem racional, para o incomum, para a instauração de uma linguagem lúdica ainda isenta de segundas intenções. A obra de McCay, embora lembrada apenas por especialistas quando querem ressaltar um momento em que as HQs superam a banalidade, encanta também os adultos.

Em 1909, o autor realizava o primeiro desenho animado, *Gertie* - o dinossauro. O desenho animado se revelou (com a tv) uma das indústrias mais rentáveis da América, mas naquele ano não passava de uma experimentação com duas linguagens novas, os quadrinhos e o cinema. Embora caiba ao criador de Nemo o epíteto de “inventor” do desenho animado, coube a outro artista o papel de desenvolver essa linguagem em nível industrial; seu nome? Walt Disney.

Andy Warhol gostava de se autoproclamar um *business-artist*, ou seja, o artista que administra sua obra; pois bem, Walt Disney subverteu o conceito warholiano ao criar um dos maiores impérios da diversão do século XX: o *Walt Disney Studios*. Apesar de alguns exceções (o rato Mickey e o longa animado *Fantasia*), seus maiores sucessos de bilheteria foram adaptações das fábulas infantis do séculos anteriores: Pinóquio, a Bela Adormecida, Branca de Neve e os sete anões, etc. Disney nunca escreveu uma página em quadrinhos, foi um artista da *produção* e um grande questionador inconsciente da ideia *autoria* nos quadrinhos, na verdade vários artistas se sentem ultrajados eticamente com o fato de Disney nunca ter desenhado e escrito as tiras que levavam sua *assinatura*.

As antigas fábulas as quais Disney buscou material para suas produções animadas já vinham sendo aproveitadas pelos livros infantis do século XIX, com o fino propósito de não só incutir na criança o prazer pela leitura como também para incutir nelas os valores morais (e sexuais) dos adultos. Trata-se de um ideal de infância, forjado por mentes adultas, o qual a “protege” das infelicidades futuras. Tornamo-nos íntimos dos desvios morais assim que saímos do útero. A criança é capaz de cometer “maldades” conscientemente, mas o livro infantil está ali para educá-la, ou reprimi-la. Os quadrinhos e os desenhos dos estúdios Disney levaram adiante esse planejamento, desvirtuando-o, no entanto, de suas funções puramente pedagógicas. Em Disney, os bons valores como verdade,

justiça, amizade e amor verdadeiro estão intimamente associados ao capitalismo e moral da classe média. Não se trata mais de preparar a criança como um ser moral, mas sim social.

Os principais personagens do universo “Disneylandico” - Mickey, Donald, Pateta, Tio Patinhas, etc - *não* são crianças, mas também não agem como adultos. Disney se apropriou de um modo de representação muito antigo, o *antropomorfismo*. Os exemplos de antropomorfismo na história da literatura nos remetem a Esopo e Apuleio. Segundo Jorge Luis Borges, o que encantou os fabulistas hindús e Esopo no antropomorfismo não foi o propósito moral, mas a capacidade de “imaginar animales que fueran como hombrecitos, con sus comedias y sus tragedias”. Na sua opinião, o propósito moral foi agregado ao fim, pois “lo importante era el hecho de que el lobo hablara con el cordero y el buey con el asno o el león con un ruiseñor”<sup>96</sup>. O antropomorfismo pode ser lido como uma forma alegórica de representação, que foi atualizada na literatura moderna por Orwell na *A revolução dos bichos*; também serviu para a composição de uma HQ adulta, *MAUS*. Curiosamente, as duas obras discutem o totalitarismo; a primeira, de modo metafórico; a segunda, de modo documental. Com a chegada do livro infantil, depois os gibis e desenhos animados, o antropomorfismo tornou-se quase sinônimo de infância; mas sua principal função, imaginar animais como homens, manteve-se intacta.

Seria exaustivo citar as centenas de personagens em quadrinhos e animação representados como animais (Krazy Kat, Zé Colméia e sua turma, Pernalonga, o Manda-Chuva, quem não os conhece?), se me limito a Disney é porque em suas criações, mais do que nos desenhos dos estúdios Warner, o enredo prevê a criança como um cidadão classe média. Diante dos olhos supostamente inocentes das crianças, implícito no discurso lúdico, é projetado um mundo de obrigações e deveres sociais inquestionáveis, como o casamento e o emprego. Mickey e Donald são os melhores exemplares, pois são eternos noivos; a sexualidade, no entanto, está ausente, sendo que ela, como demonstrou dr. Freud, brota muito cedo, mas numa sociedade particularmente reprimida como a americana, um beijo entre duas crianças é um ato de imoralidade. Desta forma, os bons valores estão identificados a uma conduta social e à repressão sexual.

Em alguns casos, como nos desenhos do Pateta, a equipe de criadores foge desse padrão, representando a sociedade capitalista como uma geradora de neuroses, e lá está o pai de família estressado ao trânsito ou o torcedor violento nos estádios de futebol. Mas no geral, a infância é o lugar da ausência de qualquer crise, como se a criança, longe das contradições do mundo adulto, não devesse crescer nunca. Eternamente criança, na acepção adulta de infância, ou seja, inocente, como Mickey, que não envelhece.

A concepção de infância como inocência sem crise foi adotada por Maurício de Souza em suas criações: Mônica, Cebolinha, Chico Bento e Cascão. Muito embora tenha seguido o modelo Disney de produção, o que lhe valeu severas críticas, Maurício criou personagens com uma feição própria, distinta de Mickey e afins. O que ressalta no seu universo não são as obrigações sociais, o

<sup>96</sup> Borges, Jorge Luis. *Siete noches*. p. 65.

mundo adulto exerce um papel secundário, mas sim o plano da *brincadeira*. Num simples jogo de bolinha-de-gude, uma partida de videogame, a criança já toma contato com a competição, conhece o sucesso e o fracasso. Há uma gota de perversidade em algumas brincadeiras infantis, como amarrar um rabo na calça do amigo para expô-lo ao ridículo. Cebolinha e Cascão têm esse lado perverso, mas como supostamente a criança não tem consciência dos seus atos, o que seria perverso é desculpável, mas punido de alguma forma, seja com um castigo seja como uma porrada, como as que Mônica dá nos seus amigos sacanas. Se em Disney temos animais fazendo o papel de adultos infantilizados, em Maurício temos crianças fazendo o papel de crianças.

Um fenômeno notável nos últimos anos tem sido a *adultificação* das narrativas infantis, principalmente através de desenhos animados na linha dos *Simpsons*. A possível justificativa seria o fato da criança, por causa dos meios de comunicação, tomar contato com variados tipos de informação, despertando sua curiosidade para além dos limites previstos. Seja como for, o conteúdo dos quadrinhos e dos desenhos abordam assuntos tradicionalmente relacionados ao mundo adulto, mesmo porque, voltando a Benjamin, supõe-se que a criança é incapaz de compreender ou aceitar coisas “sérias”, “abstratas” e “pesadas”. Nesse sentido, a obra em quadrinhos paradigmática na subversão desse lugar-comum foi *Peanuts*, de Charles Schulz.

Schulz é sério, melancólico, submete à visão das crianças dramas existenciais. Segundo Umberto Eco, nos *Peanuts*, esses dramas “são nelas vividos segundo os modos de uma psicologia infantil, e justamente por isso nos parecem tocantes e sem esperança, como se de repente reconhecêssemos que os nossos males poluíram tudo, na raiz”<sup>97</sup>. Nos quadrinhos de Schulz, todos os problemas existenciais que perturbam o adulto - o medo do fracasso, a indiferença, a solidão, o tédio - são vividos por crianças, e surgem a partir das relações com os outros. Aqueles se debruçam sobre os *Peanuts* costumam enfatizar que os personagens são “a síntese de todos os complexos de todos os homens adquiridos na infância”<sup>98</sup>.

Schulz iniciou seus trabalhos em 1950, sabendo muito bem quais clichês evitaria. O espanto e admiração causado por sua obra, que o levou a ser conhecido como o “Freud” dos quadrinhos, eram justificados à medida que oferecia um ponto de vista menos adocicado (e também comprometido como o sucesso fácil) sobre a infância, projetada não como um lugar sem crises, pelo contrário, como o momento em que o ser humano se confronta pela primeira vez com a desilusão que é viver. Não por acaso, um entusiasmado Eco ressaltava que os *Peanuts* podiam ser lidos por qualquer pessoa:

A prova mais assombrosa dessas e outras coisas é que, enquanto estórias em quadrinhos decididamente “cultas”, como as de Pogo Possum, só agradam aos intelectuais (e são consumidas pela massa apenas como distração), os *Peanuts* fascinam com igual intensidade os grandes mais sofisticados e as crianças, como se cada um aí encontrasse algo para si, e é sempre a mesma coisa, fruível em duas chaves diversas.<sup>99</sup>

<sup>97</sup> Eco, U. *op. cit.* p. 286.

<sup>98</sup> Moya, A. *op. cit.* p. 74.

<sup>99</sup> Eco, 1970, p. 287.

De certo, os *Peanuts* são uma espécie de leitura familiar, como também Disney e Maurício, a diferença é que no primeiro o adulto não se infantiliza.

O problema atual, muito criticado por cientistas sociais e pedagogos, decorrente da adultificação do mundo infantil, é a *erotização* da criança promovida pela indústria da diversão no campo dos programas infantis e da música, como É o Tchan. Qualquer iniciativa de repressão nesse sentido esbarra no fantasma da censura e contraria os interesses econômicos de nossa indústria da diversão, mas mesmo assim nota-se uma crescente queda desses produtos, já desgastados, e uma volta ao tradicional, até como estratégia de audiência, por isso temos o retorno do *Sítio do pica-pau amarelo* e seu imaginário folclórico, devidamente adaptado à nova era tecnológica.

# POST SCRIPTUM

A saga do Surfista Prateado  
escrita por Stan Lee  
desenhada por Jonh Buscema  
uma introdução ao existencialismo.

Nesse arco de histórias em quadrinhos  
o Surfista Prateado está preso a Terra  
antes, era um arauto de Galactus, o devorador de planetas  
e antes disso, era um homem simples  
conhecido como Norrin Radd  
habitante do planeta Zenn-La.  
É para salvá-lo que Norrin se sacrifica  
se tornando um arauto de Galactus  
para que não destrua o seu planeta  
seus habitantes  
e seu amor, Shalla Bal.

A missão do arauto é procurar outros planetas  
viajando através dos universos em sua prancha  
o Surfista chega ao planeta Terra  
mas diante do genocídio da espécie humana  
indignado  
o arauto se revolta contra o seu senhor.

Derrotado  
antes de deixar a Terra para encontrar outro planeta para devorar  
(há sempre uma hora que um junk food faz falta)  
Galactus condena o arauto traidor a viver aprisionado na terra  
mais precisamente  
em Nova York.

O convívio com a espécie humana  
seus maus hábitos predominantes

arrogância, insensatez, ganância  
provocam náuseas no Surfista  
Norrin Radd é um camusiano.

Esse comportamento desperta a atenção do soberano das profundezas  
Mefisto.

Para esse demônio  
a solidão e o desencanto têm o mesmo sabor  
o mel e a carniça para o urso pardo.

Mefisto aparece como um igual  
incompreendido e infortunado  
e para tê-lo como parceiro  
insufla o ego do Surfista.

Prazer sem limites e riquezas  
não são nada para Norrin Radd,  
afinal, ele não é desse planeta.



# REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural. *In: A dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zaar, 1996. pp. 113-156.

ADORNO, T. W. O fetichismo na música e a regressão da audição. *In: Pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1996. pp. 65-108.

ANSELMO, Zilda Augusto. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1975.

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. *A sociedade de consumo*. Rio de Janeiro: Elfos, 1995.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas*, vols. I e II. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BIVAR, Antônio. *O que é punk*. São Paulo: Brasiliense, 1982.

BORGES, Jorge Luis. *Siete noches*. México: Fondo de cultura económica, 1992.

