

PESQUISAS EM QUADRINHOS, CINEMA E CULTURAS VISUAIS

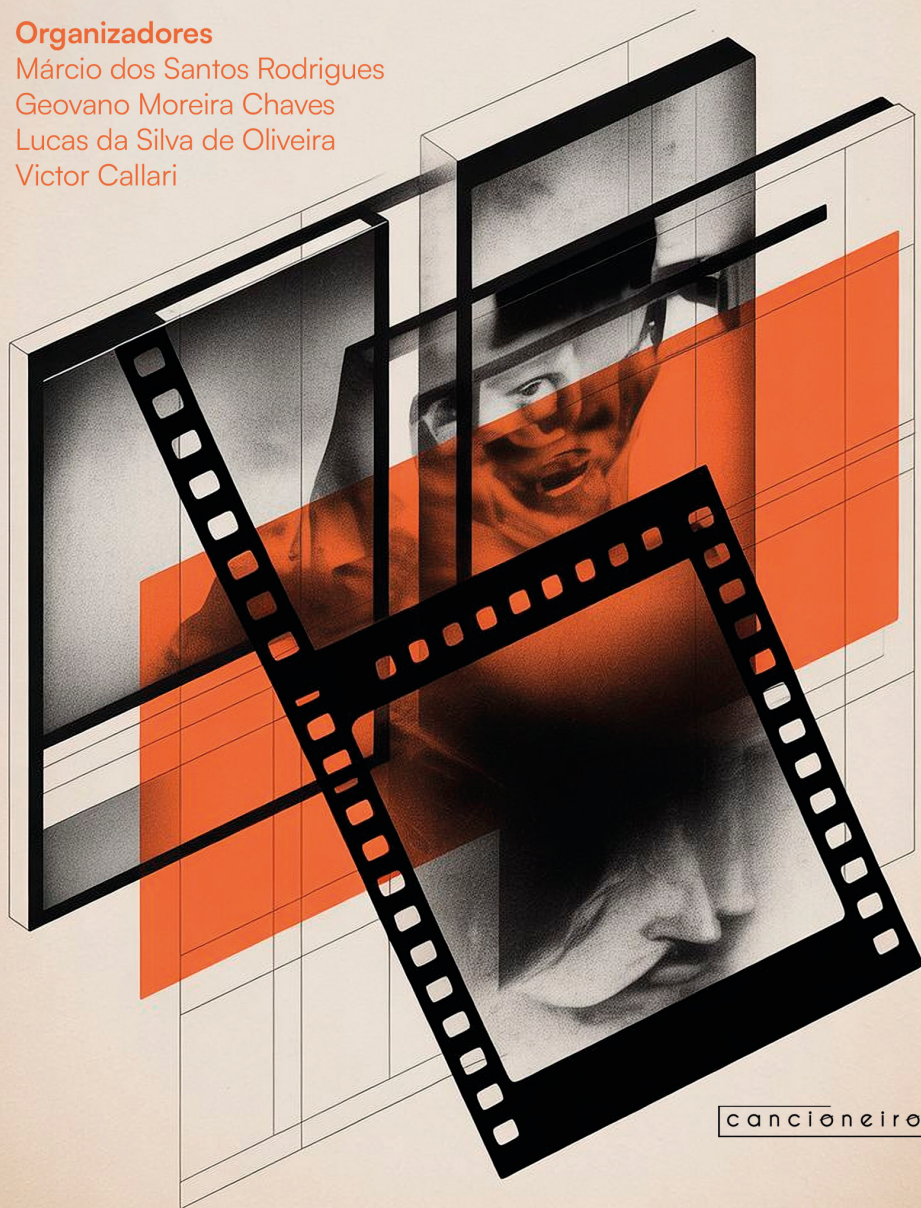
Organizadores

Márcio dos Santos Rodrigues

Geovano Moreira Chaves

Lucas da Silva de Oliveira

Victor Callari



cançãoiro

**PESQUISAS EM QUADRINHOS,
CINEMA E CULTURAS VISUAIS**

Márcio dos Santos Rodrigues
Geovano Moreira Chaves
Lucas Silva de Oliveira
Victor Callari
(Organizadores)

PESQUISAS EM QUADRINHOS, CINEMA E CULTURAS VISUAIS

cancioneiro

Copyright © 2026 by Márcio dos Santos Rodrigues, Geovano Moreira Chaves
Lucas Silva de Oliveira, Victor Callari (org.).

Todos os direitos reservados.

Diagramação

Pedro Paulo Machado

Capa

Alexandre Mesquita

CANCIONEIRO

Editor-chefe

Márcio Douglas de Carvalho e Silva

Ronyere Ferreira

Conselho editorial

Eva P. Bueno (St. Mary's University, Texas - EUA)

Giselle Menezes Mendes Cintado (Université Paris-Est Créteil, França)

Héctor Fernández L'Hoeste (Georgia State University, EUA)

Johny Santana de Araújo (Universidade Federal do Piauí, Brasil)

Josenildo de Jesus Pereira (Universidade Federal do Maranhão, Brasil)

Kátia Rodrigues Paranhos (Universidade Federal de Uberlândia, Brasil)

Pesquisas em quadrinhos, cinema e cultura visuais [livro digital] /
Márcio dos Santos Rodrigues, Geovano Moreira Chaves, Lucas Silva de
Oliveira, Victor Callari. – 1. ed.– Teresina: Cancioneiro, 2026.
634 p.: il.: E-book.

ISBN: 978-65-5330-091-0

DOI: 10.29327/5796446 / <https://doi.org/10.29327/5796446>

1. História em Quadrinhos 2. Quadrinhos – Mercado 3. Linguagem
Audiovisual 4. Cinema 5. Cultura 7. Personagens infantis 8. Quadrinhos
– Educação 9. Comunicação I. Título

CDD – 741.5

Ficha catalográfica elaborada por Larissa Andrade, CRB – 3/1179

EDITORA CANCIONEIRO

Teresina - Piauí

www.editoracancioneiro.com.br

contato@editoracancioneiro.com.br

E-book produzido mediante auxílio advindo do Edital nº 15/2025 - Edital de Apoio aos Grupos de Estudos do IFSULDEMINAS.

Essa obra é resultado de projeto aprovado no Edital nº 15/2025 do IFSULDEMINAS.

Ao Instituto Federal do Sul de Minas Gerais, o nosso agradecimento pelo apoio à realização deste livro.

Este livro é resultado da articulação entre ensino, pesquisa e extensão produzidas a partir do IFSULDEMINAS em conexão com pesquisadores de várias outras instituições brasileiras.

Livro produzido pelo Grupo de Estudos História e Linguagens: Pesquisa em Quadrinhos e Cinema, sediado no IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	15
--------------------------	-----------

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 01: QUADRINHOS
E AUDIOVISUAL COMO PRÁTICAS DE
MERCADO, MEDIAÇÃO E REPRESENTAÇÃO**

REFLEXÕES SOBRE QUADRINHOS E IDENTIDADE(S) A PARTIR DO CASO COMICSGATE.....	20
--	-----------

Matheus Ostemberg Benites da Silva

O HOMEM QUE COPIAVA: A DUALIDADE TER OU SER NO CONTEXTO NEOLIBERAL....	39
---	-----------

Liedson Jonas Reginato Gonçalves

Geovano Moreira Chaves

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 02: ENTRE A TELA E O
REQUADRO: FRONTEIRAS INTERMIDIÁTICAS
ENTRE HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O CINEMA**

QUE SUPER-HOMEM É ESSE? FILMES DE SUPER-HERÓIS COMO ESTRATÉGIA DE HUMOR EM TIRAS CÔMICAS.....	58
--	-----------

Paulo Ramos

**NARRATIVA EM TRAVESSIA:
A ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA DA
NOVELA GRÁFICA TUNGSTÊNIO E SUA
ADAPTAÇÃO EM IMAGEM-MOVIMENTO..... 84**

Manuela Luiza de Souza

Roberta Maria Ferreira Alves

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 03:
REPRESENTAÇÕES DO TRAUMA NO
CINEMA E NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**DO HOMEM AO MONUMENTO:
SALVADOR ALLENDE ENTRE O TRAUMA
E AS PÁGINAS DOS QUADRINHOS..... 108**

Raphael Silva Bernardes

**“MEU PAI SANGRA HISTÓRIA”:
A CRIAÇÃO DE MAUS E AS
EXPERIÊNCIAS DE CONSTITUIÇÃO
DE PÓS-MEMÓRIAS DE ART SPIEGELMAN..... 132**

Kathiane Thaís Facenda

**BUSTER CALL EM OHARA :
O TRAUMA E A MEMÓRIA NA
FORMAÇÃO DE NICO ROBIN..... 153**

John Lennon Barros Rodrigues

**TRAUMA GERACIONAL NA
CONSTRUÇÃO DE JASON TODD:
UM PARALELO EM ENTRE MORTE EM
FAMÍLIA E UNDER THE RED HOOD..... 170**

Lara Bianca Alves Lima

Christlene Carvalho dos Santos Pereira Cavalcante

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 04: REPRESENTAÇÕES
DE GÊNERO E SEXUALIDADE NAS MÍDIAS
VISUAIS: QUADRINHOS, CINEMA E ANIMAÇÃO**

**A MATERNIDADE EM DINASTIA M:
UMA LEITURA DA CONSTRUÇÃO
DA FEITICEIRA ESCARLATE..... 191**

Bruno Santos Melo

**UMA TRANSAMAZÔNICA?
REPRESENTAÇÕES DE MULHERES TRANS
BRASILEIRAS NA OBRA OS INVISÍVEIS
(1994-2000) DE GRANT MORRISON..... 209**

André Moreira de Oliveira

**MATERNIDADE E TRADIÇÃO:
REPRESENTAÇÕES NO FILME RED:
CRESCER É UMA FERA..... 227**

Manuela de Oliveira Marcondes

Georgiane Garabely Heil Vázquez

**DAEMONOLOGIE E A REPRESENTAÇÃO DA
BRUXARIA MEDIEVAL NOS VIDEOGAMES..... 249**

Maria Eduarda Sinato Baratella

Geovano Moreira Chaves

**O FUTURO É A PRISÃO: DISTOPIA,
CRIMINALIDADE E MASCULINIDADE
NO FILME FUGA DE NOVA YORK (1981)..... 268**

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 06: CONTRACULTURA,
UNDERGROUND E ALTERNATIVO:
USOS CONCEITUAIS NAS PESQUISAS
EM ARTES GRÁFICAS E CINEMA**

**DO MARGINAL AO EPISTÊMICO:
A ESTÉTICA DA LIBERTAÇÃO EM
“A FILHA DO HOMEM” 298**

Carlos Eduardo do Nascimento

Leonardo Brandão

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 07: ENSINO DE
HISTÓRIA E EDUCAÇÃO: PRÁTICAS E
CULTURAS NO TEMPO PRESENTE**

**ANARQUISMOS FANTÁSTICOS:
POR UM CAMINHO SEM CAPITÃES..... 328**

Francisco Ignatios Ribas de Andrade

**O OLHAR QUE EDUCA: A FORÇA
PEDAGÓGICA DO CINEMA IRANIANO..... 347**

Neide Carolina Andrade Piornedo

**HQS NO ENSINO DE FILOSOFIA: UMA
PROPOSTA A PARTIR DE SILVO GALLO..... 371**

Gabriel Vasconcelos Carvalheiro

José Valdir Teixeira Braga Filho

**FEMINILIDADES EM CONSTRUÇÃO:
O ESTUDO DE PERSONAGENS FEMININAS
DE HQs E O DESPERTAR CRIATIVO NA
AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA..... 387**

Cristiane de Cássia Lopes Barcelos de Bem

Fabia Vaniz de Oliveira Haas

**QUADRINHOS NAS AULAS DE HISTÓRIA:
UMA REFLEXÃO SOBRE APRENDIZAGEM
POR INTERMÉDIO DE RECURSOS
DIDÁTICOS/AFETIVOS..... 409**

Priscilla Damasceno Rodrigues

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 08: SUPER-HERÓIS
NOS QUADRINHOS E NO CINEMA:
IMAGINÁRIO, REPRESENTAÇÃO E
HISTÓRIA DOS ESTADOS UNIDOS**

**ENTRE O TEMPO HISTÓRICO E O
ANTROPOCENO: NARRATIVAS
ESCATOLÓGICAS DA HQ QUARTETO
FANTÁSTICO: HISTÓRIA DE VIDA..... 427**

Márcio Macêdo Moreira

**ESCARLATE, A COR DA LOUCURA:
FEITICEIRA ESCARLATE E AS
REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES
ESTADUNIDENSES (1985/1989)..... 450**

Brayan Gaudêncio Rocha

Janaina de Paula do Espírito Santo

**A LEITURA DA HQ SUPERMAN: PAZ NA
TERRA EM PERSPECTIVA - REFLETINDO
SOBRE A FOME NO MUNDO..... 474**

Leandro Raphael Vicente

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 09: REPRESENTAÇÕES
UTÓPICAS E DISTÓPICAS NO CINEMA E NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**NOS ESTADOS UNIDOS DISTÓPICO DE
JOHN CARPENTER, O PAÍS É GOVERNADO
POR UM PRESIDENTE AUTORITÁRIO: UMA
ANÁLISE DE FUGA DE NOVA IORQUE
(ESCAPE FROM NEW YORK, 1981) E FUGA DE
LOS ANGELES (ESCAPE FROM LA, 1996)..... 494**

Emmanuel Correia

HARAWAY NO VALE DO VENTO: COMO HAYAO MIYAZAKI FICA COM O PROBLEMA.....	512
---	------------

Bernardo Demaria Ignácio Brum

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 10: A QUESTÃO
MIGRATÓRIA NOS QUADRINHOS E NO CINEMA**

O USO DE ICONOGRAFIAS SENSACIONALISTAS NA IMPRENSA CARIOCA SOBRE O TRÁFICO INTERNACIONAL DE ESCRAVAS BRANCAS (1930–1939).....	535
--	------------

Wellington do Rosário de Oliveira

QUANDO O SONHO VIRA PESADELO: RALÉ E A FIGURAÇÃO DE FILHOS IMIGRANTES NOS QUADRINHOS DE MILES MORALES: HOMEM ARANHA (2023).....	559
--	------------

Guilherme Freire Marques

(ENTRE)QUADROS SENSÍVEIS: TRABALHANDO A QUESTÃO DOS REFUGIADOS A PARTIR DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “SALA DE ESPERA DA EUROPA”.....	583
--	------------

Keliene Christina da Silva

OS CONTOS “A FORÇA DA VIDA” E AS MEMÓRIAS GRÁFICAS DE WILL EISNER E OS IMIGRANTES JUDEUS EM NOVA IORQUE DURANTE A GRANDE DEPRESSÃO AMERICANA (1929-1939).....	606
--	------------

José Rener de França Silva

ORGANIZADORES.....	631
---------------------------	------------

APRESENTAÇÃO

Ao promover, em 2024, o seu I Seminário Nacional, o Grupo de Pesquisa História e Linguagens: Pesquisas em Quadrinhos e Cinema consolidou um percurso iniciado nas articulações entre pesquisadores da área de História, ainda no começo dos anos 2010 (ou mesmo antes), e que se desdobrou, para além de iniciativas pontuais ou articulações informais, em ações acadêmicas progressivamente mais estruturadas, entre as quais se destacam a realização do próprio seminário e a organização de publicações coletivas. Vinculado ao Instituto Federal do Sul de Minas Gerais – Campus Inconfidentes, o grupo vem se afirmando como um espaço de investigação orientado pela reflexão histórica sobre as narrativas visuais.

Existem outros grupos de pesquisa no país dedicados ao estudo dos quadrinhos, do cinema e de linguagens visuais em diversas chaves de leitura, vinculados a programas de Letras, Comunicação, Artes e áreas afins, das mais diferentes universidades e institutos federais do país e que têm contribuído de forma consistente para a consolidação desses objetos de estudo na academia. Nesse cenário, é possível identificar um conjunto expressivo de grupos de pesquisa cadastrados no CNPq, distribuídos por múltiplas áreas do conhecimento e instituições.

Das iniciativas mais antigas, como o Observatório de Histórias em Quadrinhos da Universidade de São Paulo (USP),

a núcleos consolidados ao longo das duas últimas décadas, integra-se um conjunto que inclui o Grupo de Estudo de História em Quadrinhos – GIBI e o Quadrital, ambos da Universidade de Brasília (UnB), o grupo História em Quadrinhos: entre a teoria e a crítica, do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS), o Laboratório de Design em Quadrinhos da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) e o Núcleo de Pesquisas em Quadrinhos (NUPeQ) da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), além de grupos sediados na Unifesp, na UFSM, na UNILAB, na UFC e na UFMG. Ainda há, nesse campo em consolidação, instâncias associativas que desempenham papel importante em pesquisas, com destaque para o Coletivo Shazam, no âmbito da historiografia sobre quadrinhos, e a Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS).