CANCLINI, Néstor García. La modernidad después de la posmodernidad. *In: Modernidade: Vanguardas artísticas na América Latina*. São Paulo: Unesp. 1990. pp. 201-238.

CANDIDO, Antonio. Uma palavra instável. *In: Folha de São Paulo, Supl. Mais! 27/08/1995*.

CARDOSO, Ivan; LUCCHETTI, R. *Ivampirismo: o cinema em pânico*. São Paulo: Ebal, 1990.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1971.

CIRNE, Moacy. *Para ler quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.

CIRNE, Moacy. *História e crítica dos quadrinhos brasileiros*. Rio de Janeiro: Europa/Funarte, 1990.

COELHO, Teixeira. *O que é indústria cultural*. São Paulo: Brasiliense, 1980.

- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- ENZENSBERG, Hans Magnus. *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1979.
- FERNANDES, Millôr. *Millôr no Pasquim*. São Paulo: Círculo do livro, 1977.
- GASSET, Ortega Y. A chegada das massas. In: BERNARD, Rosenberg; WHITE, David Manning (orgs). *Cultura de massa*. São Paulo: Cultrix, 1975. pp. 57-62.
- GOIDA. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM. 1990.
- GULLAR, Ferreira. Problemas estéticos na sociedade de massa. In: *Vanguarda e subdesenvolvimento*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1978. pp. 89-132.
- GREENBERG, Clement. Vanguarda e kitsch. In: *Arte e cultura*. São Paulo: Ática, 1996. pp. 22-39.
- HENFIL. *Diário de um cucaracha*. Rio de Janeiro: Record, 1983.
- HOLLANDA, Heloísa Buarque de. *Impressões de viagem: CPC, vanguarda e desbunde (1960/1970)*. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- HOME, Stewart. *Assalto à cultura: utopia, subversão, guerrilha na (anti)arte do século XX*. São Paulo: Conrad, 1999.
- HONNEF, Klaus. *Andy Warhol: a comercialização da arte*. Taschen, 1992.
- HOWE, Sean. *Marvel comics – uma história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.
- JAMES, David E. Poesia/punk/produção: alguns textos recentes em Los Angeles. In: KAPLAN, E. Ann (org). *O mal-estar no pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Zaar, 1993. pp. 206-237.
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1997.
- JOFRÉ, Manuel. As histórias em quadrinhos e suas transformações. In: *Super-Homem e seus amigos do peito*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978. pp. 87-113.

- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mito e significado*. Lisboa: Edições 70, 1978.
- MANGEL, Alberto. Leitura de imagens. In: *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das letras, 1996. pp. 115-129.
- MATTOSO, Glauco. *O que é poesia marginal*. São Paulo: Brasiliense, 1981.
- McNEIL, Legs; McGAIN, Gillian. *Mate-me por favor* (uma história sem censura do punk). Porto Alegre: L&PM, 1997.
- MERQUIOR, José Guilherme. Kitsch e antikitsch. In: *Formalismo e tradição moderna: o problema da arte na crise da cultura*. Rio de Janeiro: Florense-Universitária, 1974. pp. 7-43.
- MIRANDA, Orlando. *Tio Patinhas e os mitos da comunicação*. São Paulo: Samus editorial, 1976.
- MOYA, Álvaro (org). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1972.
- PIERRE, Michel. *La bande dessinée*. Paris: Larousse, 1976.
- PIGNATARI, Décio. *Contracomunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- PIGNATARI, Décio. *Informação. Linguagem. Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- PIMENTEL, Sidney Valadares. *Feitiço contra o feiticeiro: histórias em quadrinhos e manifestação ideológica*. Goiânia: Cegraf, 1989.
- RAMOS, Fernão. *Cinema marginal (1968/1973): a representação em seu limite*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- REGO, Norma Pereira. *Pasquim*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1996.
- RENARD, Jean-Bruno. *La bande dessinée*. Paris: Editions Seghers, 1978.
- ROCHA, Glauber. *O século do cinema*. Rio de Janeiro: Alhambra, 1985.
- ROSZAK, Theodore. *Contracultura*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- SONTAG, Susan. *Contra a interpretação*. Porto Alegre: L&PM, 1987.

TUCKER, Reed. *Pancadaria – por dentro do épico conflito Marvel vs. DC*. Rio de Janeiro: Fábrica231, 2018.

XAVIER, Ismail. *Alegorias do subdesenvolvimento: cinema novo, tropicalismo, cinema marginal*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

**PARTE**

**II**

# I - A HIPERFICÇÃO EM JOSÉ AGRIPPINO DE PAULA: O Esvaziamento do Personagem em *PANAMÉRICA*

*O mito é uma fala despolitizada.*

Roland Barthes. *Mitologias*

*PanAmérica*, segundo romance de José Agrippino de Paula, publicado em 1967, talvez seja uma das maiores excentricidades da literatura brasileira pós-1964. Tudo no livro é exagerado: a filiação ao gênero épico, o uso de personas hollywoodianas e ícones revolucionários como protagonistas, a inserção dessas figuras em um enredo literário. Trata-se de um escritor no auge de sua ambição e capacidade de realização. No entanto, o romance ainda permanece como um desafio ao leitor e um capricho *cult* para a crítica.

Quando o leitor abre a nona página de *PanAmérica*, é levado por um ritmo vertiginoso, as situações são narradas como um sonho louco, sonhado por um camarada sentado na poltrona do cinema, imaginação frenética:

Eu sobrevoava com meu helicóptero os caminhões despejando areia no limite do imenso mar de gelatina verde. [...]. Eu saltei do helicóptero e gritei para o enorme negro que verificava o lança-chamas [...]. “E Burt?” perguntei. O preto disse que não sabia, quando eu vi surgir do fundo de um edifício um caminhão trazendo Burt Lancaster com duas enormes asas brancas sobre os ombros. [...]. O motorista deu a partida rápido e o caminhão tomou o rumo do estúdio F. O caminhão realizou uma curva e estacou frente ao amplo edifício do estúdio F. Eu saltei do caminhão e três operários ajudaram Burt a saltar. Frente ao imenso pátio do estúdio F estava a multidão de extras uns sentados ao lado dos outros conversando entre si. [...]. Eu avistei no meio da multidão vestida de longas túnicas Cary Grant com a sua imensa barba de patriarca e cabeleira branca. (PAULA, 1967, p. 9-11).

O estilo experimental bruto assusta e fascina a primeira vista. Os períodos longos, coordenados como fotogramas, as palavras impressas em papel pardo – “paras as pessoas poderem ler na praia”, Agrippino disse –, chamam a atenção pela preocupação visual na diagramação e impressão do livro. Contudo, para o leitor menos bronzeado, a escrita parece redação mal feita.

Caetano Veloso, em *Verdade tropical*, nos revela o susto ao ler a epopeia em 1967, a sensação de desconforto ao ser deslocado para uma região inóspita e, ao mesmo tempo, estranhamente familiar:

PanAmérica não tinha nada a ver com o que eu conhecia e amava como literatura. [...]. Para quem vinha da prosa rendilhada e linguisticamente culta de Guimarães Rosa – depois de ter passado pela secura de Graciliano Ramos e pela hipersensibilidade de Clarice Lispector –, PanAmérica era um choque e um desafio. [...], a expressão “o negro” é repetida várias vezes nesse primeiro capítulo, num tom totalmente estranho ao modo de no Brasil se pensar a aparência racial de alguém: soa demasiadamente precisa e objetiva, sem nenhuma carga afetiva – seja paternalismo, orgulho, eufemismo, ternura ou repulsa. (VELOSO, 2008, p. 145-149)

Embora estranho, formalmente o livro era familiar ao clima de experimentação vigorante na arte brasileira do período – também foi o ano de *Terra em Transe* de Glauber Rocha e da encenação do *Rei da vela*, pelo grupo Oficina de José Celso Martinez. Apesar disso, fora do círculo tropicalista, a obra foi inicialmente ignorada pela crítica. Antonio Candido não o cita em seu arguto ensaio “A nova narrativa”, sobre a literatura brasileira pós-64; do mesmo modo, as principais obras de historiografia literária publicadas nos anos 1980-90. E até o momento, só há um estudo profundo sobre o romance, o trabalho de Evelina Hoisel – *Supercaos: estilhaços da cultura em “PanAmérica” e “Nações unidas”* (1980).

*PanAmérica* é um paradoxo radical. Uma afronta inconsequente à *mimesis* realista. Uma inversão do princípio de verossimilhança. O personagem de ficção, para existir como um “ente real”, dotado de vida, se aproxima da realidade empírica e sensível do leitor. Por isso, Homero dotava os deuses de emoções humanas. A noção de verossimilhança está baseada nos graus de aproximação entre imaginação (abstração) e existência (concreta). José Agrippino inverte a verossimilhança, retirando de seus personagens históricos toda sua existencial real, para se tornarem verossímeis. É esse movimento que pensaremos como *hiperficção*.

## AS ORIGENS DE UMA EPOPEIA POP

A *pop art* pode ser apontada como uma das influências norte-americanas na ficção de José Agrippino. A capa criada por Antonio Dias, “O espetacular contra-ataque da arraia voadora”, uma colagem de imagens surreais no estilo dos *comics* psicodélicos, reforça essa ideia. No desenho predominam as cores azul, branca e vermelha, da bandeira norte-americana (inclusive há uma alusão ao escudo do Capitão América). O estilo de Dias nos remete aos trabalhos de Roy Lichtenstein.

Lichtenstein reproduzia em quadros o estilo gráfico das histórias em quadrinhos, como em seu célebre *As I opened fire* (1964). As HQs, até então, era publicadas diariamente nos jornais, sendo portanto um tipo de literatura de massa, segundo Antonio Candido, para a população recém-alfabetizada. Quando leitor de *PanAmérica* lê passagens como esta: “Tarzan rolou como se estivesse segurando uma fera, reteve os vigorosos braços a forma vazia, e rolou levantando pó e urrou heroicamente debatendo-se no solo” (PAULA, 1967, p. 241) – é impossível não pensá-la como um texto de vanguarda contra cultura letrada brasileira.



A trama desenvolvida por José Agrippino - as peripécias vividas por um produtor de cinema, durante as filmagens de uma adaptação da *Bíblia*, que se vê envolvido em orgias sexuais com Marilyn Monroe, e em ações revolucionárias com guerrilheiros latino-americanos -, ao incorporar à ficção personalidades históricas, também nos remete aos trabalhos de Andy Warhol na década de 60, em particular às séries de serigrafias retratando as celebridades do cinema e da música.

Andy Warhol reduplicava as imagens do *star system* e as reproduzia em todos os suportes possíveis (quadros, estampas de camiseta, capas de disco). As séries de serigrafias de Warhol e as pinturas de Lichtenstein, segundo Giulio Argan, analisam o processo de fabricação de imagens capazes de atingir a psicologia de massa, revelando a desintegração dessas imagens no inconsciente coletivo. Nesse sentido, “a despeito da tentativa de ‘se integrar’ no sistema de informação enquanto sistema da cultura de massa, como artistas, são dois intelectuais de oposição” (ARGAN, 1992, p. 467).

Andy Warhol era considerado uma versão americana de Marcel Duchamp, uma espécie de diluidor arrogante do pensamento dessacralizador de Duchamp em arte. Antoine Compagnon, a respeito do cartão de visita criado pelo artista francês para sua exposição em Nova Iorque (1965), uma reprodução do célebre *L.H.O.O.Q.*, comenta que ao retirar a barba antes pintada no retrato de “Mona Lisa”, Duchamp criava um conflito com os artistas de vanguarda nova-iorquinos, considerando conservador alguns conceitos da *pop art*, como o *business-artist* de Warhol.