Dentro desse panorama, a principal contribuição do grupo de pesquisa vinculado ao campus Inconfidentes do IFSULDEMINAS, liderados pelos historiadores Geovano Moreira Chaves e Márcio dos Santos Rodrigues, reside na decisão de inscrever de forma sistemática os quadrinhos e o cinema no interior da historiografia, assumindo essas linguagens como fontes históricas que requerem procedimentos de crítica, contextualização e interpretação próprios do ofício do historiador. Essa orientação não permaneceu restrita ao plano teórico, encontrando desdobramento concreto com a realização do I Seminário Nacional, em 2024, a partir do qual se estruturou uma publicação coletiva que reuniu doze artigos de organizadores de Simpósios Temáticos e de conferencistas convidados, além da disponibilização do volume e dos anais em formato digital, com 36 textos completos.

A realização do II Seminário do grupo, entre 10 e 12 de setembro de 2025, insere-se como continuidade desse

percurso e assinala uma inflexão importante com a internacionalização do encontro. A ampliação do alcance do evento favoreceu o diálogo direto com agendas de pesquisa e debates acadêmicos em circulação internacional, mantendo, ao mesmo tempo, a centralidade da perspectiva historiográfica que orienta o grupo desde sua constituição.

O Seminário contou com a presença de conferencistas com trajetória consolidada nos campos acadêmico e editorial, entre os quais Alexandre Callari, editor, roteirista e sócio-fundador da Editora Pipoca & Nanquim, uma das principais editoras independentes de histórias em quadrinhos no Brasil; a Dra. Mihaela Precup, Professora Associada do Departamento de Estudos Americanos da Universidade de Bucareste e autora de *The Graphic Lives of Fathers: Memory, Representation, and Fatherhood in Autobiographical Comics* publicado pela Rutgers University Press em 2022; e o professor Dr. Luiz Carlos Sereza, docente no Instituto de Educação do Paraná Erasmo Pilotto. Essas participações contribuíram para o adensamento dos debates e para a articulação entre pesquisa acadêmica e produção editorial.

O evento distinguiu-se ainda pelo volume expressivo de trabalhos submetidos e apresentados, totalizando 127 pesquisas distribuídas em dez Simpósios Temáticos. As propostas reunidas contemplaram diferentes recortes analíticos e procedimentos metodológicos, favorecendo o intercâmbio intelectual entre os participantes e reforçando o caráter plural do encontro. Soma-se a esse aspecto a abrangência geográfica dos pesquisadores, com a participação de estudiosos vinculados a institutos federais e universidades situadas em quase todos os estados brasileiros, evidenciando um esforço de ampliação do horizonte das pesquisas sobre quadrinhos e cinema para além do eixo Sul-Sudeste.

Ao longo dos três dias de atividades, o seminário constituiu um espaço de circulação e debate de pesquisas em andamento, reunindo participantes em diferentes estágios de formação acadêmica. Os Simpósios Temáticos possibilitaram o confronto de perspectivas e a apresentação de investigações em curso, com a presença de 32 graduandos ou graduados, 27 mestrandos ou mestres, 28 doutorandos e 20 doutores, o que evidencia a heterogeneidade dos perfis envolvidos e a amplitude do campo de estudos.

Os trabalhos reunidos neste e-book apresentam um recorte das discussões desenvolvidas durante o encontro, traduzindo distintos momentos de maturação das pesquisas e a diversidade que caracteriza as investigações em quadrinhos e cinema.

A intenção foi abrir espaço para interessados em pesquisas sobre histórias em quadrinhos e cinema a partir da graduação, e neste sentido, este e-book não intenciona a difusão de pesquisas mais aprofundadas e teóricamente mais elaboradas, e sim, textos que permitem perceber potencialidades e temáticas levantadas por iniciantes na área.

A organização agradece às pessoas participantes, às coordenações dos Simpósios Temáticos, aos monitores do evento, e deseja aos leitores uma leitura proveitosa.

Os organizadores.

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 01:
QUADRINHOS E AUDIOVISUAL
COMO PRÁTICAS DE
MERCADO, MEDIAÇÃO E
REPRESENTAÇÃO**

Coordenadores:

Márcio dos Santos Rodrigues

Lucas Mello Neiva

REFLEXÕES SOBRE QUADRINHOS E IDENTIDADE(S) A PARTIR DO CASO COMICSGATE

Matheus Ostemberg Benites da Silva¹

Introdução

Nos últimos anos, tem crescido no campo da História as pesquisas que tomam como fonte e objeto de análise as histórias em quadrinhos. Tal aproximação foi possibilitada, sobretudo, pelo advento da História Cultural, focalizando em identificar como são atribuídos sentidos à realidade social pelos indivíduos em diferentes lugares e momentos (CHARTIER, 2002), o que acarretou uma ampliação de abordagens, métodos e fontes, fazendo com que a História passasse “a tecer diálogos férteis com disciplinas e temas que outrora se colocavam em polos distantes e, por vezes, conflitantes” (VAZQUEZ; PIRES, 2017, p. 150).

As histórias em quadrinhos, uma vez inseridas em tempos históricos e produzidas por sujeitos históricos, são por si também produtos históricos, devendo ser vistas como prática

1. Doutorando em História pela Universidade Federal da Grande Dourados.
E-mail: toissilva@gmail.com.

cultural e também “modos de percepção que constroem e atribuem significados que são históricos” (RODRIGUES, 2021, p. 26). Tal concepção permite articular as histórias em quadrinhos com o conceito de representação, uma vez que, como ressaltado por Sandra Jatahy Pesavento (2004, p. 40), as representações são construções feitas a partir do real, que envolvem processos de percepção e classificação de tal realidade social. O conceito também é ponto de reflexão para Roger Chartier (1991), que além de salientar o papel das representações como leituras que os indivíduos produzem a respeito do mundo social em que estão envolvidos, resalta também as práticas que fazem com que essas leituras sejam reconhecidas e perpetuadas na sociedade. Tal ideia de “perpetuação” dialoga com a concepção de representação de Stuart Hall (2016, p. 31), que, para além da atribuição de sentidos e significados, destaca também o compartilhamento desses significados como parte do processo da representação. A partir disso, pode-se pensar nas histórias em quadrinhos não apenas elas próprias como portadoras de representações de seus autores, mas também como produtoras e perpetuadoras de representações que serão lidas, apropriadas e/ou ressignificadas por seus leitores.

Para o historiador que se propõe a trabalhar com as histórias em quadrinhos, a análise dos enredos e sua articulação com os contextos sociais e históricos em que estão inseridos é imprescindível. Entretanto, um olhar para as questões “externas” às páginas pode tornar a pesquisa mais profunda e oferecer novos pontos de análise. O universo que orbita ao redor dos quadrinhos também compreende, por exemplo, questões mercadológicas, publicitárias, considerações a respeito do papel de editores e demais componentes presentes na produção, recepção dos leitores e como tais leitores formam

suas próprias comunidades, os chamados fandoms. Este último aspecto, em especial, pode oferecer maior amplitude para a análise do impacto que as representações perpetuadas nos e a partir dos quadrinhos podem exercer, sobretudo quando contribuem para singularizar e reconhecer um grupo, uma classe ou comunidade, sendo, deste modo, construtoras e limitadoras de determinadas identidades. Mais do que apenas reunirem leitores que compartilham do interesse por determinada produção, estas comunidades podem envolver processos de disciplinação, determinando parâmetros para inserção na comunidade ou exclusão em relação à mesma (BOOTH; BENNETT, 2018, p. 4).

A partir disto, o presente ensaio tem como objetivo refletir sobre as possíveis relações entre quadrinhos e identidades no mundo contemporâneo a partir do Comicsgate, movimento de leitores de quadrinhos, surgido nos Estados Unidos, que se posiciona contra a diversidade no meio dos quadrinhos. Espera-se compreender não apenas as características e particularidades deste grupo, mas analisá-lo dentro de um processo maior de conflito e afirmação de identidades engendrado por movimentos conservadores contemporâneos. Em um primeiro momento, será caracterizada tal comunidade, compreendendo seu contexto de surgimento e linha de atuação para, a seguir, discutir como a existência de tal grupo pode ser entendida dentro do debate sobre a questão das identidades na atualidade.

O que é o *Comicsgate*?

A partir da segunda metade dos anos 2010, portais especializados sobre quadrinhos, e até mesmo veículos de imprensa

mais tradicionais, como os jornais The Guardian², Washington Post³, e Miami Herald⁴ começaram a noticiar a existência de um movimento online de fãs de quadrinhos que se levantavam contra a diversidade no meio, em especial quanto a presença e representação das mulheres nesta indústria e em suas produções. O movimento passou a ser identificado pelo nome Comicsgate, sendo uma referência a outro movimento de caráter conservador e “anti-diversidade” que também marcou presença na chamada comunidade geek⁵, mas especificamente no meio dos games, o Gamergate⁶.

Como um movimento ligado às redes sociais e suas dinâmicas de interação e publicação voláteis, é difícil traçar uma origem do Comicsgate e nem mesmo é este o interesse prioritário deste ensaio. Entretanto, é necessária a descrição de alguns eventos ocorridos envolvendo esta comunidade de fãs para podermos não só caracterizá-los, como também compreender seu *modus operandi* online, suas práticas e consequências para além do meio digital.

2. Disponível em <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/sep/11/poison-comicsgate-racism-misogyny-take-a-stand>> Acesso em: 10 jun. 2025, às 17h50min.

3. Disponível em <<https://www.washingtonpost.com/outlook/2018/09/13/comicsgate-movement-isnt-defending-free-speech-its-suppressing-it/>> Acesso em: 10 jun. 2025, às 16h51min.

4. Disponível em <<https://www.miamiherald.com/opinion/opn-columns-blogs/leonard-pitts-jr/article223686400.html>> Acesso em: 10 jun. 2025, às 16h52min.

5. O termo “Geek” trata-se de um anglicismo comumente utilizado atualmente para se referir a indivíduos com interesse em informática e elementos culturais relacionados a ficção científica e fantasia, como filmes, séries de tv, livros, quadrinhos e games (QUAIL, 2011).

6. Os dois termos, por sua vez, fazem referência ao Caso Watergate, ocorrido nos Estados Unidos na década de 1970, que investigou o escândalo político referente a membros da campanha de reeleição de Richard Nixon e a aplicação por estes de escutas na sede do Comitê Nacional do Partido Democrata, no Complexo de Watergate, em Washington. Tal acontecimento recebeu ampla cobertura midiática e culminou na renúncia de Nixon em 1974.

Uma das primeiras manifestações a serem noticiadas ocorreu em 2016, quando a personagem Mockingbird, da Marvel Comics, foi retratada pela artista Joelle Jones, na capa de sua revista em quadrinhos, com uma camiseta que apresentava os dizeres “Ask Me About My Feminist Agenda” (Figura 1).

Figura 1: capa de Mockingbird #8



Fonte: marvel.com⁷

Como consequência, a roteirista do quadrinho, Chelsea Cain, passou a receber insultos misóginos em suas redes so-

7. Disponível em <https://www.marvel.com/comics/issue/58226/mockingbird_2016_8>. Acesso em: 27 out. 2025, às 16h07min.

ciais, levando-a, na ocasião, a excluir temporariamente sua conta no Twitter. Tal acontecimento recebeu cobertura de portais midiáticos de grande público como o Huffpost⁸ e Quartz⁹ e, na época, acenderam o alerta para a existência de um novo movimento “ao estilo Gamergate”.

Em 2017, a hashtag #comicsgate começou a circular na rede social Twitter após a publicação, no dia 28 de julho, de uma foto de funcionárias da Marvel, publicada no perfil de Heather Antos, escritora e, na época, uma das editoras da empresa, em que tomavam milkshakes em homenagem a Florence Steinberg, funcionária que trabalhara na Marvel Comics desde os anos 1960 e havia falecido dias antes. A postagem foi acompanhada por respostas de uma parcela de fãs que reclamavam do feminismo que supostamente estaria sendo implantado na editora por escritoras e editoras mulheres, a quais muitos destes fãs passaram a se referir como Social Justice Warriors, a quem culpavam por uma suposta queda de qualidade nas histórias da Marvel, e consequentemente uma baixa nas vendas. Para Eric Francisco (2018), a queda das vendas dos quadrinhos nos Estados Unidos é um dado real, entretanto, a venda de livros em geral também caiu, sendo consequência das mudanças nas próprias mídias, argumento ao qual o autor não desenvolve melhor, mas que podemos confirmar pelo advento das publicações online, tanto de quadrinhos quanto livros, mas principalmente na concorrência por atenção que estes encontram nos filmes e

8. Disponível em <https://www.huffpost.com/entry/chelsea-cain-mockingbird-feminist-comics-twitter_n_58136044e4b0990edc307fc1> Acesso em: 10 jun. 2025, às 17h48min.

9. Disponível em <<https://qz.com/822246/marvels-chelsea-cain-author-of-mockingbird-leaves-twitter-because-of-harassment-and-bullying>> Acesso em: 10 jun. 2025, às 17h49min.

séries de TV e, sobretudo, na utilização da internet, principalmente se consideramos o acesso as redes sociais.

Entretanto, para os indivíduos que passaram a se vincular ao Comicsgate, a abertura da indústria à diversidade era definitivamente a principal causa da queda de vendas, fato atestado por Francisco (2018), que ressalta que na San Diego Comic-Con¹⁰ de 2017, realizada em outubro deste mesmo ano, durante um café da manhã oferecido pela Marvel, alguns varejistas de lojas de quadrinhos se mostraram irritados com a queda em seus negócios e apontaram como causa a inclusão de personagens negros, homossexuais e femininas nas histórias.

Tal argumento não circulou apenas entre leitores e varejistas. Em abril de 2017, David Gabriel, na época vice-presidente sênior de vendas da Marvel Comics, sugeriu em entrevista que os leitores estavam “virando o nariz” para personagens mais calcados na diversidade e que os varejistas diziam que os fãs queriam a volta dos heróis clássicos¹¹. É importante destacar que na época, a Marvel trabalhava com a iniciativa editorial denominada “All-New, All-Different Marvel”, que consistia na publicação de “heróis-legados”, novos personagens que assumiriam o “manto” de heróis já consagrados da editora, em uma tentativa de atingir novos públicos por meio da inclusão da diversidade em sua linha de personagens. O Capitão América passou a ser negro, com a troca de Steve Rogers (que voltaria ao posto não muito tempo depois) por seu parceiro Sam Wilson, anteriormente o herói Falcão; a identidade do Hulk começou a ser dividida entre Bruce Banner e Amadeus Cho, um jovem de origem asiática; personagens como Thor,

10. Evento anual realizado em San Diego, Califórnia, voltado para fãs de quadrinhos, cinema, games e cultura pop em geral.

11. Disponível em <<https://www.correiodopovo.com.br/artegenda/executivo-da-marvel-diz-que-muitos-leitores-rejeitaram-diversidade-nos-hqs-1.227693>> Acesso em: 13 jun. 2025, às 16h01min.

Wolverine e Gavião Arqueiro passaram a ter também versões femininas. Entretanto, o portal CBR, especializado em quadrinhos, destacou que, no período as vendas gerais da Marvel caíram, e não só nos títulos que incluíam protagonistas não-brancos ou femininas. Por meio de estatísticas de cálculos de vendas, a reportagem apontava para o excesso de publicações como causa mais eficiente para explicar a queda de vendas, uma vez que não conseguiam ser absorvidas pelo mercado consumidor. Foi destacado também que o segundo título mais vendido pela editora na época era *The Mighty Thor* que, como já citado trazia uma mulher ostentando o título do herói baseado na mitologia nórdica¹². Alguns dias depois, Gabriel voltou atrás em suas declarações.

Apesar de Gabriel deixar de endossar o argumento que relacionava a queda de vendas com a inclusão da diversidade de gênero e racial nos quadrinhos, vários leitores passaram a sustentar a ideia. Um desses leitores, Richard C. Meyer, também quadrinista independente, abriu no Youtube o canal “Diversity & Comics”, onde passou a fazer resenhas de histórias em quadrinhos e críticas à diversidade nas histórias e aos seus autores, argumentando que o suposto fracasso da indústria de quadrinhos estava ligado a estes profissionais. O canal e o perfil de Meyer no Twitter passaram a angariar seguidores, muitos dos quais, sob o uso da hashtag #comicsgate, começaram a perseguir e fazer campanhas de assédio online aos autores citados por Meyer em seus vídeos, além de convocarem boicotes aos artistas. Em relato ao portal *The Daily Beast*¹³, Meyer declarou que os “Social Justice Warriors” só conseguiam emprego por

12. Disponível em <<https://www.cbr.com/no-diversity-didnt-kill-marvels-comic-sales/>> Acesso em: 11 jun. 2025, às 16h37min.

13. Disponível em <<https://www.thedailybeast.com/comicsgate-how-an-anti-diversity-harassment-campaign-in-comics-got-ugly-and-profitable?ref=home>> Acesso em: 11 jun. 2025, às 17h15min.

causa de suas qualidades “superficiais” como ser gay, negro ou trans. Meyer também disse que seu incômodo começou quando percebeu uma tendência de feminilização de personagens masculinos e masculinização de personagens femininas. Atualmente, o canal de vídeos de Meyer no Youtube atua sob outro nome (Comics MATTER w/Ya Boi Zack) e possui cerca de 91 mil inscritos¹⁴.

A continuidade da atividade do canal de Meyer demonstra que, apesar do movimento ter recebido maior cobertura midiático no fim da década de 2010, ainda se mantém ativo. A digitação da hashtag #comicsgate na barra de pesquisas da rede social X (antigamente conhecida como Twitter) remete a autores, artistas e fãs que se identificam com o movimento, publicando seus trabalhos e interesses artísticos, mas também a continuidade de críticas à diversidade no meio dos quadrinhos. Atualmente, há um site próprio do movimento (comicsgate.org), sem autoria definida, sendo aparentemente produzido e mantido por fãs, e que serve como um compilador de nomes de artistas, trabalhos e vídeos que se identificam com o movimento. O site basicamente não produz conteúdo próprio, mas redireciona o usuário para os conteúdos feitos por produtores ligados ao movimento.

É importante frisar que o movimento não angariou apenas uma parcela diminuta e específica de fãs ou artistas underground, ou seja, não incluídos no círculo das grandes editoras de quadrinhos. Um exemplo é o artista Ethan Van Sciver, que chegou a trabalhar em títulos das editoras Marvel e da DC Comics. Em 2017, Van Sciver também criou um canal no Youtube para falar de quadrinhos, o ComicArtistPro Secrets,

14. Disponível em <<https://www.youtube.com/@ComicsMATTER>> Acesso em: 11 jun. 2025, às 17h39min.

com atualmente 136 mil inscritos¹⁵, onde além de dicas sobre desenho e resenha de leituras, passou a tecer críticas à diversidade na indústria dos quadrinhos. Em 2018, o autor foi desligado da DC Comics, e iniciou seu próprio selo de quadrinhos, o All Caps Comics, baseado em produções autorais feitas a partir de financiamento coletivo. O seu primeiro quadrinho na iniciativa angariou mais de 500 mil dólares¹⁶, demonstrando que a publicidade obtida a partir dos ataques à diversidade e aos “Social Justice Warriors” dos quadrinhos também pode ser financeiramente rentável.

A despeito das questões econômicas que podem ser debatidas envolvendo os fãs e artistas identificados com o Comicsgate e descritas as características básicas e atividade do movimento, uma análise deste fandom em específico pode nos oferecer um olhar e uma reflexão sobre algo que se constrói neste tipo de coletividade e define a suposta natureza do grupo e sua relação com o “outro”, os que estão de fora de seu círculo: a identidade.

O Comicsgate como marcador de identidade e produto de crise

Como um fenômeno predominantemente online, apesar de seus efeitos no “mundo material”, a comunidade Comicsgate, ao promover campanhas de perseguição e linchamentos virtuais, segue a dinâmica das mídias digitais contemporâneas, que o filósofo

15. Disponível em <<https://www.youtube.com/@ComicArtistProSecrets>> Acesso em: 11 jun. 2025, às 18h11min.

16. Valor informado pelo site de financiamento coletivo Indiegogo, disponível em<https://www.indiegogo.com/projects/ethan-van-sciver-s-cyberfrog-bloodhoney-comic-book#> Acesso em: 11 jun. 2025, às 18h22min.

Byung-Chul Han (2018, p. 9) denomina como mídia de afetos. Basicamente, a comunicação digital, na qual se inserem as redes sociais, envolvida em uma temporalidade imediatista, torna possível e naturalizada uma descarga de afetos instantânea. Entretanto, é importante notar que nas comunidades online essa descarga de afetos não apenas conduz para a ação em grupo, mas é um dos fatores de existência e motivadores da reunião (ainda que virtual) do próprio grupo. Para Anastasia Salter (2020), as comunidades online, especialmente os ciberespaços voltados para o público geek, oferecem aos seus membros empoderamento e pertencimento. A partir disso, não seria exagerado considerar tais comunidades como marcadores de identidades.

Para Kathryn Woodward (2014, p. 13), a identidade é relacional, sendo estabelecida na diferença obtida por marcações simbólicas relativas a outras identidades. Ao longo dos anos, os membros das comunidades geeks foram representados em filmes e séries como homens brancos e heterossexuais, construídos como fracassos sociais e sexuais, em contraste a indivíduos mais atléticos, “descolados”, que expressam uma masculinidade heterossexual hegemônica (QUAIL, 2011, p. 460). Apesar dos exageros que tais representações midiáticas podem apresentar, tradicionalmente as comunidades geeks eram associadas ao público masculino e heterossexual. Entretanto, pesquisas recentes demonstram uma configuração demográfica diferente. Uma pesquisa divulgada em 2024, feita pela Pesquisa Game Brasil (PGB), plataforma que promove levantamentos estatísticos sobre o consumo de jogos eletrônicos no Brasil, constatou que entre os usuários de jogos eletrônicos, 50,9% são mulheres¹⁷. Em 2011, a escritora e editora de qua-

17. Disponível em <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2024/03/gamers-brasil-eirsestao-mais-diversos-e-mulheres-predominam/>> Acesso em: 12 jun. 2025, às 14h57min. .

drinhos Janelle Asselin realizou uma pesquisa nas redes sociais que contou com a resposta de 1.763 leitores de quadrinhos e constatou que destes, 59% eram homens, 38% eram mulheres e 2% se identificavam como não-binários¹⁸. Números próximos foram obtidos em pesquisa feita pelo blogueiro de quadrinhos Brett Schenker, em foram utilizados como dados informações de publicidade do Facebook e constatou-se que 40% dos fãs de quadrinhos são mulheres¹⁹.

Infere-se, assim, uma mudança na identidade geek, em especial, considerando nosso objeto, no perfil de leitores de quadrinhos, rompendo com o padrão masculino, hétero e branco, o que ajuda a compreender o investimento que editoras tem feito em personagens mais diversos, escritos e desenhados por artistas mulheres, trans, negros, latinos, rompendo com padrão que dominou a operacionalização e produção da indústria dos quadrinhos, sobretudo nos Estados Unidos, durante muitos anos. Entretanto, tais mudanças também causam as reações daqueles que não se sentem mais seguros em uma identidade que apresenta mudanças, sendo o Comicsgate um dos principais exemplos disso.

Para Salter (2020), o Comicsgate é um movimento calcado na nostalgia, sentimento que apesar de não ser necessariamente conservador, vem sendo na atualidade associado a valores conservadores, motivado pela ideia de que identidades antes cristalizadas estão sob ataque perante as mudanças e novas identidades que surgem na contemporaneidade. As lentes nostálgicas do movimento enquadram os ditos “Social Justice Warriors” como sua antítese, e mulheres, sejam elas

18. Disponível em <<https://ladydrawers.wordpress.com/2011/07/12/readershipstats/>> Acesso em: 12 jun. 2025, às 15h54min.

19. Disponível em <<https://www.comicsbeat.com/facebook-stats-40-of-comics-fans-are-women/>> Acesso em: 12 jun. 2025, às 16h01min.

as autoras ou personagens, se tornam “invasoras” do espaço geek masculino. A nostalgia olha para um passado em que as identidades – incluindo a identidade geek – eram mais fixas em contrariedade às identidades mais fluídas da atualidade. Tal questão insere o Comicsgate em um debate maior sobre a crise da identidade na contemporaneidade e aproxima, por meio dos discursos e práticas, o fandom de movimentos identitários ligados à extrema-direita, como os movimentos supremacistas brancos.

De acordo com Hall (2006, p. 7), que se refere a essa contemporaneidade como “modernismo tardio”, as velhas identidades que antes estabilizavam o mundo social estão em declínio e, em seu lugar surgem novas identidades que tornam o indivíduo fragmentado. Tal contestação configuraria o que o autor chama de “crise de identidade”. Ainda de acordo com o autor,

Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito (HALL, 2006, p. 9).

A partir do sentimento de deslocamento provocado pela fragmentação das identidades, “algumas comunidades buscam retornar a um passado perdido [...]” (WOODWARD, 2014, p. 24). No caso do Comicsgate, a nostalgia aponta para um passado em que a comunidade geek era predominantemente masculina, e os personagens principais das histórias em quadrinhos seguiam o padrão do protagonismo masculino, heterossexual e branco. É importante ressaltar que, ainda que em menor número, personagens femininas sempre existiram nas histórias em quadrinhos, vide o exemplo mais conhecido da

Mulher-Maravilha, criada em 1941, assim como protagonistas negros, como Pantera Negra (1966) e Luke Cage (1972). Entretanto, ainda que esse passado cultivado pelo sentimento nostálgico seja uma construção imaginária, “proporciona alguma certeza em um clima que é de mudança, fluidez e crescente incerteza” (WOODWARD, 2014, p. 25).

Acampados na alienação nostálgica, não é de surpreender que os entusiastas do Comicsgate promovam linchamentos virtuais aos que “ameaçam” a existência de sua identidade, sua concepção do que é ser geek e de como devem ser as histórias em quadrinhos. Os “intrusos” que invadem seus refúgios privados onde depositam suas frágeis identidades devem ser expulsos, com os membros do grupo se enxergando como “protetores” desse espaço. Diante de uma identidade que se vê ameaçada pela fluidez da modernidade, a reação por vezes é um conservadorismo exacerbado, calcado em uma visão cada vez mais essencialista da identidade, gerando a criação de movimentos identitários fundamentalistas. Para Zygmunt Bauman

[...] a atual ascensão espetacular dos fundamentalismos não guarda mistério. Está longe de ser intrigante ou inesperada. Feridos pela experiência do abandono, homens e mulheres desta nossa época suspeitam ser peões no jogo de alguém, desprovidos dos movimentos feitos pelos grandes jogadores e facilmente renegados e destinados à pilha de lixo quando estes acharem que eles não dão mais lucro. Consciente ou subconscientemente, os homens e as mulheres de nossa época são assombrados pelo espectro da exclusão (BAUMAN, 2005, p. 53).

O temor da exclusão, do deslocamento, do medo de sumir no oceano de novas e fragmentadas identidades, torna tais

grupos mais alarmistas e violentos na relação com o outro. Paradoxalmente, uma vez que a identidade é relacional, a existência do “outro”, do oposto, reforça a própria identidade do grupo. É o que pode se averiguar a partir do pensamento de Woodward:

As identidades são fabricadas por meio da marcação da diferença. Essa marcação da diferença ocorre tanto por meio de sistemas simbólicos de representação quanto por meio de formas de exclusão social. A identidade, pois, não é o oposto da diferença: a identidade depende da diferença. Nas relações sociais, essas formas de diferença - a simbólica e a social - são estabelecidas, ao menos em parte, por meio de sistemas classificatórios. Um sistema classificatório aplica um princípio de diferença a uma população de uma forma tal que seja capaz de dividi-la (e a todas as suas características) em ao menos dois grupos opostos - nós/eles [...]; eu/outro (WOODWARD, 2014, p. 40).

Podemos assim considerar que o Comicsgate existe e cresce como movimento, inclusive com implicações econômicas, como já citado anteriormente, na medida em que as mulheres, negros, trans, e demais identidades que rompem com padrões hegemônicos adentram na indústria dos quadrinhos por meio da autoria e produção, mas também como personagens frutos desta produção. Afinal, como justificar a existência de uma comunidade calcada na defesa de uma determinada identidade sem a existência de outras identidades a serem não só combatidas, mas seguindo uma lógica das histórias de super-heróis, vilanizadas? No caso Comicsgate, a existência de um “outro” torna possível capitalizar o discurso da suposta existência de uma “guerra cultural”, presente principalmente em grupos ligados a direita conservadora atual, que pregam uma disputa cultural para combater uma suposta

hegemonia da esquerda que monopolizaria a produção cultural (MATTOS E SILVA, 2021). Dentro dessa lógica, a atuação dos entusiastas do Comicsgate em meio predominantemente digital seria favorecida pela própria dinâmica das redes, onde, segundo Han (2018, p. 9-10), impera a anonimidade, o refluxo ruidoso de informações que tem como consequência o desrespeito e a facilitação de campanhas difamatórias.

O cultivo do clima beligerante, em um contexto calcado na polarização das ditas guerras culturais, justifica não só a existência do Comicsgate para seus adeptos, mas ajuda a compreender seu relativo sucesso que faz com que o grupo se desdobre atualmente não só em postagens nas redes sociais, mas também em vídeos com milhares de visualizações e, até mesmo, em rentáveis iniciativas editoriais.

Considerações finais

O universo que orbita em torno das histórias em quadrinhos pode oferecer diferentes caminhos de análise ao historiador que busca compreender a relação dessa linguagem com o meio social que a cerca. Um dos caminhos que tentamos demonstrar com o presente ensaio é a análise de grupo de leitores, os chamados fandoms, nesse caso especificamente o Comicsgate.

Uma análise introdutória sobre o grupo e suas práticas, permite compreendê-lo como parte de um contexto marcado pela ascensão de movimentos conservadores, mais à direita do espectro político, encampados em uma suposta guerra cultural, mas principalmente, compreendê-lo à luz da crise de identidades da contemporaneidade que, por sua vez, é um

fator que alimenta a existência de tais movimentos conservadores da atualidade.

Como já dito, a análise aqui feita possui um caráter introdutório e de maneira nenhuma almeja um resultado conclusivo sobre o tema, pelo contrário, espera-se que possa ser o ponto de partida para futuras pesquisas que busquem compreender melhor o Comicsgate, o comportamento dos fandoms de quadrinhos diante da fluidez de identidades cada vez mais latentes em seus grupos, assim como outras perspectivas que podem ser seguidas a partir desse debate inicial.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.

BENNETT, Lucy; BOOTH, Paul. Introduction: Seeing Fans. In: BENNETT, Lucy; BOOTH, Paul (Orgs.). **Seeing Fans: Representations of Fandom in Media and Popular Culture**. Nova York: Bloomsbury, 2016.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, vol. 5, nr. 11, jan/abr. 1991, p. 173-191.

_____. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Portugal: Difel, 2002.

FRANCISCO, Eric. Comicsgate Is Gamergate's Next Horrible Evolution. **Inverse**. Nova York, 9 de fev. de 2020. Disponível em <<https://www.inverse.com/entertainment/41132-comicsgate-explained-bigots-milkshake-marvel-dc-gamergate>>. Acesso em: 20 jun. 2025.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

_____. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016.

HAN, Byung-Chul. **No enxame**: perspectivas do digital. Petrópolis: Vozes, 2018. E-book.

MATTOS E SILVA, Ivan Henrique de. 'Liberal na economia e conservador nos costumes' - uma totalidade dialética. **Revista Brasileira de Ciências Sociais** (online), v. 36, p. 1-19, 2021.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História & História Cultural**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

QUAIL, Christine. Nerds, Geeks, and the Hip/Square Dialectic in Contemporary Television. **Television & New Media**, 12(5), 460-482, 2011.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (Orgs.). **História e quadrinhos**: contribuições ao ensino e à pesquisa. Belo Horizonte, MG: Letramento, 2021, p. 19-61.

SALTER, Anastasia. Keynote Address – #NostalgiaGate? Comics as Battleground in Transmedia Networked Publics. **ImageText**. Florida, Vol. 11, n. 3, 2020. Disponível em: <<https://imagetextjournal.com/keynote-address-nostalgagate-comics-as-battleground-in-transmedia-networked-publics/>>. Acesso em: 20 jun. 2025.

VAZQUEZ, Laura; PIRES, Conceição. Percursos teóricos e metodológicos das HQs na Argentina e Brasil. In: RODRIGUES, Rogério Rosa (Org.). **Possibilidades de pesquisa em História**. São Paulo: Contexto, 2017.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

O HOMEM QUE COPIAVA: A DUALIDADE *TER* OU *SER* NO CONTEXTO NEOLIBERAL

*Liedson Jonas Reginato Gonçalves*¹

*Geovano Moreira Chaves*²

Introdução

No cinema brasileiro, é comum obras que tratam o cotidiano de vida da camada mais pobre da sociedade civil e suas questões, econômicas, sociais e raciais, em diferentes gêneros, como *Central do Brasil* (1998), *Cidade de Deus* (2002), *Carandiru* (2003), *Saneamento Básico* (2007), *Tropa de Elite* (2007), *Última Parada 174* (2008), *O Lobo Atrás da porta* (2013) entre outros. No entanto, o presente capítulo utilizará como base a obra “O Homem que Copiava”, 2003, de Jorge Furtado, que contém várias dessas.

De início, trataremos brevemente sobre a carreira de Jorge Furtado e sua produção para esclarecê-la, no sentido de trazer as características que estas obras possuem em co-

1. Graduando em História pelo Instituto Federal do Sul de Minas – IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: liedsonjrgonc.03@gmail.com.

2. Doutor em História pela UFMG. Docente História/Filosofia no IFSULDEMINAS – E-mail: geovano.chaves.ifsuldeminas.edu.br

mum nos seus panos de fundo para as narrativas e abordagens. Em seguida, apresentar-se-á a relação das problemáticas sociais presentes no filme com o modelo econômico brasileiro da época (fim da década de 1990 e início dos anos 2000), para compreendermos como este influencia negativamente em maior quantidade a vida da população pobre brasileira. Por fim, sintetizaremos como, com um roteiro muito bem escrito e trabalhado por Furtado, os espectadores questionam a si mesmos enfrentando sua própria moralidade internalizada e apreendida por meios externos, torcendo e atacando, amando e odiando, concordando e discordando das ações do protagonista do filme em busca de ser alguém por meio (o único meio na lógica capitalista neoliberal) da posse de dinheiro e consumo, em meio a realidade social em que estes espectadores também se encontram e traremos a luz a respeito da necessidade de mudanças sistemáticas que suprimam o problema do ter e do consumo e o porquê isso é extremamente necessário.