Para Warhol, o artista deveria ser ao mesmo tempo realizador e empresário, deveria entender a arte como um negócio tão bem quanto a entendia como produção simbólica. Esse pensamento nunca foi bem aceito. Segundo Antoine Compagnon, a *pop art* foi uma vanguarda tardia, cuja importância mais significativa se devia à mudança do mercado internacional da arte de Paris para Nova Iorque, criando um “mercado dos otários”:

Certamente existe algo em comum entre Duchamp e Warhol, [...], mas se Duchamp, talvez o último a sofrer a paixão do novo, oscilou entre o gosto da grande arte e a crítica feroz da cultura, de acordo com um despedaçamento próprio da vanguarda e que o levou ao silêncio, Warhol, que era proveniente da publicidade, como muitos outros artistas pop, oscilou entre a crítica e o mercado, acendendo uma vela a Deus e outra ao diabo, e essa ubiqüidade o conduziu aos antípodas do silêncio, ou seja, à tagarelice, à repetição, à difusão maciça de simulacros, tendo perdido toda a virtude crítica. (COMPAGNON, 1996, p. 96).

As semelhanças entre o enredo da epopeia e a *pop art* de Andy Warhol, ou ainda em plano mais profundo, a análise sobre o fascínio dos *superstars* no psiquismo coletivo, são evidentes demais para serem ignoradas. A partir daí, Agrippino vai longe, pois sua “Marilyn”, ao contrário da figura de olhar solitário reproduzido por Warhol, é dotada de uma segunda existência.

Vale retomar a citação de Caetano Veloso, quando sublinhava o modo impassível da narrativa. Todo o dilema existencial, ou seja, todo o drama é esvaziado. Por essa característica, o romance já é algo excêntrico na literatura brasileira. A função emocional da linguagem é predominante nos

maiores clássicos nacionais. Mesmo nas obras mais engajadas, no lirismo mais participativo, a emoção predomina – por exemplo: *Morte e vida Severina*. É através da compaixão que a consciência social do leitor desperta. José Agrippino procurou uma coisa, e encontrou outra. A incompreensão do meio literário resultou também de sua própria incompreensão desse meio.

## UM ESCRITOR FORA DO LUGAR

Revivendo uma conversa com José Agrippino, Caetano Veloso destacava o desdém do romancista em relação à literatura brasileira moderna: “Guimarães Rosa, NÃO! Mário de Andrade, não, esse não tem nada. Oswald de Andrade, sim, é o único que tem alguma coisa” (VELOSO, 2008, p. 151).

O “sim” para Oswald de Andrade talvez indique uma filiação consciente a uma linha experimental – linha essa, segundo Décio Pignatari, interrompida pelo romance social -; ou talvez sinalize uma identificação com a imagem transgressora associada a Oswald nos anos 60. Seja como for, a negativa indicava o descompromisso do escritor com as tendências mais bem sucedidas, até do ponto de vista editorial, do romance brasileiro. E uma dessas tendências era o romance social, que arrastou o próprio Oswald de Andrade<sup>100</sup>.

Nesse ponto, é significativa a coincidência que põe lado a lado *PanAmérica* e *Quarup*, também publicado em 1967. O romance de Antonio Callado faz uma elegia, em forma de ficção, aos ideais socialistas, elegendo um padre da teologia da libertação como protagonista. Depois, enquanto José Agripino de Paula escreve, em inglês, *Nações unidas*, Callado publica *Bar Brasil*, uma comédia protagonizada pela “esquerda aventureira”. Ao fazer assim, o escritor atendia a demanda da intelectualidade da época, quase uma exigência, se opor ideologicamente contra o regime militar e tudo relacionado a ele, como o imperialismo norte-americano. Ao atender essa demanda, começava a criar as condições favoráveis para o desenvolvimento de uma carreira. Ou seja, Callado estava fazendo o dever de casa<sup>101</sup>.

Antonio Candido, no ensaio “Uma palavra instável”, argumenta que a politização da inteligência, nos anos 60, conferiu sentido mais ousado e progressista ao pensamento nacionalista, engajado tanto “na luta contra a servidão econômica em relação ao imperialismo (em nosso caso, sobretudo norte-americano)”, quanto “na incorporação efetiva à vida nacional das populações marginalizadas e espoliadas” (CANDIDO, 2004, p. 224).

No ensaio “A nova narrativa”, Candido afirmava que Callado havia renovado “a literatura participante com destemor e perícia”, “tornando-se o primeiro cronista de qualidade do golpe militar”, ou seja, um escritor consciente do seu papel. Porém, Candido desconfia o tempo inteiro

<sup>100</sup> A respeito do posicionamento de Oswald em relação ao romance social, conferir o ensaio “Fraternidade com Jorge Amado”, publicado no livro *Ponta de lança*.

<sup>101</sup> Antonio Callado morreu como imortal da Academia Brasileira de Letras

da capacidade criativa da geração pós-64 (Rubem Fonseca, João Antonio, Ignácio Loyola Brandão, Roberto Drummond, Nelida Piñon e J.J. Veiga), que produzem uma “literatura do contra”:

Contra a escrita elegante, antigo ideal castiço; contra a convenção realista, baseada na verossimilhança e o seu pressuposto de uma escolha dirigida pela convenção cultural; contra a lógica narrativa, isto é, a concatenação graduada das partes pela técnica da dosagem dos efeitos; finalmente, contra a ordem social, sem que com isso os textos manifestem uma posição política determinada (embora o autor possa tê-la). Talvez esteja aí mais um traço dessa literatura recente: a negação implícita sem afirmação explícita da ideologia (CANDIDO, 2006, p. 256).

Um dos resultados do divórcio entre “ficção” e “ideologia”, para Candido, foi o abandono de grandes projetos, como o “ciclo da cana-de-açúcar” de José Lins do Rego e “os romances da Bahia” de Jorge Amado. Essas mega narrativas empreendiam, através da ficção, uma análise da realidade social e humana, com consciência estética. O romance de Callado seria um herdeiro dessa linhagem. O valor desses escritores, todos de “posição politicamente radical”, residia em unir a procura por “soluções antiacadêmicas” com o “acolhimento aos modos populares”, sendo mais conscientes de “sua contribuição ideológica” e menos conscientes de sua contribuição “formal”. Logo, o ímpeto de experimentação e renovação, possibilitou um movimento de “desliterarização”, materializada no uso de palavrões no vocabulário, uma estilização baixa da “desarticulação estrutural da narrativa” de Mário de Andrade e Oswald de Andrade (CANDIDO, 2006, p. 248).

*PanAmérica* confirma de uma suspeita de Antonio Candido: o surgimento de um romance com consciência estética mas sem consciência ideológica definida. No entanto, se quisermos compreendê-lo sob uma perspectiva histórica comparativa, acabaremos recorrendo a um dos conceitos chave da vanguarda modernista - a “literatura de exportação”<sup>102</sup>. Justamente a vertente que, para Candido, melhor se movimentou pela dialética fundamental do local e do global, que define a cultura brasileira e o lugar do intelectual. O “sim” a Oswald ganha outro sentido.

Através do enredo, José Agrippino abre uma possibilidade de inserção em um imaginário global, como uma “literatura de exportação”, que mais expõe as contradições latino-americanas no processo de modernização, do que as explica. Na apresentação do livro, Mário Schenberg escreve que Agrippino “venceu a timidez e o provincianismo, que até agora tanto têm restringido os horizontes da nossa criação literária e artística, via de regra tão bem comportada e afastada desse mundo vertiginoso e fantástico de hoje” (PAULA, 1967, s/p).

O uso que José Agrippino faz do personagem busca um imaginário cosmopolita. Sua escrita parece guiada por uma imaginação incontrolável. Talvez esteja aqui sua maior contribuição para a literatura brasileira, um exemplo de narrativa composta quase inteira no terreno da fantasia pura, que toma a concretude do mundo pelas mãos (o pouco sentido político-realista da epopeia), e deixa uma pergunta sem resposta como explicação.

<sup>102</sup> É claro que, desde sua publicação, o romance é lido como uma construção antropofágica, considerando que seu enredo “deglute” a cultura de massa estrangeira, assim como desestabiliza qualquer conceito de unidade nacional. Essa é uma leitura correta do livro.

## UMA TRAMA POLÍTICA CAÓTICA

Evelina Hoisel, em seu estudo sobre *PanAmérica*, argumenta que a fragmentação caótica e o clima onírico do enredo se relacionam com “os descompassos do golpe de 64 e suas implicações a longo prazo” (HOISEL, 1980, p. 19). Esse argumento localiza, no interior do enredo, uma consciência política.

A primeira forma para se compreender o enredo de *PanAmérica* é como texto de vanguarda, em oposição ao à temática social na literatura, principalmente de base nacionalista. Sob o prisma engajado, a epopéia seria mais uma demonstração do caráter imitativo dos escritores de vanguarda brasileiros. É o que se pode inferir lendo, por exemplo, *Vanguarda e subdesenvolvimento* (1969) de Ferreira Gullar, em que questiona se haveria validade, em um país subdesenvolvido, uma “vanguarda estética” semelhante à Europa e aos Estados Unidos.

O debate sobre o valor da vanguarda, resumindo a argumentação de Gullar, consiste na “discussão do caráter internacional da arte contemporânea”. A condição histórica e econômica de subdesenvolvido nos tornava consumidores da “arte dos países desenvolvidos”. Nesse caso, o caráter “universal”, a participação em um mercado simbólico internacional, o caráter antropofágico do texto, decorria na passiva condição de consumidor/deglutidor. Uma arte de vanguarda válida deveria surgir da análise das “características sociais e culturais” do país:

Portanto, não se trata, aqui, de afirmar a superioridade da arte nacional dos povos subdesenvolvidos mas de compreender que, quaisquer que sejam as suas limitações, a melhor arte de um país subdesenvolvido é aquela que parte de sua realidade específica, de sua particularidade, e busca através dela exprimir a universalidade. (GULLAR, 2006, p. 234).

A argumentação de Gullar não prima pela originalidade, pelo contrário, reforça a máxima de Mário de Andrade – “somente o particular se universaliza” -, por outro lado, sintetiza brilhantemente o que grande parte da intelectualidade esperava da literatura brasileira. Mesmo autores praticantes do insólito fantástico – como J.J. Veiga – valorizavam o “particular” seguindo o caminho aberto por Guimarães Rosa – “o sertão é o mundo”. Ausente o elemento particularizante, isto é, a representação da realidade brasileira, restava a universalidade imitativa.

Em *PanAmérica* o dado particular, o cenário local, não aparece isolado em sua singularidade, pelo contrário, confunde-se com outros lugares, como parte de uma imensa paisagem turística internacional: “O imenso Cristo de concreto situado no topo da montanha de pedra era a maior atração turística da cidade e os turistas norte-americanos e franceses estavam excitados e conversavam animadamente entre si” (PAULA, 1967, p. 122).

Como podemos perceber, não há nenhuma relação afetiva do narrador com o lugar. Predomina um olhar estrangeiro, sem que saibamos a nacionalidade do narrador. Esse é um lance perspicaz do enredo, o narrador parece falar de um lugar nenhum, embora a ação se desenrole em vários cenários como Rio de Janeiro, Nova Iorque, Cuba. Logo, o dado particular se dissolve como um comprimido de antiácido no copo d’água.

O segundo modo de ler o romance, praticado por Evelina Hoisel, não anula o primeiro, apenas ajusta o foco nos elementos ideológicos implícitos no enredo sob forma de narrativa onírica. Sob esse ângulo, o romance, através de um realismo caótico, se ajusta ao compromisso político da narrativa do período. José Agrippino realiza uma fusão entre os agentes dos DOPS e os fanáticos da Ku Klux Klan, para extrair daí uma visão do autoritarismo e da intolerância como elemento universal da mitologia urbana contemporânea, posicionando-se contra as formas de poder tirânicas. Não se faz isso sem uma ideologia, no entanto, o enredo não se desenvolve como explicitação dessa intenção ideológica, pelo contrário, através da fantasia absurda, busca escondê-la. Em certo sentido, Agrippino é um marxista, do estilo “Harpo”.