Jorge Furtado e a abordagem social em suas obras

Antes, porém, de adentrarmos ao filme, cabe um passeio pelo histórico de produção de Furtado, característico por abordar temáticas e problemáticas sociais da realidade brasileira e o contexto em que este se encontra, para, depois, abordarmos o filme e como este se relaciona com a denominada sociedade do consumo, intrincada na realidade de países capitalistas inseridas no sistema neoliberal após as décadas de 1980 e 1990, a qual intitula este trabalho.

Furtado iniciou sua carreira profissional na TV, em 1982, após tentar diversos cursos em sua vida, como afirma Borges (2011) em sua obra sobre a carreira de Furtado:

[...] Jorge Furtado cursou medicina, psicologia, jornalismo e artes plásticas, não concluindo nenhum deles. Sua carreira profissional começou em 1982 na TV Educativa do Rio Grande do Sul, como repórter, apresentador, editor e produtor do programa semanal Quizumba (1982). Durante o restante da década de oitenta trabalhou como diretor de publicidade, e fundou juntamente com Ana Luiza Azevedo e João Pedro Goulart uma produtora cinematográfica, a Luz Produções. Em 1987 fundou com mais dez profissionais, a Casa de Cinema de Porto Alegre, uma cooperativa que unia quatro pequenas produtoras.

Em paralelo com sua carreira na TV e publicidade, Furtado sempre esteve ativo na produção de curtas-metragens, e foi através deles que ganhou reconhecimento nacional e internacional. Em 1984 escreveu e dirigiu Temporal(1984) juntamente com João Pedro Goulart, com quem dois anos mais tarde iria realizar também O Dia em Que Dorival Encarou o Guarda(1986). Este último ganhou diversos prêmios, entre eles o de Melhor Curta de Ficção no Festival Internacional do Novo Cinema Latino Americano, em Havana, Cuba, e o mesmo prêmio no Festival de Cinema Ibero Americano em Huelva, Espanha. Estes prêmios deram muita visibilidade ao diretor/roteirista e à nova cena produtora do sul do país.

Além do reconhecimento obtido, este curta revelou alguns dos traços que iriam pautar toda a carreira de Jorge Furtado, como a reciclagem de mídias (a remediação). Este recurso será explorado mais uma vez em 1988, quando juntamente com Ana Luiza Azevedo irá escrever e dirigir Barbosa(1988), e novamente ganhar o prêmio de melhor curta no festival em Cuba (BORGES, 2011, p. 8).

Portanto, notamos a perspectiva de abordagem nas obras televisivas e cinematográficas de Furtado desde o começo de sua carreira, perspectivas essas que ficam ainda mais claras nas obras *O Homem que Copiava* (2003) e *Saneamento Básico* (2007), que se caracteriza a todo momento de tratar sobre alguma/s problemática/s social/sociais, de forma indireta e implícita, como no primeiro, ou direta e explícita, como no segundo. Mas voltando um pouco no tempo, como prossegue Borges acerca do curta *Ilha das Flores* (1989):

Mas é no ano seguinte que sua carreira como cineasta é definitivamente consolidada, quando escreve e dirige sozinho o curta *Ilha das Flores*(1989). O filme ganha os prêmios de melhor curta-metragem em festivais na França, Alemanha e Nova Iorque. E mais, o filme passa a ser exibido na rede de ensino público do Rio Grande do Sul e em universidades por todo o país. E este curta é tido até hoje como uma síntese de seu cinema, onde a remediação, o humor e a crítica social estão presentes em cada plano da obra (BORGES, 2011, p. 9).

Através desses extratos, já sabemos, então, como são as obras de Furtado, com suas críticas sociais ácidas e humorísticas que são diretas e objetivas.

Neste caminho, é interessante também localizar o contexto de nosso objeto de estudo, a saber, *O Homem que Copiava*. Esta obra de Furtado começou a ser produzida em 1996, ano que foi apresentado seu primeiro rascunho, mas que só foi lançada 7 anos depois, em 2003. Nesse período, o cinema nacional estava passando por uma fase que ficou conhecida como “Cinema de Retomada”, que significava o renascimento do cinema brasileiro, após, em 1990, o presidente Fernando Collor de Mello extinguir a Embrafilme, empresa estatal de financiamento, o que praticamente paralisou a pro-

dução cinematográfica nacional. Somente em 1994, no governo de Itamar Franco, com a criação da Lei do Audiovisual (nº 8.685) em 1993, o cenário começou a mudar, com o lançamento de filmes produzidos com base nos novos mecanismos de fomento. A Retomada teve seu marco inicial com Carlota Joaquina, 1995, de Carla Camurati, filme que satiriza a vinda da Família Real ao Brasil.

No entanto, desde o final da década de 1980, Furtado já produziu diversos curtas-metragens que abordavam, de forma crítica, diversas questões da realidade social da população pobre brasileira, fato este que nos adianta acerca de sua abordagem em O Homem que Copiava, nos surpreendendo com mais ênfase nos sentidos de roteiro e produção muito bem executados.

Portanto, esta é a maneira e/ou o modo de abordagem nas obras de Furtado: trazer à tona problemas sociais através de críticas ácidas e muito assertivas, de modo que quem as consome se questiona e para pra pensar acerca da situação social, econômica e política de seu país e também ao seu redor. Está é, com certeza, uma das marcas mais características e que vão definir a carreira de Furtado.

Período da obra: transição governamental

Como citado anteriormente, a obra a qual trabalharemos aqui teve o início de sua produção em 1996 e foi lançada somente em 2003. Vale ressaltar, então, o período de seus anos de produção: 1996, Governo FHC (Fernando Henrique Cardoso, que perdurou de 1995 até 2002) e 2003, primeiro mandato do Governo Lula pelo PT (Partido dos

Trabalhadores), que iniciou no mesmo ano de lançamento do filme e perdurou até 2016, com a reeleição de Lula em 2006 e o final de sua liderança no Executivo em 2010 e com a presidenta Dilma Rousseff assumindo em 2011 e liderando o partido até o golpe que acometeu seu mandato, em 2016, sendo substituída por Michel Temer, seu vice.

Pois bem, seguido pelo governo Collor, pioneiro no processo de neoliberalização do Brasil, caracterizado pelo início da abertura econômica do país, privatização e reformas econômicas, atendendo a expectativa do capital neoliberal internacional (entre outros, formados por instituições como o FMI – Fundo Monetário Internacional – e o Banco Mundial), o governo FHC segue na mesma toada, com o aprofundamento das privatizações, com venda de empresas como a Vale do Rio Doce, Telebrás e Embraer, abertura do mercado para empresas estrangeiras, venda de bancos estaduais como o Banespa e o Banerj, redução do quadro de funcionários públicos federais e estaduais, na lógica de “desinchar” ou “diminuir” o Estado, terceirização de serviços estatais, entre outros.

Já com relação ao governo Lula, este foi marcado por altas expectativas das alas de esquerda e populares no país, carregando ainda a imagem daquele Lula ligado diretamente com as causas sociais, das greves de operários, movimentos sociais e estudantis da época pós-redemocratização, ou seja, um ex-operário chão de fábrica e linha de frente nas lutas populares, quando este disputou, em 1989, a eleição presidencial com Fernando Collor de Mello, que acabou perdendo. Não estendendo muito às características de seu governo por razão de o ano de lançamento do filme *O Homem que Copiava* ter sido em seu primeiro ano de mandato, este foi marcado por diversos programas sociais que atendia de certa maneira (dentro do possível, quando analisada a conjuntura política do

Brasil à época) as populações mais carentes e pobres, porém ao mesmo tempo, atendendo também as classes altas e o mercado, como característica de um governo reformista-progressista, social-democrático e não revolucionário, no sentido de não se propor a alterar a lógica estrutural do sistema político e econômico vigente.

Dessa forma, através desta breve contextualização, teceremos as relações que têm entre o sistema político e econômico fruto desses governos da década de 1990 e início dos anos 2000 com a realidade social brasileira apresentada no pano de fundo na obra de Jorge Furtado de 2003. Ademais, por aqui ainda cabe dizer: este sistema não se caracteriza apenas por suas estruturas políticas e econômicas, mas também culturais, comunicacionais, sociais e ideológicas, individuais e coletivas, em todas as nações nas quais este se faz presente.

O Homem que Copiava, a dualidade Ter ou Ser e o neoliberalismo: problemáticas sociais abordadas nesta obra de Jorge Furtado

Após a ascensão do capitalismo em escala global, do século XVIII ao XXI, as ideologias reproduzidas também nessa escala são as que vão de acordo com este modelo econômico para que este possa prosperar, mesmo com todos os seus problemas e contradições. Como afirma Marx e Engels: “as ideias da classe dominante são, em cada época, as ideias dominantes” (ENGELS; MARX, 2007. p. 72). Com isso, uma das questões mais claras de todo esse contexto de mudanças é a substituição ideológica do “ser” pelo “ter”, ou seja, nesse cenário importa mais o quanto ou o que você tem do que

o que você é realmente, baseado unicamente na lógica de produção e consumo.

Como aponta Erich Fromm acerca das características das sociedades capitalistas após o século XVIII:

A nossa experiência social é a maior alguma vez feita no sentido de resolver a questão de se o prazer poderá ou não ser uma resposta satisfatória para o problema da existência humana. Pela primeira vez na História, a satisfação do prazer não constitui apenas o privilégio de uma minoria. Tornou-se acessível a mais de metade da população. Ser egoísta não se relaciona apenas com o meu comportamento mas com o meu caráter. Ou seja : que quero tudo para mim; que me dá prazer possuir e não partilhar; que devo tornar-me ávido, porque, se o meu objetivo é ter, eu sou tanto mais quanto mais tiver; que devo sentir todos os outros como meus adversários: os meus clientes a quem devo iludir, os meus concorrentes a quem devo destruir, os meus trabalhadores que pretendo explorar. Nunca poderei estar satisfeito, porque não existe fim para os meus desejos; devo sentir inveja daqueles que têm mais e receio daqueles que têm menos. Mas tenho de reprimir todos estes sentimentos para poder revelar-me (aos outros e a mim próprio) como o ser humano sorridente, racional, sincero e amável que toda a gente pretende ser (FROMM, 1987).

Está é uma descrição breve e assertiva acerca de como foram sendo moldados os comportamentos sociais das pessoas em sociedades capitalistas de ideais liberais (e hoje, neoliberais). Fromm possui mais algumas colaborações com nosso texto a respeito do consumo:

Consumir é uma forma de ter e talvez a mais importante de todas na atual sociedade industrial da abundância. Consumir tem características ambíguas: liberta a ansiedade, dado que

aquilo que se tem não nos pode ser retirado; mas ao mesmo tempo exige que se consuma cada vez mais, porque tudo o que se consumiu depressa perde o seu caráter satisfatório. Os modernos consumidores podem identificar-se pela seguinte fórmula: Eu sou igual ao que tenho e ao que consumo (FROMM, 1987).

Neste caminho, compreendemos as questões relacionadas ao consumo dentro do capitalismo e, mesmo que este modelo econômico não ofereça, para a maioria das pessoas, boas condições de vida, bons empregos e salários justos, moradia, saúde, educação etc, paradoxalmente ele sustenta essa lógica do consumo, o que não é surpresa visto que o consumo é um dos mecanismos essenciais para que se faça girar a roda, somado a produção.

Porém, nessa de criar e estimular o consumo (além dos essenciais, muitos que não necessitamos para se ter uma vida minimamente decente e digna, que são criados e são de ordem superficial), as pessoas inseridas em países e sociedades com este modelo econômico criam inevitavelmente e involuntariamente essas necessidades, o que não é culpa delas vide os ideais que elas recebem e, com essas necessidades criadas, se tem de buscar formas para conseguir supri-las, o que leva a outras questões que englobam formas ilegais para isso, a criminalidade como um caminho alternativo e mais fácil para conseguir “ter” todas as coisas as quais o sujeito necessita (ou não necessita, de fato), entre outros, mas no presente caso em relação a obra específica abordada neste texto, focaremos nesses dois tópicos principais.

A partir do filme supracitado, podemos ver como essa lógica impregna no pensamento coletivo e como ela é sem escrúpulos e cruel, ou seja, você precisa ter, ter condição e disposição para conquistar qualquer coisa que vai gerar lu-

cros para quem reproduz essa lógica e que vai fazer a roda girar, mas você precisa ter, não importa se o seu trabalho é precário, se o seu local de trabalho é indigno, se o seu salário é ruim, você precisa ter! Não importa se você vai se utilizar de maneiras ilegais para isso e submeter a sua liberdade e a sua vida para tal, você precisa ter, essa é a lógica, o novo mito tribal da sociedade do consumo.

Vemos claramente isso no filme, sobretudo na vida do personagem André. Quando André tem a chance de falsificar dinheiro, ele não pensa duas vezes, afinal, se a nota saísse idêntica, o que a diferenciaria do verdadeiro papel-moeda? O filme ainda questiona a noção do por quê um pedaço de papel tem valor, sendo que ainda continua sendo apenas um pedaço de papel. André, no entanto, sabia estar cometendo um crime, por isso decide trocar o dinheiro falso apenas em um banco, para não prejudicar Silvia e qualquer outra pessoa de comércios menores. Nesse momento, o filme também traz a percepção e a visão de mundo do espectador pro jogo, no momento em que nos questionamos se é justo ou não a decisão de ele ir ao banco trocar a nota falsa por notas e moedas verdadeiras em troca. A moralidade do espectador é posta em cheque neste momento, vide este que também possui suas concepções de mundo, opiniões, ideias, conceitos e tradições que são formadas por inúmeras razões e experiências suas mas que geralmente, neste caso, enxergaria um falsificador de dinheiro com maus olhos de julgamento, porém, no filme, André aparentemente estava apenas resolvendo um problema financeiro de sua vida, problema esse presente na vida de todo cidadão pobre brasileiro, sendo esta a razão do espectador ficar em uma “corda bamba” em relação às ações do protagonista, o considerando um “criminoso racional”.

No decorrer do filme, André decide roubar um carro-forte de um banco. Aqui, novamente o espectador é posto em cheque, pois até o momento, considerava André como um “criminoso racional” ao falsificar notas, porém, a jogada que nos coloca em cheque não é o fato do assalto, mas sim que durante este assalto, André baleia um segurança na perna, que depois descobre ser o pai de Silvia, esta que ele estava apaixonado. Neste momento, o questionamento é sobre até que ponto “se pode ou deve ir” para resolvermos nossos problemas financeiros, gerados por uma sequência de fatores anteriormente citados. Balear um cidadão civil já passa a ser um nível fora do limite de tolerância do espectador e da maioria das pessoas, não apenas por se tratar de um crime, mas também pelo fato de o cidadão baleado no filme estar exercendo seu trabalho e, com exceção de Silvia, ser um cidadão do bem e inocente.

Outra vez, percebemos aqui a lógica impregnada da necessidade do consumo, da lógica do ter e, para isso, até onde ela pode levar as pessoas. Neste contexto, não esclarecemos de onde veio a arma de André. Pois bem, esta arma foi adquirida de forma ilegal, é claro, com Feitosa, um traficante de cocaína conhecido de André, que inclusive o incentivou a entrar para o narcotráfico porquê “dá muita grana”, incentivo esse que André recusou por razões de princípios e uma análise rápida das possíveis consequências já conhecidas, sendo informalmente referidas como “cadeia ou caixão”. O problema é que André adquiriu essa arma com as notas falsificadas, que causou uma prisão para Feitosa alguns dias depois. Aqui, de novo, destacamos a dimensão gigantesca dos problemas que André entrou apenas para poder ter dinheiro e condição, e assim ser alguém, ser alguém para Silvia, para sua mãe, para o mundo ao seu redor.

Adiante, após o assalto, já dentro de grandes problemas, uma notícia boa aparece: André ganha na loteria! 2 milhões!

Porém, o dinheiro não sana nem suas preocupações neste momento (porquê nunca vai sanar nenhum problema de ordem mental e emocional, somado ainda àqueles criados superficialmente pela lógica neoliberal do sistema capitalista). Feito-sa, que tinha pagado sua pena, vai atrás de André e diz querer parte do dinheiro. O pai de Silvia, conhecendo André em um encontro dos 3 também diz querer parte do dinheiro por ter sido baleado e saber que foi André quem assaltou o banco. Esta é a dimensão do problema em que se encontra André nesta altura do filme, ressaltando, mais uma vez, que tudo isso começou quando André iniciou as falsificações de notas, porquê, esta é a parte mais importante, queria comprar alguma coisa na loja de Silvia para conhecê-la, por estar apaixonado nela, e para tentar marcar um simples encontro.

Vejamus que, implícita ou explicitamente, para se realizar uma relação ou interação social, há a necessidade de ter algum dinheiro para proporcionar este encontro, ou qualquer outro que seja, pagar um jantar ou uma cerveja (que aqui não consideramos porque Silvia não gosta), comprar algum presente, entre outros. Portanto, todas as maneiras que permitem e promovem uma relação social estão envoltas pela necessidade de ter dinheiro ou ter condição financeira.

Pois bem, o filme termina com André e Silvia, junto de Cardoso e Marines, casal de amigos dos dois recém-formado após Cardoso ganhar na loteria junto com André e iniciar sua relação com Marines, que afirmava que iria se relacionar e se casar apenas com um homem rico, no Rio de Janeiro, após os 4 assassinarem intencionalmente o pai “falso” de Silvia depois que ela relatou ao restante sobre os abusos que sofria dele em casa, com ela conhecendo aquele que dizia ser seu verdadeiro pai, Paulo, através de um encontro no Cristo Redentor do

Rio combinado por uma mensagem de texto enviada pelos Correios de Silvia para Paulo.

Por fim, a obra que nos baseamos aqui, dentre outras questões, nos traz essa da necessidade do ter com uma ênfase notável e também explora diversas características sociais das periferias e dos bairros pobres brasileiros, em que as pessoas, mesmo em condições precárias e às vezes até sub-humanas de vida e de trabalho, com a criminalidade batendo na porta como um caminho alternativo e mais fácil, experienciando de perto ações cruéis, violência policial e outros problemas, tentam se manter em legalidade e dignos consigo mesmo, ao mesmo tempo que, implicitamente, por estarem inseridos numa sociedade capitalista, estão fazendo isso muitas vezes para ter a sua condição digna de vida e garantir um futuro para si.

Conclusão

Do ponto inicial de nossa abordagem tratada aqui neste texto, esclarecemos ao leitor a perspectiva de trabalho, narrativa e crítica que possuem as obras de Jorge Furtado, quando realizada a análise da totalidade de suas obras e formas de abordagens tanto na televisão no início de sua carreira quando no cinema nacional, quando Jorge Furtado já vai se consolidando como um dos grandes nomes do nosso cinema brasileiro.

Da perspectiva de uma análise relacional do filme *O Homem Que Copiava* com o modelo político-econômico-social do capitalismo dependente neoliberal brasileiro das décadas de 1990-2000, espera-se uma contribuição no sentido de perceber e explicitar que as condições apresentadas no filme, vivenciadas pelos personagens principais (André, Silvia, Cardoso e

Marines) são consequências diretas desse modelo, no que diz respeito à forma de vida que estas pessoas vivem no filme – e que expressam a forma de vida de muitas pessoas na realidade social brasileira, sobretudo a camada mais baixa e pobre – e que a lógica neoliberal inverte, ideológica e intencionalmente, a questão do ser e do ter, com uma ênfase notável, por exemplo, nas razões pelas quais André se colocou durante todo o tempo do filme em situações de risco judicial (ser preso e ter sua liberdade restrita por violar a lei com falsificações de notas, porte de arma ilegal, tentativa de homicídio, culposos talvez, e assalto a banco) e até risco de vida, por exemplo, no seu problema com Feitosa, por buscar ter condições financeiras pra poder viver uma vida futura com Silvia.

Situações de consequência direta do modelo político-econômico do capitalismo contemporâneo são: empregos mal-remunerados, em lugares insalubres, somado muitas vezes com o fato de ter que tolerar assédio em ambiente de trabalho – o famoso engolir sapo – por medo de perder o emprego, não conseguir outro e com isso, surgirem diversos outros problemas, como perder a moradia/ser despejado por não conseguir pagar o aluguel, ficar sem acesso a água e energia também por não conseguir pagar as contas das companhias que oferecem esses serviços, ter que se sujeitar a jornadas extensas de trabalho, não ter acesso a serviços básicos e de qualidade de saúde e educação, criando barreiras futuras como a dificuldade em buscar formação profissional, inclusive potencializadas por questões estruturais de preconceito relacionados a raça, gênero, classe social etc, o não investimento estatal em cultura e lazer nas periferias urbanas e em projetos sociais de fomento a essas para criar oportunidades à juventude periférica – esta que é mais acometida por todas essas consequências, a questão da mercantilização da educação, que faz

com que a educação de Instituições e Escolas Públicas perca, aos poucos, espaço (e também qualidade) para as Instituições privadas devido à precarização da educação e ao corte de gastos (investimentos) no setor educacional do Estado, entre outras. Por esse caminho, este texto visa, através da obra aqui trabalhada, a expor essas problemáticas na tentativa de colaborar com compreensões e relações do modo de vida que vivemos no Brasil contemporâneo e levantar críticas acerca desta realidade, por parte de quem a organiza, sendo parte da responsabilidade do Estado e parte das classes dominantes.

Uma última colaboração de Fromm ao nosso texto:

A paixão pelo ter conduzirá a uma interminável luta de classes. Na sociedade medieval, como em muitas outras altamente desenvolvidas e também nas sociedades primitivas, o comportamento econômico era determinado pelos princípios éticos. O capitalismo do século XVIII foi sujeito a uma mudança radical: o comportamento econômico foi separado dos valores éticos e humanos. Com efeito, a máquina econômica devia ser uma entidade autônoma, independente das necessidades e desejos do Homem. Foi um sistema que decorreu naturalmente e de acordo com as suas próprias leis. O sofrimento dos trabalhadores, assim como a destruição de um número sempre crescente de pequenas empresas em nome do crescimento de corporações cada vez maiores, foi uma necessidade que, ainda que pudesse ser lamentada, havia que aceitar como o resultado de uma lei natural. (FROMM, 1987).

Desta forma, Fromm pontua algo muito válido: “o comportamento econômico foi separado dos valores éticos e humanos”. Não se trata somente de uma leitura “por viés” ou por “alinhamento” ou “posicionamento político”: esta é uma realidade observável e palpável, como citado no parágrafo anterior. O

capitalismo causou isso nas sociedades mundo afora. Em nome do lucro, se ignora as condições de vida e, menos ainda, de trabalho das pessoas, se são dignas, humanamente realizáveis, se dialogam com a questão do trabalho como atividade humana e inerente ao seu desenvolvimento (hoje ignoradas, em nome do lucro e da exploração) e por isso se faz necessário outro olhar para o mundo, para o conceito de trabalho, para o conceito de política, Estado, sociedade, organização, dignidade, humanidade e tantos outros conceitos que foram suprimidos pela organização social, política e econômica do capitalismo.

Cabe dizer ainda que, se pro restante de nossas vidas, elas forem pautadas na lógica do consumo, perderemos a dimensão da humanidade e humanização, para com os outros e, ao mesmo tempo, para com nós mesmos, como é observável na vida de André. Pessoas não são produtos, relações sociais não são produtos, a vida não é produto. Ainda há o fato de tudo aquilo que é realmente produto, isto, é, tudo aquilo que é produzido para sanar as necessidades humanas, sejam elas reais ou artificiais, não devem (ou, pelo menos, não deveriam) reger e ditar nosso modo de ser, agir e comportar no mundo, pois se assim o for continuar sendo, passa a ser real um processo de desumanização nosso de uns para com os outros em detrimento do consumo e também da competição, que não são coisas naturais e inerentes ao ser humano como ser social, mas são ideais reproduzidos sistematicamente para a perpetuação do capitalismo.

Por fim, destacamos aqui o ótimo trabalho feito e executado por Jorge Furtado no roteiro desta obra em específico, uma grande produção que temos no cinema nacional, e destacamos também a maneira com a qual este filme exerce sua crítica, de maneira a deixá-la mais no pano de fundo da narrativa da obra em alguns momentos, e em outros mais explícitos e destacados. A realidade social brasileira, em muitas periferias urbanas

possuem dezenas e até centenas de “Andrés”, que em busca de sua condição para estar no mundo e ser visível àqueles ao seu redor, vão dar o seu jeito, à sua maneira, para conquistá-la, seja de forma legal, se tornando as famosas exceções da regra de ascensão social e econômica de pessoas pobres, seja, infelizmente, de forma ilegal, como André, trilhas essas muito comuns nesses lugares. Por essas razões, deveríamos, para ontem, repensar nosso sistema político e econômico, porquê o social está sendo deixado de lado há décadas, se não séculos, causando condições de desespero, ansiedade, angústia e exasperação, sobretudo na juventude, que terão de ser solucionadas de qualquer maneira, trazendo consequências como diversos jovens na criminalidade, marginalidade, e mesmo quando não, vem junto problemas emocionais como ansiedade e depressão pelas mesmas situações citadas anteriormente, e, ainda, até quando chegam a posuir um emprego que considerem dignos, podem a vir sofrer, além de assédio profissional, o mal de burnout (síndrome do esgotamento profissional). Ou seja, em todos os sentidos, a vida social dentro do capitalismo está fadada ao fracasso programado, que vai ser justificado como “falta de empenho, vontade ou dedicação” culpabilizando os indivíduos, por isso se faz necessário repensar este sistema e buscar mudanças significativas a respeito das questões que dizem a seu respeito.

Referências

BERNARDET, J.C.; RAMOS, A.F. **Cinema e História do Brasil**. São Paulo: Contexto, 1988.

BORGES, Alexandre Cesar Felipe. **O estilo autoral de Jorge Furtado**. Rascunho, v. 3, n. 5-6, 2011.

BUENO, Chris. **A insustentável sociedade do consumo**. Reportagem – ComCiência no.99. Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, Campinas, São Paulo. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/Dwzwv>>. Acesso em: 11 mar. 2025.

CAPELATO, Maria Helena; MORETTIN, Eduardo; NAPOLITANO, Marcos; SALIBA, Elias Tomé (org.). História e Cinema. São Paulo: Alameda, 2ª ed..

ENGELS, Friedrich; MARX, Karl. **A ideologia alemã**. São Paulo: Boitempo, 2007.

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

FROMM, Erich; FRAGA, Isabel. **Ter ou ser?**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

KORNIS, Mônica Almeida. “História e Cinema: um debate metodológico.” **Estudos históricos**, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 237-250.

ROCHA, Décio. Produção de subjetividade: a lição de O Homem que Copiava. **Revista Delta**, 2007. Pontifícia Universidade Católica – PUC, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/fIZ4s>>. Acesso em: 12 mar. 2025.

SILVEIRA, Manoela Falcón. Fotocopiando cédulas, fabricando a vida: Reificação e Fragmentarismo Identitário em O Homem Que Copiava. Trabalho – **III ENECULT** – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Faculdade de Comunicação - UFBA, Salvador, Bahia. Disponível em: <<https://encurtador.com.br/do45N>>. Acesso em: 10 mar. 2025.

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 02:
ENTRE A TELA E
O REQUADRO: FRONTEIRAS
INTERMIDIÁTICAS
ENTRE HISTÓRIA EM
QUADRINHOS E O CINEMA**

Coordenadora:

Alessandra Matias Querido

QUE SUPER-HOMEM É ESSE? FILMES DE SUPER-HERÓIS COMO ESTRATÉGIA DE HUMOR EM TIRAS CÔMICAS

Paulo Ramos¹

Introdução

“Que Xou da Xuxa é esse?”

Essa pergunta viralizou nas redes sociais brasileiras em setembro de 2024. A frase aparecia em um vídeo, recuperado de uma reportagem de TV exibida no fim da década de 1980². A cena mostrava uma menina sendo entrevistada. Ela era uma das pessoas na fila para assistir a uma exibição da apresentadora e cantora Xuxa Meneghel, personalidade midiática bastante famosa à época. A garota, inconformada por ela e outras crianças ficarem do lado de fora enquanto um adulto conse-

1. Doutor em Filologia e Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo. Docente dos cursos de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo. E-mail: paulo.ramos@unifesp.br

2. SANTANA, Jonas. Quem é Patrícia, menina do meme ‘Que Xou da Xuxa é esse?’. Folha de S.Paulo, 20 set. 2024, 17h20. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/blogs/hashtag/2024/09/quem-e-patricia-menina-do-meme-que-xou-da-xuxa-e-esse.shtml>. Acesso em: 19 out. 2025.

guia entrar, soltou o questionamento que se tornaria um dos memes mais comentados quase quatro décadas depois³.

Esse preâmbulo é porque uma paráfrase dessa mesma pergunta ajuda a explicar o que se pretende discutir neste capítulo. “Que Super-Homem é esse?” sugere que possa haver mais de uma versão do personagem, criado em 1938, nos Estados Unidos, pela dupla Jerry Siegel e Joe Shuster. E é o que, de fato, ocorre nas aventuras de super-heróis. Nas histórias do gênero, é algo corrente a coexistência de diferentes contrapartes. Haveria o Super-Homem da Terra-1 (mais jovem), da Terra-2 (mais velho), de narrativas alternativas (como o de “Entre a Foice e o Martelo”, em que ele é criado na antiga União Soviética⁴), entre outros exemplos que poderiam ser listados.

A convivência de diferentes versões é alargada quando se observa a presença do personagem – dele e dos demais super-heróis e vilões – em outras mídias. Fiquemos com uma delas, o cinema. Para além das diferenças comparadas entre um meio (o quadrinístico) e outro (o cinematográfico), algo que o campo da Intermedialidade⁵ dá todo o instrumental teórico para trabalhar, os longas-metragens construíram ao longo do tempo suas próprias contrapartes do Super-Homem. Houve os protagonizados por George Reeves em 1951 (“Superman and the Mole Man”, em preto-e-branco),

3. MONTE, Luísa. Prêmio F5: ‘Que Xou da Xuxa é esse?’ é eleito melhor o meme do ano. F5, 19 dez. 2024, 20h17. Disponível em: <https://f5.folha.uol.com.br/premio-f5/2024/12/premio-f5-que-xou-da-xuxa-e-esse-e-eleito-o-meme-do-ano.shtml>. Acesso em: 19 out. 2025.

4. Millar; Johnson (jun. 2006).

5. A definição de Intermedialidade, segundo Ramazzina-Ghirardi (2022), vai depender muito do autor a ser acionado para situar o conceito. A autora destaca, no entanto, que parece ser consensual “a avaliação de que a intermedialidade sempre se refere às relações entre as mídias, ao modo como elas se relacionam, se completam ou se transformam (RAMAZZINA-GHIRARDI, 2022, p. 19).

Christopher Reeve em 1978 (e em três sequências), Brandon Routh em 2006, Henry Cavill em 2013 (e em outras produções) e David Corenswet em 2025.

A lista aumenta se forem levados em consideração os atores que viveram o herói na mídia irmã do cinema, a televisão (Daniels, 1998. Séries com o personagem datam da década de 1950 (“As Aventuras do Super-Homem”, entre 1952-1958, uma vez mais com George Reeves,) e foram sistematicamente revitalizadas até este século. Houve também seriado produzido em 1948, exibido no cinema, que poderia ser incluído à relação. Mas entendemos que o ponto central já tenha ficado claro. Quando se menciona o herói vindo do planeta Krypton, a qual versão dele se está referindo. Ou, como propusemos no início desta exposição, “que Super-Homem é esse?”.

A resposta pode se tornar particularmente relevante em termos de produção de humor. Quando uma tira cômica se utiliza do personagem para criar alguma situação que leve ao riso, a qual das versões dele está se referindo? Uma vinculada aos quadrinhos? A uma do cinema? Neste último caso, a qual delas? O ator que interpreta o herói e o uniforme utilizado por ele foram recriados visualmente? Se sim, o leitor, para entender o que se propôs na narrativa, deveria recuperar todas essas informações (sugeridas pela imagem) para construir o sentido pretendido. Precisaria, enfim, identificar que Super-Homem seria aquele.

É esse o objetivo deste capítulo. A proposta é demonstrar como filmes de super-heróis têm sido usados como estratégia para a produção do humor em tiras cômicas. A hipótese trabalhada é a de que se cria uma situação em que o leitor precisa identificar e entender qual versão do personagem foi representada para entender a proposta planejada

pelo autor da história. A análise será feita por meio de um estudo de caso: uma tira brasileira que se baseou no Super-Homem do longa-metragem “Superman”⁶, exibido nos cinemas mundiais em 2025.

A discussão será feita com base em pressupostos teóricos da Linguística Textual, um dos campos teóricos relacionados aos estudos da linguagem. Dois conceitos serão de particular interesse, intertextualidade e conhecimento enciclopédico ou de mundo, entendidos, respectivamente, como o diálogo estabelecido entre os textos e as informações armazenadas na mente dos sujeitos e acionadas durante o processo de interação. Outro conceito será relevante, o de tira cômica, vista como um dos gêneros possíveis dos quadrinhos, que teria como marca a criação de uma situação humorística.

Conhecimento enciclopédico sobre o filme

“Superman” começou a ser exibido nos cinemas brasileiros em 10 de julho de 2025. Escrito e dirigido por James Gunn, o filme procurava revitalizar o personagem da editora norte-americana DC Comics. David Corenswet foi o escolhido para ser o novo rosto do herói vindo de Krypton. O vilão, Lex Luthor, foi interpretado por Nicholas Hoult. Uma cena com a dupla de atores foi selecionada para ser exibida em 26 de junho, dias antes da estreia. Tratava-se de um teaser, como se diz no jargão cinematográfico, que percorreu redes sociais e sites de exibição de vídeos.

6. Neste capítulo, usaremos o termo “Super-Homem” para se referir ao personagem. A forma “Superman” será utilizada apenas quando constar em nomes de filmes, de modo a manter a fidelidade ao título dado à produção cinematográfica.

A cena, de 36 segundos, mostra Super-Homem invadindo o escritório do empresário e bilionário Lex Luthor, mostrado sentado em frente a uma enorme mesa de madeira. O herói destrói a porta de acesso, encara o vilão e, visivelmente alterado, pergunta onde estaria o cão. Luthor responde nada saber sobre o animal. Irritado, Super-Homem arremessa a mesa para o lado esquerdo. Salvando a caneca que estava sobre o móvel, e tomando um gole, o empresário afirma mais uma vez não saber nada sobre o assunto. Porém, ao tomar um gole, fala em voz baixa sobre um “cão com capa” (“dog in the cape”, no original). “O que você disse?” (“what did you say?”), pergunta o herói. Termina o vídeo.