Os ícones da cultura de massa são assimilados criticamente. Há um sentido antropofágico em sua narrativa, porque se posiciona como redecodificador da cultura estrangeira. Segundo Hoisel, está implícito no processo de assimilação semiótica do imaginário da indústria cultural, um processo crítico, que apontava para uma realidade objetiva, a posição periférica da América Latina. Assim, a ausência de linearidade na composição narrativa ou logicidade nas ações dos personagens, corresponderia à falta de logicidade histórica no contexto político latino-americano (HOISEL, 1980, p. 28).

Mário Schenberg, na orelha do livro, vai além: “O próprio narrador da epopéia é igualmente uma personificação mitológica da América Latina, na sua conquista da Afrodite ianque e nas suas lutas contra o gigante mitológico Di Maggio, símbolo do poderio ianque” (PAULA, 1967, s/p).

A metáfora sintetiza na fantasia sexual o conteúdo político do romance. A posse do corpo de Marilyn – a corneada no marido – corresponderia ao troco dos países subdesenvolvidos latino-americanos, uma vingança erótica contra o imperialismo. Esta é uma metáfora bem explícita na epopeia de Agrippino. E também poderia ser o seu limite, porque somente como “retrato de época”, a obra não teria muito sentido para o leitor atual, que talvez esteja procurando no dicionário o significado “subdesenvolvido”. Além disso, a própria crença do escritor e seus admiradores, como Caetano Veloso, de que os personagens do livro são “universalmente conhecidos”, daí o sentido primário de “mito”, também não se sustenta quando alguns desses personagens – como Di Maggio – perderam o caráter facilmente reconhecível.

Nesse sentido, ao dizermos que José Agrippino procurou uma coisa e encontrou outra, nos referimos a essa “falha” do enredo, que acredita numa atemporalidade dos ícones da indústria cultural, enquanto na realidade tendem a envelhecer mal.

## O ESVAZIAMENTO DO PERSONAGEM

Na apresentação de PanAmérica, o editor alerta:

Qualquer semelhança existente entre personagens da presente epopéia e pessoas da vida real, vivas ou já estabelecidas, não é pura coincidência. Todavia, essas personagens aparecem

no texto do autor como símbolos motivadores do mito, sem relação existencial com o seu verdadeiro valor humano ou com a sua vivência espiritual e carnal. (PAULA, 1967, p. 7).

É uma explicação brilhante sobre processo de composição de José Agrippino. Ao filiar o livro no gênero *epopeia*, o escritor indica que o enredo se desenvolve no campo das narrativas mitológicas. Porém, na contemporaneidade, a *epopeia* só pode existir enquanto uma paródia, ou se pensarmos em *Ulysses* de James Joyce, como uma perda de heroísmo. Por isso, os heróis de *PanAmérica* são vazios.

Georg Lukács, na primeira parte de *A teoria do romance*, argumenta que o herói da *epopeia* era pleno, porque vivia em uma relação de totalidade com o mundo e consigo mesmo. Esse sentido de totalidade vai se perdendo, a medida que se avança do horizonte Classicista para o Renascentista, até culminar na dissociação entre herói e mundo na Modernidade: “Com isso, o heroísmo tornou-se polêmico; ser herói não é mais a forma natural da existência da esfera essencial; antes, é o elevar-se acima do que é simplesmente humano, seja da massa que o circunda ou dos próprios instintos” (LUKÁCS, 2000, p. 41).

O herói do romance é um sujeito problemático, como os personagens de Machado de Assis, incapazes de conciliar seus desejos com a ordem social das coisas. Na forte tendência do romance social, o herói nem chega a se constituir como um sujeito capaz de realizar seus desejos (*Vidas secas*), ou então é um indivíduo que precisa ser esclarecido por uma ideologia (*Jubiabá*). O que torna esses personagens problemáticos é a natureza dramática deles. Definitivamente, os personagens de *PanAmérica* são destituídos de drama.

Os personagens épicos, segundo Lukács, eram afortunados por terem o céu estrelado como mapa dos caminhos, iluminados pelas luzes das estrelas. Perdoem o trocadilho infame, mas José Agrippino escreveu guiado pelas luzes dos letreiros dos cinemas, fascinado por suas estrelas. Desde a introdução de Mário Schenberg, a relação entre mitologia e cultura de massa é tomada com naturalidade:

Uma das fontes essenciais da mitologia contemporânea é, sem dúvida, o cinema. José Agrippino soube utilizar com extraordinária intuição algumas das figuras mitologicamente fundamentais de Hollywood, sobretudo Marilyn Monroe – a Afrodite ianque – Harpo Marx, Burt Lancaster, Marlon Brando e Joe Di Maggio. Em *PanAmérica*, surge também a mitologia da revolução anti-imperialista, centralizada na luta guerrilheira e na legenda de Che Guevara. (PAULA, 1967, s/p).

De certo modo, *PanAmérica* materializa os argumentos de Roland Barthes em *Mitologias*. Analisando a produção cultural francesa, entre os anos de 1954 e 1956, Barthes propõe uma reflexão sobre “alguns mitos” daquela “atualidade”: a luta livre, o escritor, o casamento de Marlon Brando, o rosto de Greta Garbo e a publicidade. O mito contemporâneo \_ argumenta o crítico \_ é uma linguagem particular, que se constrói a partir de um cadeia de significados existentes antes dele, a qual reproduz:

O que o mundo fornece ao mito é um real histórico, definido, por mais longe que se recue no tempo, pela maneira como os homens o produziram ou utilizaram; e o que o mito restitui é uma imagem natural deste real. [...]. A função do mito é evacuar o real. [...]. Passando da

história à natureza, o mito faz uma economia: abole a complexidade dos atos humanos. (BARTHES, 1993, p. 163).

A relação do enredo com a história é o ponto que os apreciadores de José Agrippino mais insistem, há aí uma estratégia para demonstrar que não se trata de uma ficção alienada, e com isso inseri-la sem grandes transtornos em uma historiografia coesa da literatura brasileira pós-64. O relacionamento entre ficção e história, por outro lado, é coerente com a noção clássica de epopeia. *A Ilíada* de Homero e os *Lusíadas* de Camões foram compostos sobre um sólido tecido histórico, nacionalista inclusive. Seus heróis se movimentam em função de fim determinado: vencer os troianos no primeiro, estender os domínios do império lusitano no segundo.

Os heróis de *PanAmérica* se movimentam sem um sentido determinado, para lá e para cá arrastados pela ação incessante do enredo. Todo o envolvimento do narrador com situações históricas específicas, como a guerrilha latino-americana, ocorre ao acaso, independente de qualquer elemento de causa-efeito responsável por uma linearidade narrativa. Quando as figuras ideológicas assumem função de personagens, são esvaziados de sua factualidade histórica. Por exemplo:

O revendo (sic) Luther King levantou-se, interrompeu o programa de televisão e falou no alto falante defendendo os marinheiros negros. Eu bati palmas aplaudindo o reverendo negro, e um dos encapuzados gritou de ódio contra mim e eu saltei da poltrona e fiz um gesto para que ele se aproximasse para a luta. [...]. Os encapuzados de tochas na mão tinham jogado uma lata de gasolina em Luther King e posto fogo. Luther King gritava sendo consumido pelo fogo. Eu avancei contra os encapuzados da Ku Klux Klan e desferi chutes e golpes de Karatê quebrando pernas e braços dos encapuzados que caíam. (PAULA, 1967, p. 161).

A narração bruta do assassinato de Martin Luther King não respeita a narrativa histórica, o erro na revisão só aumenta o caráter rudimentar do texto. A figura de Luther King é destituída de qualquer aspecto existencial, de qualquer verdade histórica. Esse processo de esvaziamento é muito semelhante ao utilizado pela cineasta Quentin Tarantino em *Bastardos inglórios*, principalmente a sequência em que Hitler e o alto escalão nazista são assassinados dentro de um cinema.

Nesse sentido, o enredo se constitui como uma *hiperficção*, criando outro tipo de verossimilhança ficcional sem verossimilhança factual. Ao invés de humanizar os personagens, desumaniza-os, tirando deles qualquer ilusão de vida. Um dos meios para essa desrealização é a presença opressora do monólogo. Os personagens não dialogam, são atores de um filme mudo, não falam apenas agem.

Mikhail Bakhtin, ao descrever as diferenças entre a epopeia e o romance, aponta no dialogismo a marca principal do gênero romanesco. O sujeito que fala no romance – argumenta o teórico russo – é “essencialmente social”, dotado de existência concreta, capaz inclusive de divergir ideologicamente do narrador e tomar-lhe o lugar na hierarquia do discurso ficcional – o conceito de polifonia. Ao contrário das muitas perspectivas do romance, a epopeia apresenta uma perspectiva única e exclusiva: “o homem que fala, na realidade, é apenas o autor, e não existe senão um único e exclusivo discurso, que é o do autor” (BAKHTIN, 1993, p. 136).



Ao impor o monologismo épico, em contraposição ao dialogismo romanesco, em evidente paradoxo, um autor de pretensões ultramodernas busca inspiração em gênero extinto, para representar “o vertiginoso e fantástico mundo” contemporâneo, José Agrippino cria uma segunda existência para os personagens. Destituídos, segundo o alerta do editor, de “valor humano”, passam a existir como “como símbolos motivadores de mitos”. Ou seja, uma ficção da ficção, uma hiperficção.

Sem falas ou consciência própria, o que resta é a imagem construída e reproduzida pela mídia que moldou previamente o personagem. O melhor exemplo é Marilyn Monroe, a Afrodite ianque. A imagem da atriz foi moldada, em grande parte, pelo desejo onanista despertado pela indústria cultural (por exemplo, o primeiro número da revista *Playboy*). Essa construção em sim já era imaginária, e nada nos garante que fosse verossímil, porque uma coisa é uma mulher despertar o desejo dos homens; outra coisa é realizá-lo<sup>103</sup>.

É a partir dessa imagem imaginária, ficção midiática, que José Agrippino compõe a sua Marilyn, que para se tornar verossímil dentro do enredo, deve agir não apenas conforme o imaginário onanista, mas levá-lo, através do enredo delirante, para além da realidade. Uma das cenas, entre tantas, mais significativas se desenrola no episódio em que a *fatal blonde* é possuída pelo astro do esporte em um estádio de baseball, diante da multidão:

Di Maggio olhou para Marilyn e cresceu o seu falo suspendendo a calça de Di Maggio. O herói arrancou violentamente a roupa e saltou para fora o seu falo imenso de dois metros de comprimento. [...]. Di Maggio deitou Marilyn entre os escombros abriu as coxas brancas de Marilyn e introduziu o seu potente falo de dois metros no sexo de Marilyn Monroe. [...]. Instantes depois Di Maggio atingia o orgasmo e esguichava esperma para todos os lados que saía entre as pernas de Marilyn e instantes depois os cadáveres esquartejados e os escombros do estádio de baseball flutuavam no esperma de Di Maggio. (PAULA, 1967, p. 84).

A hiperficção em *PanAmérica* se define como esse mergulho de José Agrippino no inconsciente das massas, onde Marilyn reside como objeto de desejo, para a partir daí, ao contrário da ficção biográfica, ignorar o lado “humano” por trás da imagem, a pretensão realista, e amplificar o mito até que o único laço com a realidade seja justamente a fantasia delirante.

Se a ficção parte do lugar abstrato da imaginação para atingir em cheio a realidade – como nos leva pensar os textos críticos de Candido, Lukács e Bakhtin -, revelando em seu interior humano e social significados inesperados ou ocultos, a escrita de José Agripino é um ataque terrorista à *mimesis*. Não é modo como escreve (mal) que fez de *PanAmérica* um desafio para o leitor, e sim como demonstra sem sutilezas o poder da imaginação diante da realidade, capaz não de moldá-la a sua semelhança, mas desfigurá-la completamente, retirando de suas vísceras a própria noção de real.

Não se trata de uma lição a ser seguida, porque o ficcionista sempre tem algo a revelar sobre a realidade humana e social (ainda precisa dizer isso para mostrar sua importância); porém, em casos de dúvida sobre a função política ou esclarecedora do escritor, *PanAmérica* é um farol

<sup>103</sup> Em resposta a um jornalista sobre como se sentia como uma *femme fatale*, Sharon Stone, eleita a Marilyn da década de 1990, respondeu: “Na minha lista de prazeres, o sexo vem depois do champagne e do chocolate”.

brilhando longe na ilha deserta, uma transmissão direta do futuro do pretérito dizendo: as ideias não precisam estar no lugar para representar um mundo confuso e sem direção, ou como fazer uma literatura brasileira sem falar do Brasil. Por isso, a sequência mais vibrante, ideologicamente mais forte e sintonizada com o espírito da literatura dos anos 60, é a Estátua da Liberdade pisando sobre as pessoas e as devorando.

## O MITO DO “LOSER” QUE NÃO PERDE

Desde que Baudelaire mostrou a qualidade de Edgar Allan Poe para os franceses e os próprios americanos, todo autor maldito e radical, como José Agrippino de Paula, pode viver na glória com uma ajudinha dos amigos. É certo que glória póstuma não enche a barriga de ninguém, e se em vida Agrippino não morreu imortal (como seu companheiro de geração, Callado) foi porque tirou muitos coelhos da cartola, sem nenhum lugar para cair morto.

Para descrever a atuação de José Agripino no círculo intelectual e artístico dos anos 60/70, o termo mais próximo talvez seja “descolado”, no amplo sentido. Agripino foi um criador multimídia precursor: escritor, dramaturgo e cineasta<sup>104</sup>. Uma cria dos *sixties*, descrita por Susan Sontag como a década que criou uma “nova sensibilidade”, menos dogmática e mais pluralista. Em *Verdade tropical*, Caetano Veloso o descreve como uma figura fascinante e arrogante, um cara culto que lia Joyce e Kerouac e desprezava a *nouvelle vague*, mesmo fazendo cinema de vanguarda (*Hitler III mundo*).

José Agripino morreu em 2007, isolado em seu sítio em Embu (SP), escrevendo um romance sem fim chamado *Os favorecidos da madame estereofônica*. A causa do isolamento foi o progressivo avanço da esquizofrenia. Se o desequilíbrio mental atuou sobre a imaginação frenética do artista, somente no século XIX para responder.

Em 2002, a serviço da revista *Trip*, Joca Reiners Terron e Ronaldo Bressane foram ao encontro de Agripino para uma rara entrevista. Em meio ao interesse dos entrevistadores sobre o uso drogas na época, Agripino revela com quais escritores brasileiros se identificava: Jorge Mautner e Nelson Rodrigues.

O título da reportagem é uma paráfrase – “O desfavorecido de Madame Estereofônica” -, ao mesmo tempo reveladora e irônica, porque dá voz ao autor e o converte em um mito da cosmogonia contracultural. E o mito é apresentado sob a forma do gênio esquizofrênico:

Os anos 1960 sugerem terem sido uma espécie de guerra. Há sobreviventes, há perdedores, há vencedores. Do lado dos vencedores, egeria os tropicalistas, basta pensar no ministro Gilberto Gil e na onipresente voz de Caetano Veloso. Mas há também os que simplesmente caíram fora da guerra. Entre eles, o guru maior da tropicália: [...] José Agripino de Paula.

<sup>104</sup> Antônio Cícero e José Miguel Wisnik foram os primeiros alunos dessa escola, e hoje, de forma mais profissional, uma estrutura acadêmica-artística estruturada, exercem múltiplas funções: professores universitários, letristas de músicas, críticos literários, poeta e cantor de MPB.

A amizade de José Agripino com Caetano Veloso esclarece como as relações culturais, nos anos 60, propiciavam uma noção de *filia*, irmandade, traduzida de um lado em forma de filiação partidária, do outro de filiação estética. Nesse conflito entre política e arte, com o passar dos anos, o movimento tropicalista soube ampliar seu espectro. Estar sob essa sombra fez bem ao livro *PanAmérica*.

Os ecos da prosa de José Agripino podem ser ouvidos hoje na narrativa frenética de André Sant'Anna, um fã confesso, e também no livro *Amoramérica*, escrito pelo trio de poetas "Os sete novos" (Augusto de Guimaraes Cavalcanti, Domingo Guimaraes e Mariano Marovatto), totalmente escrito a partir do imaginário de massa norte-americano.

## II - LITERATURA E MÍDIA: VISÕES APOCALÍPTICAS EM UM MUNDO DESINTEGRADO

Sob a forma geral da “morte”, a crítica cultural e a crítica literária procuraram responder à questão sobre o significado da literatura e da arte numa cultura mediatizada. Mas até que ponto a ideia geral de “morte”, uma espécie de “neonilismo”, não representa um impasse epistemológico, ou até mesmo um refúgio para artistas e intelectuais? Até que ponto corresponderia às atuais posições e movimentações de artistas e intelectuais?

A pós-modernidade, para os que acreditam em sua existência, foi a principal agente funerária do pensamento moderno. A maioria que falou em seu nome, ou sob sua sombra, como Jean Baudrillard e Gianni Vattimo, assumiu um tom de profeta do apocalipse, decretando “o fim da modernidade”, o “fim da história”, o “fim da arte”. Neste artigo, pretendemos refletir sobre essas visões apocalípticas e, como contraponto, demonstrar como esse pensamento se interagiu com a cultura de massa.

Em 1990, Jean Baudrillard, em tom bombástico, anunciava que o *estético* havia transfigurado a insignificância do mundo, nada mais se contradizia nem o mais sublime, nem o mais banal. Nesse cenário, alardeava: “A arte desapareceu. Desapareceu como pacto simbólico, pelo qual se distingue da pura e simples produção de valores estéticos, que conhecemos sob o nome de cultura” (BAUDRILLARD, 1992, p. 21).

Obras de arte, no sentido institucional ou marginal, ainda aconteciam enquanto Baudrillard vaticinava seu fim. Logo, supostamente desaparecia um tipo de discurso especializado que via a arte como geradora de diferenças, tanto intelectuais quanto sociais, que costumava separá-la nestes limites rígidos: erudito e popular, culto e comercial. Tal estado de coisas, na visão de Baudrillard, não seria fruto do relativismo enquanto posição teórica, mas sim da contaminação epidêmica do estético, da redução de toda a produção simbólica em mercadoria. Na impossibilidade de um “transe estético” teríamos esta forma decadente, o “transestético”, isto é:

Através da liberação de formas, linhas, cores e concepções estéticas, através da mixagem de todas as culturas e de todos os estilos, nossa cultura produziu uma estetização geral, uma promoção de todas as formas de cultura, sem esquecer as formas de anticultura, uma assunção de todos os modelos de representação e de anti-representação. [...]. Até o mais marginal, o mais banal, o mais obscuro estetiza-se, culturaliza-se, “musealiza-se”. (BAUDRILLARD, 1992, p. 23).

O conceito de “transestético” se reflete na leitura Gianni Vattimo sobre a “mídia-esfera”. Segundo o filósofo italiano, o fator decisivo para a “explosão do estético” se configura a partir da ação das vanguardas históricas, que “pensavam a morte da arte como supressão dos limites do estético, em direção a um alcance metafísico, ou histórico político da obra”; desse modo, a “saída da arte de seus limites tradicionais” não estaria condicionada a uma “utopia de reintegração metafísica ou revolucionária”, e sim “ao advento de novas tecnologias que, de fato, permitem e até determinam uma forma de generalização da esteticidade” (VATTIMO, 1996, p. 43).

A mídia-esfera, para Vattimo, representa uma espécie de realização pervertida do “espírito absoluto” hegeliano, ou uma “caricatura sua”. Ao distribuir informação, cultura, entretenimento, “sob critérios gerais de ‘beleza’ (atração formal dos produtos)”, a mídia se constitui como “uma esfera pública do consenso, dos gostos e dos sentimentos comuns” (VATTIMO, 1996, p. 45).

A morte da arte, também aqui, significa seu fim “como fato específico e separado do resto da existência”, para se configurar como “extensão do domínio dos *mass media*”. Para o autor, o fato de ainda acontecer obras no seu sentido tradicional, segundo ele, enquanto negação do estatuto arte e da cultura de massa, significa seu “elemento de vida perdurante, nos produtos que, apesar de tudo, ainda se diferenciam no interior dos marcos artísticos” (VATTIMO, 1996, p. 48).

Essa linha de pensamento acaba por confirmar, embora seus arautos discordem, o diagnóstico de Adorno e Horkheimer exposto em *Dialética do esclarecimento*, publicado em 1944. Em “A indústria cultural ou o esclarecimento das massas”, os autores apontavam que “a técnica da indústria cultural levou apenas à padronização e à produção em série, sacrificando o que fazia a diferença entre a lógica da obra e a do sistema social” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114).

A indústria cultural, segundo os frankfurteanos, falsamente se confunde com o gosto popular, daí a ilusão que se trata de uma cultura democrática para a massa, porém “o que ninguém diz é que o terreno no qual a técnica conquista seu poder sobre a sociedade é o poder que os economicamente mais fortes exercem sobre a sociedade” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114).

Ao fundir cultura e entretenimento, a indústria cultural assume seu caráter totalizador, capaz de incorporar até as expressões mais radicais, uma forma pervertida de dialética cuja síntese é o consumo. Assim como o que difere um carro da Chrysler de um General Motors é o número de acessórios, o que difere um filme de outro é o número de estrelas no cartaz. Promete a diversidade, mas o que oferece é sempre o mesmo, pois “a indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores”. Não sublima, mas reprime. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 131).

O problema com as visões apocalípticas é que são muito céticas a respeito da criatividade humana. Se olharmos retrospectivamente algumas manifestações veiculadas pela indústria cultural, desde os anos 1960, como as histórias em quadrinhos de Alan Moore, o cinema de Stanley Kubrick, o jazz de Coltrane, a música de Caetano Veloso são obras de arte. Ou pelo menos mereciam ser.

Subliminarmente, o juízo se ancora na tênue certeza de que esses artistas e suas produções, de alguma forma, seja pelo talento individual seja por um cochilo dos produtores, conseguiram criar

uma oposição entre a lógica da obra e a lógica do consumo. Aliás, a crítica cinematográfica transformou esse juízo em um paradoxal comportamento aristocrático, quando elege como excelentes aquelas obras de “digestão difícil para o grande público”, como o cinema iraniano por exemplo.

Porém, dificultar as coisas para o leitor, ou até mesmo combatê-lo em seu próprio domínio, isto é, o terreno da leitura, tem sido uma prática comum na literatura desde o Simbolismo, ou em particular, desde Mallarmé – os eruditos não discordam, pelo contrário, são principais repetidores dessa sentença.

Os poetas simbolistas franceses, no final do século XIX, tinham diante de si um número de leitores bem maiores do que as gerações anteriores. É o nascimento do leitor médio, também do *Best seller* e o predomínio do romance no gosto de leitura. Isso ocorreu como uma consequência dos ideais de “liberdade, fraternidade e igualdade”. Clement Greenberg, no ensaio “Vanguarda kitsch” (1939), colocou a questão nestes termos:

Os camponeses que se estabeleceram nas cidades como proletariado e pequeno-burgueses aprenderam a ler e escrever em nome da eficiência, mas não conquistaram o tempo livre e a comodidade necessários para a apreciação da cultura tradicional da cidade. Perdendo, entretanto, seu gosto pela cultura popular cujo pano de fundo era o campo, e descobrindo, ao mesmo tempo, uma nova capacidade para o tédio, as novas massas urbanas passaram a exercer pressão sobre a sociedade para que lhes proporcionasse um tipo de cultura compatível com seu próprio consumo. (GREENBERG, 1996, p. 28).