Teasers assim servem para criar – ou ampliar, dependendo do caso – a expectativa em torno do lançamento do filme. Quanto mais o vídeo é compartilhado e comentado nas redes sociais, maior o burburinho (positivo ou negativo) em torno da produção. No caso em tela, a cena foi recriada em uma tira cômica criada por Caio Oliveira, no perfil @cantinhodocaiooficial, mantido por ele no Instagram. A história, que pode ser lida a seguir, foi ao ar em 27 de junho, um dia após o vídeo ser exibido:

Figura 1: Tira cômica de Caio Oliveira.



Fonte: Oliveira (27 jun. 2025)

Oliveira construiu a história em sete quadrinhos. É um molde mais alargado de tira, que se tornou frequente quando histórias assim passaram a ser veiculadas nos ambientes digitais. Ramos (2017, p. 31) afirma que a maleabilidade de

formatos se tornou uma das marcas das tiras contemporâneas e que o mesmo comportamento valeria para a quantidade de quadrinhos: “a história pode ser condensada em um quadro só ou então ser narrada em várias cenas, de forma mais longa”. O caso visto na Figura 1 seria o de uma tira tripla, composta por três andares (em analogia aos andares de um prédio).

O desenhista brasileiro manteve a mesma sequência do vídeo, mas deu a ele um verniz próprio, tanto na arte quanto na parte verbal. Começamos pelos diálogos. Foi feita uma recriação do que os personagens disseram no teaser. Houve tradução de parte das falas em inglês, como no cumprimento feito por Luthor na cena inicial e na pergunta de Super-Homem sobre onde estaria o cão.

Foram inseridos também regionalismos brasileiros em algumas falas. No segundo e no quarto quadrinhos, por exemplo, Oliveira acrescentou as frases “te faz de doido não!” e “num fresque não”. Ambas apresentam teor gírio. A primeira tem sentido equivalente a não se fazer de sonso ou desentendido, segundo o “Dicionário Informal”⁷. A segunda, de acordo com o “Dicionário Ceará”, disponibilizado em página da Universidade Federal do Ceará⁸, significaria “pare com essa brincadeira”. O recurso acentua o humor – não se espera essa variante linguística dita pelo super-herói.

Outra mudança se deu nos dois quadrinhos finais. Diante das negativas e da demonstração de coragem e confiança por parte do vilão, Super-Homem afirma que aquele seria o cão de “John Wick”. Com medo, enfim, Luthor pede à sra. Teschmacher (também estava presente no escritório e ha-

7. Dicionário Informal. Verbete “Não te faz de doido”. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/n%E3o+te+faz+de+doido/6406/>. Acesso em: 4 nov. 2025.

8. Dicionário Ceará. Verbete “Num fresque, não!”. Disponível em: <http://www.sbbd-sbes2009.ufc.br/dicionario.php>. Acesso em: 4 nov. 2025.

via aparecido rapidamente no vídeo) que devolvesse o animal, mostrado nos braços dela. A leitura feita é a de que o vilão teria mais medo de John Wick do que de Super-Homem.

John Wick é o protagonista de uma franquia de filmes protagonizada pelo ator Keanu Reeves. O personagem é um matador profissional recluso, após a perda da esposa. No primeiro longa-metragem, “De volta ao jogo”, de 2014, ele retorna à atividade depois de ter sua casa invadida e de ter o cão morto. A vingança incluía acabar com o assassino do animal de estimação. É a essa postura que o final da tira alude. Luthor teria mais medo do viés mortal de Wick do que de Super-Homem, apesar de este ser muito mais poderoso que o matador.

Trata-se de um desfecho inesperado para a história. A surpresa, justamente por ser algo imprevisto, surpreendente, é o que levaria ao humor. Segundo Ramos (2011, 2017), essa estratégia narrativa seria a marca central das tiras cômicas. Constrói-se uma situação para, no final, revelar outra, tal qual ocorre numa piada⁹. No caso analisado, para poder desvendar a graça da tira, o leitor deveria preencher uma série de informações não ditas, mas sugeridas no texto¹⁰. Sem isso, dificilmente o sentido humorístico seria construído.

As informações armazenadas pelos sujeitos na mente são chamadas de conhecimentos enciclopédicos ou de mundo. Na Linguística Textual, na explicação dada por Koch (2002, p. 48), o conceito é entendido como “aquele que se encontra armazenado na memória de longo termo, também denominada

9. Ramos (2011, p. 53) define piada como “uma narrativa tendencialmente curta, com personagens fixos ou não” e que apresenta “necessariamente um desfecho inesperado, que leva a uma inferência e a um efeito de humor, construído dentro de um contexto social, cognitivo e interacional.”

10. Dentro da perspectiva da Linguística Textual, texto é entendido não apenas com componentes verbais, mas também de outras modalidades, como a visual. Configuraria, por conta disso, um texto multimodal (cf. RAMOS, 2011).

semântica ou social”. Nas palavras da autora, as estratégias cognitivas levariam o leitor a fazer um “cálculo mental” – termos dela – no processo de compreensão. Como bem destaca Marcuschi (2008, p. 248), o sentido, sob esse viés, seria algo negociado na interação:

[...] as teorias que postulam a ideia de que compreender se funda em atividades cooperativas e inferenciais tomam o trabalho de compreensão como construtivo, criativo e sociointerativo. Assim, como vimos, o sentido não está nem no texto nem no leitor nem no autor, e sim numa complexa relação interativa entre os três e surge como efeito de uma negociação.

No caso da tira aqui analisada, o cálculo mental seria equacionado por uma série de informações verbais e visuais presumidas pelo autor para serem recuperadas pelo leitor. Entre as verbais, estaria saber quem é “John Wick”, mencionado no penúltimo quadrinho. Outra seria identificar a qual cão os personagens estariam se referindo. O animal foi mencionado seis vezes na história e exposto na cena final. Ele se assemelharia a Krypto, cachorro de Super-Homem, também vindo do espaço e com poderes próximos aos do dono (voar, por exemplo). Vê-se, na vinheta em que ele é mostrado, um pedaço de sua capa.

Aqui cabe um parêntese. É difícil dizer com precisão o roteiro interpretativo feito pelo leitor. Seria algo que somente uma pesquisa de recepção poderia evidenciar com maior propriedade. Por outro lado, é válido o caminho que indica possíveis etapas que o interlocutor deveria cumprir para poder construir o sentido pretendido. Trata-se de um conjunto de hipóteses interpretativas a serem explicitadas a partir das

informações textuais, de modo a explicar os caminhos de sentido a serem percorridos pelo leitor.

Feito o parêntese, voltemos a Krypto. Podem-se lançar ao menos três hipóteses interpretativas para que a ideia central do texto fosse apreendida. A primeira trabalharia com a premissa de que o leitor não teria conhecimento do filme. Por dedução lógica, seria possível inferir que o tal cão fosse o animal mostrado na última cena. Essa linha de raciocínio, ainda que possível, poderia levar à interpretação de que o cachorro fosse, de fato, de John Wick, sem nenhuma alusão a Krypto. O desfecho inesperado poderia ser mantido, desde que se soubesse quem era o matador vivido por Keanu Reeves. Mas parte da graça do vínculo entre Krypto e Super-Homem se perderia.

As duas outras hipóteses, ainda que distintas na explicação, não seriam excludentes. A segunda é a de que o leitor, por conhecimento enciclopédico, já teria identificado o personagem por ter sido apresentado ao público em um trailer do filme, exibido seis meses antes, em dezembro de 2024¹¹. Nele, o cão aparece interagindo com Super-Homem, gravemente ferido, e depois arrastando (ou salvando) o tutor pela capa. Krypto já teria sido identificado na pergunta inicial sobre onde estaria o cachorro (“Cadê o cachorro?”, no quadrinho dois).

A terceira possibilidade é que a pessoa, no contato com a tira cômica, identificaria Krypto somente ao ver o animal na cena final. A semelhança com o animal mostrado no trailer, uma vez mais, seria a chave para esse caminho de compreensão. Uma vez mais, seria necessário o acionamento da bagagem cognitiva sobre o longa-metragem. Que longa seria esse? Especificamente o exibido nos cinemas em julho de 2025. E

11. Superman – Trailer teaser oficial. Warner Bros. Pictures Brasil. **YouTube**. 19 dez. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7QAFy96YL88>. Acesso em: 4 nov. 2025.

que Super-Homem seria esse? O do personagem mostrado na mesma produção, interpretado por David Corenswet.

É nesse ponto que se pode trazer para a análise o aspecto visual, também relevante para o processo de construção de sentido da tira. E onde fica bastante evidente o outro recurso a ser trabalhado nesta análise, o intertextual.

Intertextualidades com o filme

Desvendar a surpresa no final da tira cômica é a chave para entender o humor planejado para a história. Porém, ainda que essencial para a compreensão da narrativa, seria um equívoco resumir o processo de produção do sentido somente aos últimos quadrinhos. Trata-se de algo que vai sendo construído desde as primeiras cenas. Nesse sentido, o papel exercido pela imagem se torna essencial para a leitura. Por configurar um texto com diferentes modalidades, de ordens verbal e visual, o que se vê também contribui para a compreensão.

No caso da tira criada por Caio Oliveira, é pelas imagens que se percebe o diálogo estabelecido entre a história e o teaser do filme “Superman”. Como comentado, a associação seria presumida pelo autor como sendo de domínio do leitor. Este teria (ou deveria ter), portanto, conhecimento enciclopédico sobre o assunto. Dois dados, ambos de ordem visual, levariam a essa constatação. Um é a semelhança dos desenhos com os atores David Corenswet e Nicholas Hoult, Super-Homem e Lex Luthor, respectivamente. Outro é a reprodução da mesma sequência vista no vídeo. Reproduzimos a seguir os cinco primeiros quadrinhos da tira e os momentos do teaser representados por eles:

Figuras 2 a 11: Cenas da tira cômica de Caio Oliveira e do teaser do filme “Superman”.











Fontes: Oliveira (27 jun. 2025); Nerd Arretado (26 jun. 2025)

Houve alterações pontuais, como o dedo em riste de Super-Homem (quadrinho dois), o conteúdo da fala do herói (aspecto já mencionado no tópico anterior) e os dizeres da caneca de Luthor (no lugar do nome da empresa dele, aparece “cat person”, que pode ser traduzido como pessoa que tem preferência por gatos). Parte delas acentuou o tom humorístico. O ponto central a ser destacado, no entanto, é que foi feita na tira uma reprodução do trecho do filme. Seria algo a ser recuperado pelo leitor por conhecimento enciclopédico, como comentado. Mas a estratégia explícita também outro recurso teórico: o da intertextualidade.

O conceito compõe uma das categorias de análise da Linguística Textual e passou por sucessivas modificações teóricas ao longo dos anos. Adotam-se, aqui, as abordagens mais recentes sobre o tema, formuladas nos trabalhos de Carvalho (2018), Cavalcante, Brito et al (2022) e Costa (2024). As autoras optam por usar o termo no plural, intertextualidades, e definem o recurso como sendo “um diálogo entre textos específicos, entre composição de gêneros e estilos autorais” (Cavalcante; Brito et al, 2022, p. 375).

Tais intertextualidades se dividiriam em dois blocos: as estritas e as amplas. A diferença entre elas estaria na relação com o texto-fonte a que se faz referência: se puder ser identificado, seria estrita; se não, ampla. Neste último caso, estariam incluídas as situações de imitação (de estilo do autor ou de gênero) e de alusão ampla, que estabeleceria diálogo não com um texto determinado, mas com um conjunto deles, sem que se possa mapear com precisão a fonte daquela informação.

As situações de intertextualidades estritas, por levarem à identificação de qual seria o texto com o qual estaria sendo estabelecido o diálogo, apresentam um leque maior de itens a

serem analisados. As relações poderiam ser divididas entre as de copresença (presença explícita de um texto ou de partes dele em outro) e as de derivação (em que há alteração do texto-fonte). Ambas seriam aplicáveis não só a produções verbais, mas às compostas por outras modalidades, como a visual.

Do primeiro grupo, as relações de copresença, os recursos seriam a citação (reprodução de trecho), a alusão (menção indireta a conteúdos de um texto-fonte) e a paráfrase (reformulação de trecho). Costa (2024) defende que deva ser incluída ao quadro teórico a noção de referência (menção explícita a um texto, porém sem que haja citação). Do segundo grupo, as relações de derivação, haveria a paródia (modificação com fins humorísticos), a transposição (alteração sem fins humorísticos) e a metatextualidade (comentário ou avaliação de outro texto).

A tira cômica apresenta boa parte desses conceitos. A aplicação deles no exemplo estudado poderá tornar mais claras as possibilidades de cada um. Uma marca intertextual bem evidente é a da paródia. Cavalcante, Brito et al. (2022, p. 384) destacam que esse recurso de derivação, além de reformular um texto para produção do humor, encontra forte apoio no conteúdo visual, “pois imagens alimentam fartamente a paródia em grande escala”. É justamente o que se observa na tira.

A história em quadrinhos se apropria do conteúdo do texto-fonte, o teaser de “Superman”, reproduzindo a mesma sequência de ações exibida no vídeo. Porém, com alterações, de modo a produzir humor, como as já mencionadas fala regional de Super-Homem e a frase “cat person” na caneca de Luthor. Como os recursos intertextuais não são excludentes, podem ser identificados também traços de imitação de estilo por meio representação dos cenários e dos personagens assim como foram exibidos no vídeo (como detalhado nas figuras de 2 a 11).

O entorno onde a tira foi veiculada no Instagram não registra a que versão do teaser o autor, Caio Oliveira, teve acesso. Possivelmente foi a com o áudio original, em inglês. Nesse caso, poderia haver marcas de derivação por transformação, já que parte das falas dos personagens foi traduzida. Porém, caso fosse uma edição dublada, poderiam ser identificados traços de copresença por citação, ainda que parcial, de trechos dos diálogos (como o da pergunta “Cadê o cachorro?”).

Outro recurso intertextual bastante evidente na tira cômica é o da referência. Ela é percebida já nas primeiras cenas, na composição visual dos dois personagens centrais. Trata-se de um Lex Luthor e de um Super-Homem específicos, os mostrados no filme “Superman”. Cabe aqui retomar a pergunta que tem servido de norte para o capítulo todo. Que Super-Homem é esse? É o do longa-metragem dirigido por James Gunn e exibido em 2025. Ocorre uma referência direta a essa produção.

Vê-se, portanto, que a tira cômica procura abordar uma versão específica do super-herói. O autor da história trabalha com essa premissa na construção do texto e supõe que o leitor domine a mesma informação (por conhecimento enciclopédico) para entender a história e, por consequência, o sentido inesperado apresentado no final. Nota-se, inclusive, que, se essa relação intertextual não fosse identificada e os dados completados cognitivamente, não seria possível identificar quem seria o personagem calvo mostrado na história (a palavra “Luthor” não é mencionada nenhuma vez na tira, ele é apenas mostrado visualmente).

As cenas finais são particularmente ricas de conteúdo referencial, muito por conta da característica do gênero tira cômica de construir um desfecho inesperado, que leva ao humor. Todas já foram comentadas e são retomadas agora para serem lidas sob o viés intertextual. Há referência explícita a

John Wick. Também de forma explícita, porém de ordem visual, identifica-se Krypto no cachorro mostrado na cena final (como mostram as figuras 12 e 13). E, de maneiras verbal e visual (inclusive com a mesma roupa), a Srta. Teschmacher (figuras 12 e 14). Tanto Krypto quanto Teschmacher também são referenciados nas versões específicas do filme.

Figuras 12, 13 e 14: Krypto e Srta. Teschmacher mostrados na tira e no teaser do filme.



Fontes: Oliveira (27 jun. 2025); Nerd Arretado (26 jun. 2025)

Ainda que soe repetitiva, ressalta-se a constatação de que, entre as diferentes versões de Super-Homem existentes nos quadrinhos e no cinema, a tira cômica se baseou em uma delas para a produção do humor. Seria uma informação necessária de ser recuperada no processo de construção do sentido textual. Vê-se que há um contato estreito entre intertextualidade e conhecimento enciclopédico. Este é base para aquele. O limite para a costura entre os diferentes textos reside muito na bagagem cognitiva do autor e também do leitor.

Apenas a título de exemplo, pode ser que uma pessoa mais versada no universo quadrinístico dos super-heróis tenham recuperado (por conhecimento enciclopédico) na abertura do teaser reflexos de uma cena lida em uma das histórias do personagem. No número dois da revista “Superman”, publicada nos Estados Unidos em fevereiro de 1987, o herói arrebenta a porta do escritório de Luthor. No momento, o vilão está sentado em frente a uma mesa.

O Super-Homem é mostrado visivelmente alterado. O descompasso emocional é pelo fato de uma amiga de infância, Lana Lang, ter sido sequestrada e torturada e de os pais dele estarem desaparecidos – até aquele momento da história, supostamente mortos. Tudo indicava que Luthor era a pessoa por trás daquelas ações, feitas com o objetivo de descobrir qual a relação entre o herói e sua identidade secreta, o jornalista Clark Kent. Diante da invasão a seu escritório, Luthor afirma não saber de nada. Há um contato intertextual, por referência, entre essa cena e a recriada no teaser. Ela é reproduzida a seguir, em uma das versões traduzidas para o Brasil:

Figura 15: Trecho de história de Super-Homem produzida na década de 1980.