A alfabetização das massas foi um fenômeno concomitante à instauração de uma cultura de massa e de uma indústria cultural. E, para alguns, essa coincidência foi um fator decisivo para o afastamento da literatura erudita de um novo público leitor. Pensando a realidade brasileira, Antonio Candido argumentava que “quando alfabetizadas e absorvidas pelo processo de urbanização”, a “grande massa” passaria para o “domínio do rádio, da televisão, da história em quadrinhos, constituindo a base de uma cultura de massa”, por isso “a alfabetização não aumenta o número de leitores de literatura” (CANDIDO, 2006, p. 174).

O problema inicial com o conceito de “massa” é que, ao mesmo tempo em que se refere a grandes populações, também se refere à classe social. Cultura de massa muitas vezes se confundiu com cultura popular. O rádio foi um dos responsáveis pela confusão, ou melhor, os jornalistas, pois foram eles que nos ensinaram a ver a “era do rádio” como a era dos grandes cantores populares – como Orlando Silva, o cantor das multidões.

José Ortega Y Gasset, no livro *A rebelião das massas*, apontava que “massa” é um conceito quantitativo, pois se refere a multidão, mas também é um fato psicológico, nesse caso “sem necessidade de esperar o aparecimento dos indivíduos em aglomeração”. O que isso significa? Segundo Ortega y Gasset, uma pessoa só pode constituir um “homem-massa”, pois não se trata de classe social e sim classe de indivíduos, ou seja:

Massa é todo aquele que não atribui a si mesmo um valor – bom ou mau – por razões especiais, mas que se sente como todo mundo, e certamente, não se angustia com isso, sente-se bem por ser idêntico aos demais. Imagine-se um homem humilde que, ao tentar se avaliar por razões especiais, conclui que não possui nenhuma qualidade fora do comum. Esse homem se sentirá medíocre e vulgar, mal dotado; mas não se sentirá “massa”. (GASSET, 2007, p. 45).

O gosto do homem-massa se contenta com o mesmo e é isso que ele quer. O equívoco – ou preconceito – reside em acreditar que somente as produções comerciais são regidas por estruturas repetitivas. Também há um homem-massa no ambiente culto, por exemplo, no cinema-de-arte, pois todo filme “artístico” tem que ser lento, edificante e europeu.

Segundo Adorno e Horkheimer, a indústria cultural pode realizar vitoriosamente a fusão entre cultura e diversão, ao satisfazer às necessidades de evasão do ser humano, sem provocar nenhum desconforto. Nesse sentido, “a fusão atual da cultura e do entretenimento não se realiza apenas como depravação da cultura, mas igualmente como espiritualização forçada da diversão” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 134).

Como podemos compreender, atualmente, o que os dois pensadores chamam de “cultura”? De certo, hoje, o termo é mais elástico do que em 1940. Sob a perspectiva da antropologia, o termo “cultura” abrange uma consciência grupal, a partir da elaboração de atos e objetos convergindo para uma identidade comum; alude a uma condição de vida superior alcançada através do aprimoramento das relações humanas; a uma pedagogia voltada para formação intelectual do indivíduo (LARAIA, 2002). A palavra “cultura”, nas línguas de descendência latina, deriva do mesmo radical que forma a palavra “culto”.

Silviano Santiago, em um texto com pouca relação com nosso assunto, denunciava a visão preconceituosa de Machado de Assis no ensaio “Instinto de nacionalidade”, porque negava ao índio qualquer contribuição à formação da civilização brasileira<sup>105</sup>. “Civilização”, para Machado, significava cultura letrada. O próprio movimento da modernidade que confiou na alfabetização como uma condição básica de cidadania não traiu o romancista. “Cultura” e “civilização” fundiam-se como na música de Gilberto Gil e Torquato Neto. Como um novo aristocratismo social, surgiu o cidadão culto, com suas prioridades e suas exigências de exclusividade.

Quando Adorno, particularmente em seus textos sobre música, como “O fetichismo na música e a regressão da audição”, contrapunha a música erudita ao jazz, argumentava que o tempo de duração do último cabia na programação do rádio, não exigia atenção prolongada do ouvinte, por isso era uma música fácil. Além disso, podia ser ouvido em qualquer lugar.

A perda do valor de culto da obra arte foi algo que Walter Benjamin, em “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, apontou como uma possibilidade libertadora dos meios de reprodução, em particular o cinema e os livros ilustrados. O valor de culto - argumenta Benjamin -

<sup>105</sup> SANTIAGO, Silviano. *Ora (direis) puxar conversa*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006. p. 138.

“quase obriga a manter secretas as obras de arte”. Dessa forma, “somente são acessíveis ao sumo sacerdote”, mas “à medida que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas” (BENJAMIN, 1993, p. 173). O valor de exposição, através da reprodução gráfica e fotográfica, permitia o livre acesso às obras de arte, ou seja, o cidadão não precisaria mais ir à Capela Cistina para ver Michelangelo.

Benjamin, outra vez, em suas leituras sobre a tecnologia e a imprensa, previa que os meios de comunicação poderiam dissolver a diferença entre o artista profissional e o amador. O fácil acesso à tecnologia, hoje, parece lhe dar razão. Um exemplo claro ocorre na música, com o funk e o rap; tão logo passou-se a ter acesso a um *sampler*, começou-se a produzir. Os funkeiros realizam o que os punks, seus rivais por questões musicais (e também sociais e raciais), chamavam de “faça você mesmo” (*do it yourself*).

O acesso aos meios de impressão, como mimeógrafo e xerox, já havia possibilitado à geração de poetas marginais de 70 a publicação de seus escritos. A precariedade desses meios conferia aos seus livros um aspecto mal-acabado, “sujo”, logo chamado de *lixeratura*. Ao longo da década de 80, as várias expressões independentes na literatura, na música, nos quadrinhos e no cinema, tomaram a “sujeira” como um valor estético, como *negação* aos critérios de boa produção difundidos comercialmente pelo *mainstream*. Portanto, as produções alternativas acabam re-encenando os rituais de “morte”, não só como uma posição teórica, mas também prática. E aqui, igualmente, a negação às exigências e ao gosto classe média funciona como expressão de “vida”.

Uma coisa, contudo, ainda permanece intacta nas produções alternativas: a propriedade intelectual. Foi em nome dela que surgiu o “cinema de autor” como contraposição – ou promessa de excelência – à produção comercial hollywoodiana. Atualmente, a propriedade intelectual é um campo minado.

Temos assistido, talvez desde o modernismo, toda uma concepção de literatura baseada na paródia e na citação. Na música, desde a invenção do *sampler*, aparelho que permite ao músico colar trechos de composições alheias à sua composição. Aliás, foi o acesso ao *sampler* que praticamente definiu o surgimento do rap (*rhythm and poetry*), pois os primeiros *rappers* usavam as composições clássicas do funk como base para sua falação. James Brown, na década 80, chegou a ficar conhecido como “o músico mais sampleado da década”.

O *sampler* criou um novo tipo de músico, não especializado em nenhum instrumento, às vezes nem tocar algum instrumento sabe. Trata-se de outro tipo de especialização, outra sensibilidade. É sob essas condições, que o lugar da autoria, ou que é um autor, retorna ao foco central das discussões, e para qual parece ainda não haver nenhuma teoria capaz de dar conta.

A figura do autor começa a ser, de novo, questionada, mas não enquanto sujeito “biográfico” ou “gramatical”, mas sim enquanto *assinatura*, proprietário legítimo e único de um texto. Esse questionamento, no fundo, vai além do autor, porque envolve todo o complexo legal criado pelas editoras, pela indústria da música, etc., para proteger seus lucros, sob o nome de “propriedade



intelectual”. A própria ideia de proibir a reprodução integral de livros serve mais para garantir o direito das editoras do que dos autores.

Uma das figuras (virtual, diga-se de passagem) emblemáticas desse novo panorama é Luther Blisset, autor dos livros *Guerrilha psíquica* e *Q, caçador de hereges*. Luther Blisset simplesmente não existe, é uma criação de diversos escritores, que assinam seus textos com este nome. Qualquer um pode publicar um texto assinando Luther Blisset. Claro que isso está longe de ser uma prática nova na cultura ocidental. Por outro lado, Luther Blisset é emblemático porque ridiculariza os conceitos impostos pela mídia capitalista sobre a identidade autoral. Não é por acaso que ele surgiu, primeiramente, na internet. Ao mesmo tempo, voga igualmente na rede o plágio como sabotagem esperta da autoridade do autor, porém isto representa uma ética bem questionável, pois o que mais se destaca no *you tube*, por exemplo, são pastiches. Todos produzem sob a certeza estéril de que não há nada novo debaixo do sol. Nada se cria, tudo se parodia.

# III - DESMONTANDO A LITERATURA GÓTICA: DIGRESSÃO SOBRE O CINEMA DE TERROR

A literatura europeia no século XIX ajudou a consagrar uma variante mais perversa da narrativa fantástica: o horror. Nesse sentido, propomos uma reflexão sobre o sobrenatural e como o cinema, adaptando obras icônicas do gênero (*Drácula*, *Frankenstein*, *Histórias extraordinárias*, entre outras), transformou o conto de horror em filme de terror.

A distinção básica entre horror e terror consiste no primeiro ser da ordem do *psicológico* e o segundo da ordem *física*. Enquanto um gênero literário, o horror ficou escondido desde a Antiguidade até o final do século das luzes, foi uma invenção da modernidade.

Em sua *Poética*, Aristóteles argumentava que a tragédia deveria provocar “compaixão e terror”. Ao assistir ao espetáculo trágico, o espectador purgava as emoções violentas através dessa forma pré-freudiana de sublimação chamada catarse. O “terror”, baseado na visão de cenas chocantes, não estava relacionado com a sensação de medo, mas com uma espécie de indignação moral.

Até o Renascimento, a “narrativa de horror” estava mesclada ao épico e ao trágico, assim como depois estará misturada aos contos folclóricos. Muitos autores recorrerão a elementos fantásticos, sem que necessariamente tenham o objetivo de provocar medo. Hamlet é assombrado por um fantasma. Porém, ninguém (infelizmente) teve a ousadia de dizer que a tragédia de Shakespeare fosse um “teatro de horror”. E menos de um século depois, o fantasmagórico se tornará um subgênero do conto fantástico. O mesmo pode ser dito a respeito dos contos folclóricos, afinal serão deles que sairão as figuras do “lobisomem” e do “vampiro”.

O conceito de “grotesco” foi um dos principais movimentos de particularização do horror dentro do vasto terreno do fantástico. O termo “grotesco” (do italiano *grotta* > gruta) foi cunhado para designar uma série de pinturas desconhecidas encontradas em escavações na Itália no final do século XV. Depois foi aplicado às pinturas delirantes de Bosch. Em literatura, Edgar A. Poe a empregou como título da reunião de seus contos noturnos: *Tales from grotesque and arabesque*<sup>106</sup>.

Segundo Wolfgang Kayser, Poe empregou a palavra grotesco em dois sentidos: “para designar uma situação concreta, na qual a ordem do mundo saiu dos eixos, e para designar o teor de histórias inteiras, onde se narra o horripilante inconcebível, o noturno inexplorável e, às vezes, o fantasticamente bizarro” (KAYSER, 1986, p. 78).

<sup>106</sup> No Brasil, o livro foi traduzido como *Histórias extraordinárias*, seguindo a tradução francesa feita por Charles Baudelaire.

Edgar Allan Poe, em grande parte dos seus contos grotescos, e também no famoso poema “O corvo”, trata do homem vivendo isolado. O solitário é um dos seus personagens prediletos. A solidão pode tanto resultar de uma tragédia particular (o viúvo do poema) quanto de um modo misantropo de viver. A abertura do conto “Manuscrito encontrado numa garrafa” ilustra bem essa condição: “De minha pátria e de minha família, pouco tenho a dizer. A má conduta e a passagem dos anos afastaram-me de ambas” (POE, 1981, p. 69).

Outra particularidade dos personagens de Poe é o caráter racional. Nesse ponto, há duas ramificações em sua obra - a narrativa arabesca dos contos policiais e a narrativa grotesca dos contos sobrenaturais. No primeiro caso, a astúcia do detetive se impõe sobre o desconhecido. Em “Os crimes da rua Morgue” é preciso que Dupin, com seu incrível poder de dedução, desfaça todo o cenário inexplicável do crime. Aquilo que a razão não oferece uma resposta satisfatória é o primeiro passo a aceitação do sobrenatural. Por isso, no segundo caso, após perderem a base racional das coisas, os personagens cedem à loucura e à violência. Eis o relato do narrador de “O gato negro”, após a revelação de que havia assassinato a esposa:

Quanto aos meus pensamentos, é loucura falar. Durante um instante, o grupo de policiais deteve-se na escada, imobilizado pelo terror. [...]. O cadáver, já em adiantado estado de decomposição, e coberto de sangue coagulado, apareceu ereto, aos olhos dos presentes. Sobre sua cabeça, com a boca vermelha dilatada e o único olho chamejante, achava-se pousado o animal odioso, cuja astúcia me levou ao assassinio e cuja voz reveladora em entrega ao carrasco. (POE, 1981, p. 51).

Para Baudelaire, nenhum escritor havia, até então, escrito com “maior magia sobre as exceções da vida humana e da natureza”, sobre a alucinação que dá lugar à dúvida, sobre a histeria dominando a vontade e a contradição entre nervos e espírito: “Ele analisa o que há de mais fugaz, sopesa o imponderável e descreve, naquela maneira minuciosa e científica cujos efeitos são terríveis, todo este imaginário que paira em torno do homem hipersensível e o conduz ao mal” (BAUDELAIRE, 1989, p. 110).

Nos contos de Poe estão mapeados os lugares da cartografia do horror do século XIX: antissociabilidade, casas assombradas, neuroses, delírios. Progressivamente, as esses temas se somaram outros, através de escritores como Théophile Gautier, que ingressaram em uma visão absolutamente fantástica sobre a existência, ou Lautréamont, que criou um imaginário puramente macabro e herético. Tal diversidade levou Todorov a classificar a narrativa fantástica em quatro subgêneros: estranho-puro, fantástico-estranho, fantástico-maravilhoso e maravilhoso-puro.

Segundo Todorov, o fantástico ocupa um tempo de incerteza, a dúvida se é regida por forças desconhecidas. Em um extremo há o estranho, como se verifica nos contos de Poe, o evento fora do comum emerge de uma situação cotidiana (de um cenário realista), para se configurar como estranha a ela. Em outro, há o maravilhoso, como em Gautier, em que predomina uma visão puramente sobrenatural da existência. A literatura fantástica se desenvolveu como uma sombra da literatura

realista, como um lugar muito escuro até para as luzes do esclarecimento. Ou como Todorov define: “uma má consciência desse século XIX positivista” (TODOROV, 2008, p. 166).

De certo, a literatura fantástica, em qualquer uma de suas variantes, não se submete facilmente ao mesmo instrumental crítico aplicado às obras realistas, em qualquer uma de suas variantes. O comentário de Antonio Candido sobre *A noite na taverna*, de Álvares de Azevedo, é revelador nesse sentido: “É como se o autor tivesse conseguido elaborar, em atmosfera fechada, um mundo artificial e coerente, um jogo estranho, mas fascinador, cujas regras aceitamos” (CANDIDO, 2008, p. 504).

Muitos autores brasileiros se exercitaram em uma ou outra linha da narrativa gótica, porém sempre vigorou uma forte tendência realista em nossa literatura. O próprio Candido a explica como um sintoma do empenho dos escritores brasileiros em pensar a literatura como meio de reflexão sobre a realidade brasileira, o que impediu maiores voos da imaginação. Além disso, o repertório gótico, com seus vampiros e animais demoníacos, se adotado, significava imitação servil do estilo europeu, uma espécie de “satanismo provinciano”. Grande parte da desqualificação da escrita de Azevedo deriva de sua excessiva dependência a Byron.

*Noite na taverna* ignora solenemente o nacionalismo romântico e, ao mesmo tempo, tenta se inserir no panorama internacional. É um texto moderno e polifônico. Cada capítulo é narrado por um personagem, que destaca aspectos diferentes do cenário macabro. Ao final, Álvares de Azevedo realiza um inventário dos principais temas da narrativa gótica: a necrofilia, a devassidão sexual, o incesto e a heresia.

# IV – O SISTEMA LITERÁRIO NA CONTEMPORANEIDADE: CAMPO DE FORMULAÇÕES

Ao final do século XX, a história da literatura, como método de estudo literário, foi encarada como uma *práxis* obsoleta. A última polêmica relevante ocorreu nos anos de 1980, aberta por Haroldo de Campos em contestação aos pressupostos teóricos adotados por Antonio Candido em *Formação de literatura brasileira*, uma das *opus magna* da nossa historiografia literária. Apoiado no pensamento pós-estruturalista de Jacques Derrida e no conceito de “horizonte de expectativa” de Hans Robert Jauss, Haroldo denunciava o caráter nacionalista presente na ideia de “formação” como uma estratégia de legitimação canônica de obras esteticamente conservadoras, em sacrifício de obras ou projetos autorais mais “radicais”. Logo depois, o método diacrônico empregado por Candido foi associado a um tipo de pensamento racionalista excludente, incapaz de compreender e absorver o diferente. Esse julgamento, às vezes intransigente, coincidia com a chegada dos estudos culturais e do multiculturalismo na literatura brasileira, e toda uma pauta a favor da diversidade e dos discursos de gênero. Nesse cenário, o conceito de tradição proposto por Candido, primitivamente baseado na ideia de “vontade de fazer literatura brasileira” como princípio que atravessa gerações, conferido coesão e unidade ao sistema, desembocando em um conceito de identidade nacional una e coesa, chocava-se com o pensamento pós-moderno e sua valorização do fragmentário e do descontínuo. Porém, como pretendemos demonstrar, há hoje um campo de expectativa para os estudos historiográficos e a proposição de novas ideias a respeito da “diacronia” e da “sincronia”.

É desafiante desenvolver um pensamento historiográfico hoje nos estudos literários brasileiros, não só por causa da descrença da crítica e da teoria da literatura em relação aos métodos da historiografia, mas também porque parece, às vezes, que não sabemos qual o lugar preciso de um pensamento historiográfico na reflexão literária contemporânea, ou sobre o contemporâneo. Por isso é animador o simpósio *A história da literatura como problema: reflexões sobre a crise permanente nos estudos diacrônicos de literatura*, coordenado por dois pesquisadores afiados, Constantino Luz de Medeiros e Roberto Acízelo, diante de outros pesquisadores que aceitaram o desafio, o que nos faz crer que não estamos falando para fantasmas, e nem sobre fantasmas. Nesse sentido, a reflexão que propomos tem dois objetivos básicos: a) analisar como o conceito de “contemporâneo” é problemático pela perspectiva da historiografia tradicional; b) demonstrar como o conceito de

“sistema literário” pode ser tomado, ou desvirtuado, como meio de compreensão de determinada situação literária contemporânea.

Antes de iniciar a argumentação propriamente dita, rememoro e divido com os leitores um episódio que testemunhei e pode nos servir de epígrafe. A cena aconteceu no Museu de Arte Moderna Murilo Mendes, em Juiz de Fora, 25 de novembro de 2009, durante o seminário *Euclides da Cunha: cem anos sem*<sup>107</sup>, os personagens são o professor Luiz Costa Lima e uma participante do seminário inscrita como ouvinte. Após a palestra do emérito teórico da literatura, houve uma discussão tensa com outro participante da mesa redonda, o professor Flavio R. Kothe, que havia acusado Euclides de “ideólogo da ditadura militar do início da República”, um defensor do “genocídio de Canudos” (NEVES; NOGUEIRA, 2011, p. 48). No propósito de quebrar o silêncio que se instalara no auditório após tais declarações, uma ouvinte fez a seguinte pergunta para o Costa Lima:

- Qual autor contemporâneo o Senhor lê e gosta?

O silêncio voltou, mas dessa vez o clima tenso fora substituído pelo suspense, e, claro, Luis Costa Lima saboreou cada segundo em que prolongou sua resposta até revelar seu autor contemporâneo predileto:

- Guimarães Rosa.

A ouvinte – e com ela, grande parte dos expectadores – não conseguiu disfarçar a expressão de surpresa, como se houvesse algo de deslocado na resposta, como se tivesse sido ludibriada, afinal, lhe era estranho considerar Guimarães Rosa um autor contemporâneo. Porém, sob a perspectiva da historiografia literária, a qual tacitamente Costa Lima se baseava, não havia nada de inusitado, embora a surpresa da ouvinte pudesse apontar para um desalinhamento entre tempo cronológico (no qual a expressão “contemporâneo” foi empregada) e o tempo literário (historiográfico).

A sensação que a ouvinte demonstrou de ter sido tapeada também é muito justificável, até adequada ao momento, pois convenhamos, a cada ano que passa, Guimarães Rosa é lido e recebido, pelas novas gerações, como mais um autor “clássico” do que “contemporâneo”. E foi sobre o deslocamento do lugar temporal do sentido de “contemporâneo” que Costa Lima respondeu a pergunta da ouvinte.

Em obras como *História da literatura brasileira Vol. V* de Massaud Moisés, *História da literatura brasileira* de Luciana Stegagno-Picchio, *Literatura no Brasil vol. V*, dirigida por Afrânio Coutinho, não se emprega o termo contemporâneo de forma direta, no seu lugar utilizam o termo “atualidade”, para se referir, como por exemplo, Luciana Stegagno-Picchio, a “ideologias, antropologias e ecologias – a narrativa dos nascidos nos anos 1930/1960”, “representantes da vitalidade da prosa de ficção no Brasil contemporâneo” (PICCHIO, 2004, p. 512).

Alfredo Bosi, na *História concisa da literatura brasileira*, elenca grande parte desses ‘nascidos’ sob a rubrica de *tendências contemporâneas*, não sem antes alertar que o “termo contemporâneo” é “elástico e costuma trair a geração que o emprega”, por isso, para não ser logrado, “é boa praxe

<sup>107</sup> Cf: NEVES, José Alberto Pinho; NOGUEIRA, Nícea Helena (orgs). *Euclides da Cunha: cem anos sem*. Juiz de Fora: Ed. UFJF/MAMM, 2011.

dos historiadores justificar as datas com que balizam o tempo, frisando a importância dos eventos que a elas se acham ligadas”:

1922, por exemplo, presta-se muito bem à periodização literária: a Semana foi um acontecimento e uma declaração de fé na arte moderna. Já o ano de 1930 evoca menos significados literários prementes por causa do relevo social assumido pela Revolução de Outubro. Mas tendo esse movimento nascido das contradições da República Velha que ele pretendia superar, e, em parte superou; e tendo suscitado em todo o Brasil uma corrente de esperanças, oposições, programas e desenganos, venceu fundo a nossa literatura lançando-a a um estado adulto e moderno perto do qual as palavras de ordem de 22 parecem fogachos adolescentes. Somos contemporâneos de uma realidade econômica, social, política e cultural que se estruturou depois de 1930. (BOSI, 2006, p. 409).

A princípio, Bosi formula uma ideia de contemporâneo como processo de amadurecimento do moderno, ou de outro modo, o moderno é o contemporâneo. Subsiste tacitamente na formulação de Bosi uma abordagem configurando as “tendências contemporâneas” como uma oposição como estilo modernista de 22, este por sua vez configurado como ingênuo. É quase uma aporia, se olharmos bem, pois ao mesmo tempo em que a literatura de 1930 revela a infantilidade da vanguarda de 22, o modo como Bosi postula que “somos contemporâneos” da literatura pós-1930, tem um eco da teleologia das vanguardas, isto é, a tendência do contemporâneo se realiza no futuro.

Bosi não trata o contemporâneo como o “atual”, já que se realiza a partir e/ou contra um marco anterior situado cronologicamente. Logo, em sua argumentação, o contemporâneo se realiza diacronicamente, embora não empregue o termo “atualidade” para descrevê-lo, é justamente na coincidência com o atual que essas tendências se configuram como contemporâneas. Daí o sentido aporético da formulação de Bosi, pois segundo a sua demonstração, o contemporâneo é histórico e anacrônico.