Fonte: Byrne (2021, p. 70)

E que Super-Homem seria esse? O de John Byrne, possivelmente responderia o aficionado em super-heróis. Nos quadrinhos, é praxe se estabelecer vínculo entre um personagem e um autor que tenha criado histórias para ele. O conjunto de narrativas – chamadas no meio de “fase” – é adjetivada com o nome do roteirista ou desenhista. No caso, pelo estilo da arte, seria possível reconhecer um trecho da “fase de John Byrne”, profissional que ficou responsável por revistas do herói na segunda metade da década de 1980. A passagem dele é tida como uma das mais representativas na longa trajetória editorial do herói. A presença no teaser só reforça isso.

Conclusão

Não é uma novidade as tiras cômicas usarem super-heróis para a produção do humor. No Brasil, Mauricio de Sousa se vale do recurso desde a década de 1960, quando começou a publicar nos jornais os personagens da Turma da Mônica¹². O próprio Caio Oliveira, autor da história trabalhada ao longo do capítulo, já havia produzido outras tiras baseadas na versão de “Superman” exibida em 2025¹³. Uma delas, inclusive, com a presença de Henry Cavill, ator que, até então, vinha interpretando o herói. É uma informação que o leitor deveria recuperar para construir sentido na narrativa.

Que Super-Homem é esse? O de Henry Cavill. E o da tira mostrada no capítulo? O de David Corenswet. Identificar quem é um e quem é outro implica trazer uma bagagem de informações sobre o mesmo personagem, porém relacionados a filmes diferentes, com abordagens distintas. Muitas dessas características (e está aí a novidade) são relevantes para o leitor compreender a história e, a partir disso, construir o sentido humorístico apresentado no desfecho, algo próprio da tira cômica.

Por mais que tenha sido feito um estudo de caso, é possível supor que essas constatações possam ser replicadas para outros casos semelhantes. Trabalha-se com a necessidade de o leitor recuperar, por conhecimento enciclopédico, qual versão cinematográfica do herói está sendo representada. Aliado a isso, presume-se que a pessoa que tiver contato com a tira

12. Duas delas, a título de exemplificação, constam nas coletâneas de Mauricio de Sousa publicadas em 2006 (p. 56) e 2009 (p. 47).

13. Parte delas pode ser lida neste link: <https://www.instagram.com/p/DMay4IYPU6q/>

destrinche as costuras intertextuais estabelecidas. Os recursos de referência e paródia, ambos muito ancorados na imagem, tornam-se de particular relevância nesse processo.

Saber da existência de diferentes versões do personagem leva a um refinamento no uso dele – e de outros super-heróis – em tiras cômicas. Não basta afirmar que a história se baseou em Super-Homem. É preciso dizer qual. Quanto mais específica a referência, maior a necessidade de acionamento do conhecimento enciclopédico. No caso de versões do cinema, a composição visual vincula essa relação intertextual. Responder “que Super-Homem é esse”, por fim, pode ditar os rumos do humor de uma tira.

Referências

BYRNE, John. O segredo revelado. In: **A saga do Superman**. Tradução: Rodrigo Barros e Paulo Cecconi. Barueri, SP: Panini Comics, 2021. v. 2.

CARVALHO, Ana Paula L. **Sobre intertextualidades estri-tas e amplas**. 135 f. Tese (Doutorado em Linguística). Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza: 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/39589>. Acesso em: 4 nov. 2025.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães; BRITO, Marisa Angélica Paiva et. al. Intertextualidades. In: CAVALCANTE, Mônica Magalhães; BRITO, Marisa Angélica Paiva et. al. **Linguística Textual: conceitos e aplicações**. Campinas, SP: Pontes, 2022. p. 375-421.

COSTA, Dálete Castro Braga. **Intertextualidades em ambientes digitais**. 147 f. Dissertação (Mestrado em Linguística). Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza: 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/79244>. Acesso em: 4 nov. 2025.

DANIELS, Les. **Superman: the complete history**. San Francisco: Chronicle Books, 1998.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Desvendando os segredos do texto**. São Paulo: Cortez Editora, 2002.

MILLAR, Mark; JOHNSON, Dave. **Superman: entre a foice e o martelo**. Tradução: Jotapê Martins. Barueri, SP: Panini Comics, jun. 2006.

NERD Arretado. Novo clipe de Superman / Superman vs Lex Luthor. **YouTube**. 26 jun. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8EaOBpD4eB8>. Acesso em: 4 nov. 2025.

OLIVEIRA, Caio. Perfil @cantinhodocaiooficial. **Instagram**. 27 jun. 2025. Disponível em: https://www.instagram.com/cantinhodocaiooficial/p/DLaGKucsdwV/?img_index=1. Acesso em: 4 nov. 2025.

RAMAZZINA-GHIRARDI, Ana Luiza. **Intermedialidade: uma introdução**. São Paulo: Contexto, 2022.

RAMOS, Paulo. **Faces do humor: uma aproximação entre piadas e tiras**. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

RAMOS, Paulo. **Tiras no ensino**. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

SOUSA, Mauricio de. **Cascão**. São Paulo: Globo, 2006. (Coleção As Melhores Tiras). p. 56.

SOUSA, Mauricio de. **As tiras clássicas da Turma da Mônica**. Barueri, SP: Panini, fev. 2009. p. 47.

NARRATIVA EM TRAVESSIA: A ESTÉTICA CINEMATOGRAFICA DA NOVELA GRÁFICA *TUNGSTÊNIO* E SUA ADAPTAÇÃO EM IMAGEM-MOVIMENTO

*Manuela Luiza de Souza*¹

*Roberta Maria Ferreira Alves*²

Introdução

A adaptação é uma prática cultural ubíqua, presente em filmes, peças de teatro, jogos eletrônicos e outras manifestações artísticas. No entanto, como observa Linda Hutcheon e Siobhan O'Flynn (2012), esse fenômeno é frequentemente subvalorizado pela crítica, que tende a considerá-lo uma forma derivada em relação à obra “original”. Tal percepção reforça

1. Bacharelada em Ciência e Tecnologia e Engenharia Química pela da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM). e-mail: manuela.souza@ufvjm.edu.br.

2. Doutora em Literaturas de Língua Portuguesa pela PUC Minas. Professora da Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri (UFVJM), Coordenadora do Grupo de Estudos em Estéticas Diaspóricas - GEED (Grupo de pesquisa – CNPq) Integrante da comissão Editorial do *literÁfricas*. e-mail: roberta.alves@ufvjm.edu.br.

a necessidade de um arcabouço teórico que compreenda a adaptação não como mera cópia, mas como um processo criativo de recriação e ressignificação. Em *A Theory of Adaptation* (2013), as intelectuais da Universidade de Toronto propõem justamente uma abordagem que reconheça a complexidade e a autonomia das obras adaptadas, ao investigar os múltiplos modos de trânsito entre mídias, contextos e públicos.

Essa perspectiva teórica torna-se especialmente relevante no cenário contemporâneo da produção cultural, em que as fronteiras entre diferentes linguagens artísticas se tornam cada vez mais porosas. O diálogo entre as Histórias em Quadrinhos (HQs) e o cinema, nesse sentido, revela-se um campo fértil para compreender como distintos sistemas semióticos interagem na construção de narrativas visuais. A transposição dos quadrinhos para a tela grande tornou-se um fenômeno global, mas, no contexto brasileiro, as análises acadêmicas sobre essas práticas ainda são limitadas. Tal lacuna justifica a importância de estudos que investiguem como as adaptações nacionais reconfiguram modos de representação e produzem leituras complexas da realidade brasileira.

Partindo dessa constatação, o presente artigo propõe-se a examinar o processo de adaptação entre dois objetos representativos dessa relação intermidial: a novela gráfica *Tungstênio* (2014), de Marcello Quintanilha, e sua versão cinematográfica homônima, dirigida por Heitor Dhalia (2018). A obra de Quintanilha, amplamente reconhecida por sua densidade estética e por espelhar as contradições sociais e morais do Brasil urbano, apresenta uma narrativa de ritmo fragmentado, enquadramentos expressivos e notável afinidade com a linguagem fílmica – elementos que a tornam um caso instigante para o estudo das convergências entre HQ e cinema e para a

compreensão de como o trânsito entre mídias potencializa a crítica social e a representação da violência e da marginalidade.

Diante desse contexto, o problema de pesquisa que nos orienta, consiste em indagar: de que maneira a adaptação cinematográfica de Tungstênio ressignifica uma narrativa já intrinsecamente marcada pela estética do cinema? Busca-se compreender como o diálogo entre os recursos narrativos e visuais das duas mídias configura um processo de recriação capaz de gerar novas experiências estéticas e leituras sociais. O objetivo central é, portanto, analisar de que forma a transposição intermedial promove um diálogo que ultrapassa a noção de “fidelidade” ao texto de origem, revelando a adaptação como espaço de invenção e comentário crítico sobre a realidade brasileira.

Metodologicamente, o estudo desenvolve uma análise comparativa de caráter qualitativo, orientada por categorias visuais e narrativas. A investigação busca compreender como cada linguagem organiza o espaço, o tempo, os enquadramentos e a representação da violência. As figuras e cenas analisadas foram selecionadas por sua força estética e simbólica, sobretudo aquelas em que o diálogo entre o traço gráfico e o movimento da imagem se mostra mais evidente. Essa escolha procura evidenciar a travessia entre mídias como um processo de recriação e ampliação de sentidos, e não como simples reprodução da obra fonte.

Para tanto, mobiliza-se um referencial teórico voltado à compreensão das práticas de adaptação e das dinâmicas de intermedialidade a partir de Linda Hutcheon e Siobhan O’Flynn (2013) Irina Rajewsky (2012), Daniele Barbieri (2017) e Manhães et al. (2018), a fim de oferecer subsídios para uma leitura crítica das estratégias narrativas e visuais empregadas nas duas obras. Essa abordagem permitirá situar Tungstênio

– tanto em sua forma gráfica quanto cinematográfica – como uma prática interpretativa que amplia a potência crítica da narrativa fonte. Nesse processo, a obra funciona como espelho e denúncia das contradições da sociedade brasileira, expondo, com contundência estética e social, as múltiplas faces da violência urbana, das desigualdades estruturais e das tensões que atravessam o cotidiano nacional.

Intermedialidade e adaptação como recriação

Irina Rajewsky (2012), Daniele Barbieri (2017) e Manhães et al. (2018) oferecem uma base conceitual sólida para compreender o diálogo entre os quadrinhos de Marcello Quintanilha (2014) e o filme dirigido por Heitor Dhalia (2018).

O modelo teórico de Linda Hutcheon e Siobhan O’Flynn (2013) redefine a adaptação sob uma dupla perspectiva: como produto e como processo, cenário propício capaz de superar a tradicional oposição entre “fidelidade” e “traição” à obra fonte. Dessa maneira, como produto, as autoras entendem como uma transposição anunciada e extensa de uma obra específica — um fenômeno que se denomina “transcodificação”. Essa definição a distingue de simples alusões ou citações, ressaltando o caráter de reinterpretação profunda. Já como processo, a adaptação constitui um ato duplo de criação e recepção, no qual coexistem a leitura crítica da obra-fonte e a criação de uma nova obra autônoma. As pesquisadoras descrevem esse processo como “revisitações deliberadas, anunciadas e estendidas de trabalhos anteriores.”³ (HUTCHEON; O’FLYNN,

3. “[...] deliberate, announced, and extended revisitations of prior works.” (Hutcheon; O’Flynn, 2013, p. XVI).

2013, p. XVI, tradução nossa), enfatizando tanto a intencionalidade quanto à natureza palimpséstica da experiência de quem consome uma adaptação.

Essa ideia de camadas e reinscrições dialoga com as reflexões de Gérard Genette (2010) sobre a transtextualidade e, em especial, sobre a noção de palimpsesto.

Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo. Assim, no sentido figurado, entenderemos por palimpsestos (mais literalmente: hipertextos) todas as obras derivadas de uma obra anterior, por transformação ou por imitação. Dessa literatura de segunda mão, que se escreve através da leitura, o lugar e a ação no campo literário geralmente, e lamentavelmente, não são reconhecidos. Tentamos aqui explorar esse território. Um texto pode sempre ler um outro, e assim por diante, até o fim dos textos. Este meu texto não escapa à regra: ele a expõe e se expõe a ela. Quem ler por último lerá melhor (GENETTE, 2010, p. 7).

Como percebemos, para o crítico literário francês, um palimpsesto é um texto sobre o qual outro se escreve, sem apagar completamente o anterior — o antigo permanece visível sob o novo, “lido por transparência”. Transposta para o campo da adaptação, essa metáfora revela que cada obra reescrita carrega as marcas da anterior, como se a memória do texto-fonte continuasse a pulsar sob a superfície da nova criação. Assim, a adaptação cinematográfica pode ser compreendida como um hipertexto que se constrói a partir de um hipotexto, instaurando um diálogo em que as camadas de linguagem — visual, sonora e narrativa — reconfiguram o que antes era apenas gráfico e literário. A articulação entre esses aportes teóricos desloca a noção de adaptação de um

simples procedimento de transcodificação para um processo de recriação estética, no qual o texto adaptado não apaga seu referente, mas estabelece com ele uma relação de continuidade crítica, reinscrevendo-o em outro meio e expandindo suas possibilidades expressivas.

É nesse horizonte teórico que se insere a análise de Tungstênio. Um dos conceitos mais instigantes tratados por Hutcheon e O'Flynn é a distinção entre os modos de engajamento narrativo — contar (telling), mostrar (showing) e interagir (interacting). O primeiro caracteriza mídias literárias, mediadas por um narrador; o segundo, mídias performáticas como cinema e teatro, em que a narrativa se constrói visual e sonoramente; o terceiro, mídias interativas, como os jogos digitais. No caso analisado, interessa-nos especialmente a travessia entre os modos de “contar” e “mostrar”, isto é, a passagem da linguagem gráfica e literária dos quadrinhos para a linguagem audiovisual do cinema. Esse deslocamento revela que a adaptação não deve ser avaliada a partir de um “discurso moralmente carregado da fidelidade⁴” (HUTCHEON; O'FLYNN, 2013, p. 7, tradução nossa), como criticam as pesquisadoras ao questionar a ideia de fidelidade absoluta, mas como um processo de recodificação entre sistemas de signos distintos — uma transcodificação que cria novos sentidos, em vez de apenas “perder” elementos do texto fonte.

Essa proposta teórica dialoga diretamente com a formulação de intermedialidade apresentada por Irina Rajewsky (2012) em seu capítulo, A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. Se Hutcheon e O'Flynn (2013) contribuem para compreender o deslocamento entre modos narrativos,

4. “ [...] the morally loaded discourse of fidelity [...]” (HUTCHEON; O'FLYNN, 2013, p. 7).

Rajewsky (2012) amplia o debate ao situar esse trânsito no campo das relações, interações e interferências entre mídias. A autora alemã argumenta que, embora cada mídia possua limites e especificidades discerníveis, essas fronteiras são porosas e dinâmicas, permitindo que diferentes sistemas midiáticos se cruzem, se influenciem e se transformem mutuamente (Rajewsky, 2012). A intermedialidade, portanto, constitui uma categoria analítica voltada ao estudo dos fenômenos que se manifestam “entre” mídias, tanto em termos estruturais quanto funcionais, e é justamente nessas zonas limítrofes que emergem as negociações estéticas e narrativas mais significativas.

Essa perspectiva teórica revela-se especialmente fecunda para a análise da narrativa, uma vez que a HQ apresenta uma estrutura visual e discursiva marcada por recursos cinematográficos – como enquadramentos, cortes abruptos e variações de foco —, os quais a adaptação de *Dhalia* transforma em movimento, som e ritmo fílmico. Nesse sentido, ao articular as reflexões de Hutcheon e O’Flynn (2013) e Rajewsky (2012), entende-se a adaptação não como mera transposição entre mídias, mas como um processo intermediático de reconfiguração criativa, em que a linguagem cinematográfica amplia e ressignifica o potencial expressivo da narrativa gráfica.

De modo complementar, Daniele Barbieri (2017) amplia essa visão ao propor que as linguagens funcionam como espaços dotados de regras e características próprias, mas que coexistem dentro de um ambiente global de comunicação. Para o autor,

[...] podemos pensar essas linguagens-ambiente um pouco como ecossistemas, cada um com suas regras e características específicas, mas algumas regras são comuns a muitos deles e outras, a todos, e existem também zonas fronteiriças, zonas intermediárias entre dois (ou mais) ecossistemas

diferentes, onde se pode jogar um pouco com as regras de ambos (BARBIERI, 2017, p. 38-39).

Esses holocenoses não são mundos isolados, mas sistemas interconectados e em constante interação, sendo justamente nessas zonas fronteiriças que emergem fenômenos híbridos, como a adaptação cinematográfica de uma HQ, na qual a narrativa visual dos quadrinhos é reinterpretada segundo as convenções do cinema, mantendo, contudo, vestígios de sua matriz gráfica fonte.