Desse modo, Alfredo Bosi se aproxima inusitadamente do raciocínio de Giorgio Agamben quando este aponta que o “compromisso em questão na contemporaneidade não tem lugar simplesmente no tempo cronológico: é, no tempo cronológico, algo que urge dentro deste e que o transforma” (AGAMBEN, 2009, p. 65). Formulado dessa forma, o conceito de contemporâneo, na *História concisa da literatura brasileira*, emerge do interior do modernismo de 22 e, intempestivamente, se opõe a ele.

Essa linha de pensamento, em nossa historiografia, é seguida por Antonio Candido, que toma a superação das linhas estéticas do modernismo de 22 como um parâmetro para o surgimento de uma literatura contemporânea brasileira. Esse argumento aparece em vários ensaios de Candido como “A nova narrativa”, incluído no livro *Vários escritos*, ou “Literatura e subdesenvolvimento” em *A educação pela noite*. No nosso caso, citamos uma passagem de *Iniciação à literatura brasileira*:

O processo que estamos analisando (a formação e a consolidação do sistema literário) na literatura brasileira chega a um ponto culminante, porque o assunto perde a soberania e

parece produto da escrita, tornando caducas as discussões sobre os critérios nacionalistas tradicionais. Com efeito, ele (Guimaraes Rosa) parece dizer que a presença mimética da terra e do homem deve ser dissolvida na autonomia relativa do discurso para chegar à categoria de universalidade (CANDIDO, 2004, p. 32).

Os estudiosos da *Formação da literatura brasileira* – e da obra de Antonio Candido como um todo – sabem que a ideia de “formação” é formulada a partir de um princípio dialético definido como a tensão entre “local x cosmopolitismo” que rege a inteligência e a literatura brasileira, cujos momentos de ápice ocorrem com o Romantismo e o Modernismo, movimentos que configuram uma tradição literária centrada na evolução de uma atitude e pensamento nacionalista.

Nos vários escritos de Candido, o par dialético às vezes é descrito como “local x universal”, criando assim uma relação metonímica entre a ideia de *cosmopolitismo* e *universalidade*. Essa similitude já serviu de justificativa para Silviano Santiago apontar no modelo de formação a permanência de uma atitude submissa do intelectual brasileiro a uma razão eurocêntrica. Crítica em consonância com a crítica de um segmento dos Estudos Culturais ao método da historiografia tradicional, baseado na história das nações e sua complementação à história universal.

Seja como for, já que o suposto “eurocentrismo” de Antonio Candido não é o objeto da nossa discussão nesse momento<sup>108</sup>, a monumentalidade do modernismo de 22 serviu aos historiadores literários como um parâmetro relativamente segundo para discutir o conceito de contemporâneo em perspectiva diacrônica. Nessa configuração, o contemporâneo, independente da linha cronológica em que se inicia, tem um sentido de ruptura e incompletude. Esse aspecto é enfatizado por Massaud Moisés, no capítulo “Atualidade”, em sua *História da literatura brasileira*, da seguinte forma:

Com Avalovara, encerra-se um ciclo de nossa modernidade, e inicia-se o vago e impreciso quadro da mais recente contemporaneidade. História do presente? Somente enunciá-lo já descortina problemas: como fazer história sem o documento, ou sem que o filtro de horas haja decantado os fatos e oferecido uma imagem menos distorcida de seus protagonistas? História mais como testemunho do que documento? Vale a pena arriscar? Ou é imprescindível tentá-lo para que a visão do passado remoto se complete com a do presente, e este mostre até que ponto estão visíveis as marcas daquele? (MOISÉS, 1989, p. 528).

Massaud Moisés, em tom de dúvida e incerteza, expõe a contemporaneidade como um lugar movediço para o historiador tradicional, que sem o apoio da distância cronológica, é obrigado a questionar a sua função de compreender o passado como um fenômeno total e completo. Ao final de sua consideração, Moisés aponta para uma percepção de que o contemporâneo, dado sua incompletude como evento histórico interminável, só pode ser apreendido de forma sincrônica.

<sup>108</sup> Para os interessados em nossa opinião sobre esse tema, consultar o artigo “A dialética ruminante de Antonio Candido: antes e depois da *Formação da literatura brasileira*”. Disponível em: [http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o\\_eixo\\_ea\\_roda/article/view/3360/3290](http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/o_eixo_ea_roda/article/view/3360/3290).



Assistimos agora uma série de publicações importantes no campo da crítica literária que procuram construir um cenário para a literatura brasileira atual e/ou recente, obras como *Ficção brasileira contemporânea* de Karl Erik Schølhammer (2009) e *Contemporâneos* de Beatriz Resende (2008). Apesar da particularidade das análises de cada autor, ambos abordam o fenômeno contemporâneo a partir de uma metodologia muito semelhante à historiografia literária, qual seja, a fixação de um episódio histórico possível de ser considerado de forma monumental – no caso, o período da ditadura militar – e, a seguir, abordagem cronológica dos autores. Ou seja, o fenômeno contemporâneo é captado de forma diacrônica.

Tanto a historiografia quanto crítica literária não consegue lidar com outra perspectiva de tempo que não seja a linear. O próprio pensamento histórico no século XX desconfia do tempo linear da história, podemos perceber isso no influente ensaio de Walter Benjamin – “Sobre o conceito de história” -, no qual aponta que “a história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturados de agora” (BENJAMIN, 1993, p. 229).

A perspectiva sincrônica, como defendida por Haroldo de Campos, no ensaio “Poética sincrônica”, cuja função “tem um caráter eminentemente crítico e retificador sobre as coisas julgadas pela poética histórica” (CAMPOS, 1969, p. 207), não funciona se não em um espaço de múltiplas temporalidades.

A noção de tempo da historiografia e da crítica é pré-Einstein, não está preparada para lidar com múltiplas temporalidades. Porém, as coisas podem ficar bem mais complicadas do que Massaud Moisés imaginava, pois o que a vivência e a literatura produzida nos últimos anos, considerada contemporânea pela historiografia e pela crítica literária, insinua que o contemporâneo precisa ser compreendido em sua dimensão sincrônica, sob uma noção relativa de tempo. Não se trata apenas dos romances históricos pós-modernos, em que ficção está a serviço da reescrita da história, mas também da literatura de gênero, que não se reconhece na grande história nacional, a não ser como vítima, e reivindica uma escrita histórica alternativa.

O interessante nesse sentido, tomemos como exemplo a chamada literatura periférica e o *Manifesto da Antropofagia Periférica* de Sérgio Vaz. Ao mesmo tempo em que recorre à tradição literária estabelecida, para se apropriar de seus métodos e desautorizar as intenções dela, ele também se organiza como um sistema literário, composto por autores conscientes do seu papel, um meio (livro, sarau, a internet), formando diferentes grupos de leitores.

A Periferia nos une pelo amor, pela dor e pela cor dos becos e vielas há de vir a voz que grita contra o silêncio que nos pune. Eis que surge das ladeiras um povo lindo e inteligente galopando contra o passado. A favor de um futuro limpo, para todos os brasileiros. Contra a arte domingueira que defeca em nossa sala e nos hipnotiza no colo da poltrona. Contra a barbárie que é a falta de bibliotecas, cinemas, museus, teatros e espaços para o acesso à produção cultural. Contra reis e rainhas do castelo globalizado e quadril avantajado.

Contra o capital que ignora o interior a favor do exterior. Miami pra eles?

“Me ame pra nós!”.

Contra os carrascos e as vítimas do sistema.

Contra os covardes e eruditos de aquário.

Contra o artista serviçal escravo da vaidade.

Contra os vampiros das verbas públicas e arte privada.

A Arte que liberta não pode vir da mão que escraviza. (VAZ, 2016, s/p).

A intertextualidade, um recurso, aliás, da literatura da alta modernidade, é uma fusão também de múltiplas temporalidades. Afinal, o texto de Vaz é uma leitura crítica localizada do modernismo de 22, que o desaloja do seu lugar fixo histórico.

Mais além, para concluir: alguns conceitos da historiografia também podem ser deslocados do tempo em que foram empregados para analisar e/ou estabelecer analogias para se compreender determinado aspecto contemporâneo de modo imprevisível pela crítica literária. Um exemplo é o conceito de “literatura como sistema” criado por Antonio Candido para analisar a formação do nacionalismo literário e o sentido de missão do escritor brasileiro.

É certo que movimentos da literatura marginal periférica e das literaturas de gênero são contestadores do nacionalismo literário que é a base da ideia de formação da literatura brasileira, porém esse mesmo nacionalismo não é a base de um sistema literário. A existência de um sistema literário depende de “conjunto de autores conscientes do seu papel”, “um conjunto de receptores formando diferentes públicos” e uma “linguagem traduzida em estilo” (CANDIDO, 2007, p. 25). Essa equação nós encontramos em diferentes manifestações da literatura atual, como o exemplo da literatura marginal periférica, em que surgiu com um grupo de autores “empenhados” em produzir uma literatura como prova de que eram tão capazes quanto os autores estabelecidos pelo mercado literário.

# REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W.; HORKEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte moderna*. Trad. Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Cia das Letras, 1992.
- BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. Trad. Aurora Fornoni Bernadini et al. São Paulo: Unesp, 1993.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal*. São Paulo: Papirus, 1992.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BOSI, Alfredo. *História concisa da literatura brasileira*. São Paulo: Cultrix, 2006.
- CANDIDO, Antonio. *A educação pela noite*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006.
- CANDIDO, Antonio. A nova narrativa. In: *A educação pela noite*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2006. p. 241-261.
- CANDIDO, Antonio. *Formação da literatura brasileira*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2007.
- CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade*. São Paulo: Publifolha, 2000.
- CANDIDO, Antonio. Uma palavra instável. In: *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2004. p. 215-227.
- COMPAGNON, Antoine. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Trad. Cleonice P. B. Mourão, Consuelo Santiago e Eunice D. Galéry. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1996.
- GASSET, Ortega y. *A rebelião das massas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

- GREENBERG, Clement. *Arte e cultura*. São Paulo: Ática, 1996.
- HOISEL, Evelina. *Supercaos: estilhaços da cultura em “PanAmérica” e “Nações unidas”*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1980.
- HONNEF, Klaus. *Andy Warhol: a comercialização da arte*. Trad. Casa das línguas. Lisboa: Taschen, 1992.
- LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- LUKÁCS, Georg. *A teoria do romance*. Trad. José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas cidades, 2000.
- MINK, Janis. *Duchamp: a arte como contra-arte*. Trad. Zita Morais. Lisboa: Taschen, 2000.
- MOISÉS, Massaud. *História da literatura brasileira*. São Paulo: Cultrix, 1989.
- NEVES, José Alberto Pinho; NOGUEIRA, Nícea Helena (orgs). *Euclides da Cunha: cem anos sem*. Juiz de Fora: Ed. UFJF/MAMM, 2011.
- PAULA, José Agripino de. *PanAmérica*. 1ª edição. Rio de Janeiro: Tridente, 1967.
- PICCHIO, Luciana Stegagno. *História da literatura brasileira*. São Paulo: Lacerda, 2004.
- RESENDE, Beatriz. *Contemporâneos*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2008.
- SCHØLHAMMER, Karl Eric. *Ficção brasileira contemporânea*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2009.
- SONTAG, Susan. Uma cultura e a nova sensibilidade. In: *Contra-interpretação*. Trad. Ana Maria Capovilla. Porto Alegre: L&PM, 1987. p. 338-350. VATTIMO, Gianni. *O fim da modernidade*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- VAZ, Sérgio. *Manifesto da antropofagia periférica*. Disponível em: <http://coleccionadordepedras1.blogspot.com.br/2010/08/manifesto-da-antropofagia-periferica.html>. Acesso em: 31 out. 2016.