Inserida nesse mesmo horizonte teórico, a concepção da HQ como “storyboard literário”, formulada a partir de Manhães et al. (2018), aprofunda a articulação entre os dois meios ao enfatizar sua afinidade estrutural. Segundo os autores, “os modelos de um storyboard e os de quadrinhos apresentam semelhanças entre os métodos, utilizando ilustrações ou vinhetas, dispostas em sequência, para narrar uma história” (MANHÃES et al., 2018, p. 1), embora apresentem “particularidades nas soluções encontradas para a transmissão de seus conteúdos” (MANHÃES et al., 2018, p. 1). Tal convergência formal sustenta o diálogo entre literatura gráfica e linguagem audiovisual, ainda que se reconheçam diferenças nos formatos, nos suportes e, sobretudo, na finalidade de cada um, uma vez que “enquanto os quadrinhos são considerados como um produto concreto, o storyboard é uma pré-visualização de um produto que ainda será concretizado em forma de vídeo” (MANHÃES et al., 2018, p. 1). O termo “literário”, portanto, reforça a dimensão artística e simbólica dos quadrinhos, que não funcionam como simples suporte para outra mídia, mas constituem uma narrativa plena, dotada de autonomia estética e complexidade formal. Assim, a partir de Barbieri (2017) e Manhães et al. (2018), torna-se possível compreender Tungs-

tênio como uma obra que transita entre códigos – do gráfico ao cinematográfico – sem que um apague o outro, instaurando, ao contrário, uma zona de criação compartilhada.

Além disso, a HQ, diferentemente do esboço sequencial, goza de liberdade formal: Manhães et al. (2018) explicam que, enquanto o storyboard deve obedecer ao formato fixo da tela, “nos quadrinhos, os quadros ou vinhetas podem ter dimensões diferentes segundo a necessidade e vontade do autor” (MANHÃES et al., 2018, p. 11), uma liberdade criativa que “facilita a obtenção de dinamismo no resultado definitivo da cena”(MANHÃES et al., 2018, p. 11). Esse gênero discursivo também incorpora elementos gráficos e textuais integrados, pois “as histórias em quadrinhos se transformam em um verdadeiro híbrido de imagem e texto” (RAMA, VERGUEIRO, 2004 apud MANHÃES et al., 2018, p. 6), no qual o balão atua como intersecção. Da mesma forma, onomatopeias não são apenas som, mas “um elemento gráfico de importância estética” (MANHÃES et al., 2018, p. 12). Essa fusão aproxima-os da Literatura e da arte plástica, ao mesmo tempo que mantém afinidades com o cinema. Nesse sentido, a obra de Quintanilha se apresenta como um exemplo paradigmático de storyboard literário: uma narrativa visual que já contém, em sua estrutura, os germes do movimento, da montagem e da sonoridade que serão explorados em sua versão fílmica.

A estética cinematográfica da novela gráfica

Tungstênio (2014) é uma novela gráfica aclamada pela crítica, reconhecida como um thriller de alta tensão construído a partir de narrativas interligadas que convergem de forma ex-

plosiva. A trama se desenrola na cidade de Salvador, na Bahia, e acompanha um curto período da vida de quatro personagens, cujas histórias se entrelaçam a partir de um evento aparentemente menor: uma pesca com explosivos. Esse incidente desencadeia uma série de confrontos violentos que expõem tensões sociais e pessoais. (QUINTANILHA, 2014).

O sargento aposentado e autoritário Seu Ney, o policial corrupto e violento Richard, sua esposa Keira, que busca se libertar de um relacionamento abusivo, e o jovem delinquente Caju têm suas vidas profundamente conectadas nesse contexto de caos. A obra explora a banalização da violência em suas diversas formas (estatal, paraestatal, doméstica e social), a masculinidade tóxica, a quebra da ordem social e a busca por códigos de honra distorcidos. (QUINTANILHA, 2014).

Com realismo cru, tanto nos traços quanto nos diálogos repletos de gírias, a HQ oferece um retrato visceral de uma camada da sociedade brasileira. Reconhecida com prêmios importantes, como o de Rudolf Dirks na Alemanha, de Angoulême na França e o HQ Mix no Brasil, a obra também foi adaptada para o cinema, consolidando seu status como um clássico moderno dos quadrinhos brasileiros. (NARANJO, 2017; O GLOBO, 2016; QUINTANILHA, 2014).

O reconhecimento de Tungstênio (2014) e sua transposição para o audiovisual não ocorrem de modo aleatório, mas resultam da forma como Quintanilha estrutura a narrativa e articula os elementos visuais, produzindo uma experiência estética capaz de envolver o leitor. À luz da estética da recepção de Jauss (1994) e Iser (1996), essa construção instaura um horizonte de expectativas que favorece a identificação e a participação ativa do público, que se torna coautor na produção de sentidos. Compreender esse processo implica decodificar os recursos narrativos e estéticos da obra fonte, cuja gramá-

tica visual já se configura como profundamente cinematográfica. Assim, a página impressa funciona como um campo de experimentação no qual o autor emula e traduz técnicas do audiovisual para a linguagem dos quadrinhos — um movimento que a adaptação cinematográfica prolonga, reativando no espectador os mesmos mecanismos de fruição e reconhecimento presentes na HQ.

Essa concepção visual se concretiza por meio de diversos recursos estéticos que Quintanilha mobiliza de forma deliberada para construir uma experiência de leitura simultaneamente imersiva e acelerada. Cada técnica contribui para transmitir emoções, orientar o olhar do leitor e estabelecer o tempo narrativo de forma próxima à experiência cinematográfica.

Entre os recursos estéticos de Tungstênio, destacam-se os enquadramentos cinematográficos, nos quais os painéis funcionam como frames de um filme. Planos gerais situam o leitor no espaço e na geografia narrativa, enquanto closes extremos enfatizam emoções e tensões, direcionando o olhar e a atenção do leitor. Essa alternância entre amplitudes e detalhes controla a percepção temporal e emocional, criando suspense e antecipação, e exemplifica o deslocamento entre os modos narrativos de “contar” e “mostrar” discutido por Hutcheon e O’Flynn (2013). Além disso, a estrutura visual evidencia o conceito de storyboard literário proposto por Manhães et al. (2018), no qual a HQ organiza sequências de imagens com intensidade dramática própria, antecipando recursos audiovisuais.

Complementando esse efeito, os cortes abruptos fragmentam o tempo e o espaço, imprimindo ritmo e dinamismo à narrativa. Essa técnica, inspirada na edição cinematográfica, não apenas reflete o caos vivido pelos personagens, mas também evidencia a intermedialidade tal como formulada por

Rajewsky (2012, p. 53), para quem as práticas intermediáticas pressupõem o reconhecimento de “fronteiras tangíveis entre mídias individuais, bem como de especificidades e diferenças midiáticas”. Nessa perspectiva, a transposição de procedimentos do cinema para a linguagem gráfica não implica a dissolução das mídias envolvidas, uma vez que “qualquer desmantelamento do termo ‘intermedialidade’ vai entrar em confronto com práticas intermediáticas concretas para as quais tanto as fronteiras quanto as especificidades midiáticas são de suma importância” (RAJEWSKY, 2012, p. 55). Assim, a HQ demonstra como diferentes sistemas de signos podem interagir de maneira produtiva, criando sentidos que emergem justamente do encontro entre as mídias, sem que uma anule a outra.

De modo relacionado, a montagem paralela, ao intercalar fios narrativos simultâneos, não se limita a intensificar o suspense ou a ampliar a complexidade dramática da trama, mas opera como um princípio estruturante da narrativa gráfica, responsável por organizar a experiência temporal e perceptiva do leitor. Ao mobilizar procedimentos compartilhados com o cinema — como a justaposição de ações e a convergência de clímax —, a HQ evidencia, conforme observa Barbieri (2017), que “montagens paralelas, efeitos de campo-contracampo, e assim por diante não são menos frequentes nos quadrinhos que no cinema” (BARBIERI, 2017, p. 446). Essa circulação de estratégias narrativas não implica mera imitação, mas um processo de reconfiguração semiótica que se inscreve na lógica da adaptação como “transmutação ou transcodificação, isto é, necessariamente como uma recodificação em um novo conjunto de convenções, bem como de signos⁵” (HUTCHEON; O’FLYNN, 2013, p. 16, tradução nossa). Assim, a montagem

5. “[...] as transmutation or transcoding, that is, as necessarily a recoding into a new set of conventions as well as signs.” (Hutcheon e O’Flynn, 2013, p. 16).

paralela torna-se um operador intermediário, pois explicita aquilo que Rajewsky (2012, p. 52) define como o “cruzamento de fronteiras midiáticas” como categoria fundadora da intermedialidade, demonstrando que os efeitos híbridos da HQ emergem não da diluição das mídias envolvidas, mas da tensão produtiva entre seus códigos específicos.

O ritmo narrativo, nesse sentido, deve ser compreendido menos como um efeito secundário da leitura e mais como um mecanismo estruturante da construção de sentido na HQ. A manipulação do tempo não ocorre de modo abstrato, mas é produzida materialmente pelo layout, pela extensão dos diálogos e pela variação na dimensão e complexidade dos painéis, elementos que regulam a duração da leitura e a intensidade da experiência narrativa. Como aponta Barbieri (2017, p. 336), “o comprimento dos diálogos é por isso um elemento de importância fundamental para a construção do ritmo de uma história em quadrinhos”, assim como o fato de que “uma vinheta grande e complexa requer um tempo de leitura maior que uma vinheta de dimensões e complexidade normais” (BARBIERI, 2017, p. 395).

Dessa forma, o ritmo emerge da articulação entre escolhas gráficas e temporais, funcionando como um operador de aceleração ou desaceleração da narrativa. Tal liberdade composicional aproxima os quadrinhos do cinema, uma vez que, conforme observam Manhães et al. (2017, p. 12), “o mesmo recurso pode também ajudar a evidenciar a velocidade de um movimento em determinada cena”, sendo justamente essa flexibilidade que “facilita a obtenção de dinamismo no resultado definitivo da cena” (MANHÃES et al., 2017, p. 12). Assim, a construção rítmica da HQ evidencia a afinidade estrutural entre os dois meios e reforça a concepção de ecossistemas linguísticos proposta por Barbieri (2017), segundo a qual mídias

distintas coexistem e interagem, não por homogeneização, mas pela exploração de suas especificidades em uma zona de criação compartilhada.

Dessa maneira, essas estratégias consolidam a ideia de que Tungstênio (2014) funciona como um verdadeiro storyboard literário. A HQ não é apenas uma história a ser contada, mas uma sequência de imagens, ritmos e cortes cuja estrutura visual antecipa a transposição para a imagem-movimento. Essa base cinematográfica intrínseca estabelece o terreno ideal para a travessia midiática, mostrando que a adaptação para o cinema não é uma simples tradução, mas uma reconfiguração criativa que prolonga e ressignifica o potencial expressivo da obra fonte.

Ressignificação e ampliação na adaptação de Heitor Dhalia

A adaptação cinematográfica de Tungstênio (2014), dirigida por Heitor Dhalia e roteirizada em parceria com Marcello Quintanilha, exemplifica como a transposição de uma HQ para o cinema não se limita à tradução visual, mas se configura como um processo de amplificação e ressignificação. O próprio Dhalia ressalta que o filme captura o “espírito do tempo”, mostrando um cenário de esgarçamento social e exclusão, marcado por tensão, medo e violência, elementos que já estavam presentes na obra fonte, mas que o cinema consegue intensificar por meio da duração contínua, da interpretação dos atores e da construção sonora e visual (DELCOLLI, 2018; HUTCHEON; O'FLYNN, 2013; RAJEWSKY, 2012).

O longa de 2018 mantém o foco na complexidade das relações humanas, explorando personagens cujos conflitos são tanto internos quanto sociais. Como observa Quintanilha (2014), a metáfora do título — Tungstênio, um metal duro e resistente à corrosão (DUSTRE, 2022) — traduz a dureza das situações da vida e a tensão nos relacionamentos, que se desdobram no contexto de uma periferia marcada por desigualdade e violência. Essa perspectiva social é crucial, pois evidencia que a narrativa não é somente estética, mas também ética e política, desafiando estereótipos sobre grupos sociais marginalizados e fazendo ecoar vozes de personagens historicamente sub-representados (DELCOLLI, 2018; XAVIER, 2008; BARBIERI, 2017).

O filme, nesse sentido, opera simultaneamente com transparência e opacidade (XAVIER, 2008). A transparência se manifesta na clareza da ação e na progressão narrativa que guia o espectador pelo enredo, enquanto a opacidade aparece na forma como Dhália manipula o tempo, prolonga silêncios, intercala linhas narrativas paralelas e enfatiza momentos de tensão emocional. Essa alternância exige do espectador atenção crítica, revelando as escolhas mediáticas que estruturam o filme e convidando a uma leitura ativa, em consonância com a intermedialidade (RAJEWSKY, 2012) e a transcodificação (HUTCHEON; O'FLYNN 2013) observadas na adaptação.

Além disso, o envolvimento de Quintanilha como roteirista garante que o filme permaneça conectado à gramática narrativa e estética da HQ, mas ao mesmo tempo explore as potencialidades próprias do cinema: a ampliação da dimensão temporal, o aprofundamento psicológico dos personagens e a possibilidade de tornar visíveis tensões sociais e emocionais que nos quadrinhos estavam sugeridas ou implícitas. A

experiência cinematográfica, portanto, não elimina os traços da HQ; ela prolonga e intensifica sua capacidade de criar sentidos, funcionando como um espaço de negociação estética, ética e política entre mídias distintas (MANHÃES et al., 2018; BARBIERI, 2017).

De forma crítica, essa adaptação também problematiza a ideia de “fidelidade” à obra fonte. Em vez de reproduzir mecanicamente a HQ, Dhália reinterpreta suas escolhas formais e narrativas, evidenciando que adaptação não é mera tradução, mas criação e negociação de sentidos (HUTCHEON; O'FLYNN, 2013). A experiência cinematográfica potencializa o engajamento emocional, mas simultaneamente exige do espectador atenção à mediação, à montagem e aos efeitos de opacidade, reforçando a dimensão crítica do filme como intervenção estética e social.

Violência e tensões sociais no diálogo intermediário

A transmediação da HQ para o cinema pelas mãos de Heitor Dhália constitui um dos exercícios mais expressivos de tradução intersemiótica do audiovisual contemporâneo brasileiro. Longe de um mero traslado de linguagem, o processo revela como cada mídia reconfigura, singularmente, as tensões políticas e estéticas que atravessam a obra. A disposição dos quadros na Figura 1 permite visualizar a passagem do “punctum” barthesiano (1984) — o instante de impacto — para o efeito de presença cinematográfico descrito por Bazin (2014), revelando como a mudança de suporte amplia a força da crítica social em Tungstênio.

Figura 1: A violência como linguagem estética e social.



Fonte: (QUINTANILHA, 2014, p. 115; TUNGSTÊNIO, 2018).

Em Tungstênio, essa reelaboração proposta por Linda Hutcheon e Siobhan O'Flynn ultrapassa a dimensão formal: ela amplia a potência crítica da obra. A mudança de suporte — do traço ao corpo, da onomatopeia ao som, do contraste gráfico à textura luminosa — altera profundamente o modo como o público percebe e processa o conteúdo social subjacente. Essa operação, que converte o impacto visual da HQ em uma vivência sensorial e imediata, pode ser observada na Figura 2, em que a violência gráfica é reconfigurada como movimento e som na adaptação cinematográfica, exemplificando o que Rajewsky (2005) define como recontextualização intermedial, ou seja, a incorporação crítica e transformadora de um meio em outro.

Figura 2: Transposição visual da cena de conflito entre a HQ e o filme Tungstênio.



Fonte: (QUINTANILHA, 2014, p. 9; TUNGSTÊNIO, 2018).

Considerando uma possível leitura das Figuras 1 e 2, constata-se que Quintanilha elabora uma estética de choque. Os enquadramentos abruptos, as diagonais que fragmentam o espaço e as onomatopeias que irrompem no quadro (“TUNC!”, “PLOOSH!”) traduzem a violência urbana em linguagem visual. O leitor é forçado a decifrar o ruído e o impacto, aquele exato ponto de ferida, no qual a imagem fere o olhar e, ao mesmo tempo, o responsabiliza, para Barthes (1982), o *punctum*, aquele que rompe a neutralidade da observação e desperta uma experiência subjetiva e ética diante da imagem. Assim, em Tungstênio (2014), o choque gráfico não é gratuito: ele é o momento em que o leitor se vê implicado na violência social que a narrativa denuncia. O traço, a cor e o corte não apenas mostram a brutalidade — eles a transformam em interrogação visual, desafiando que lê a reconhecer sua própria posição diante do que vê.

No cinema, Dhalia substitui o *punctum* pela experiência contínua do vivenciado cotidianamente. O som, a respiração, o movimento de câmera e a fisicalidade dos corpos produzem o que André Bazin (2014) denomina “efeito de presença”: a ilusão de que o real está em cena, vivo e irredutível à representação. Para o filósofo francês, o cinema não imita o real, mas o “liberta da contingência do olhar”, permitindo ao espectador confrontar a duração e a densidade do mundo. Em Tungstênio (2014), essa concepção se traduz em uma estética quase documental, na qual o tempo do gesto — o punho que se levanta, o olhar que hesita, o corpo que cai — adquire espessura moral. A violência deixa de ser um signo para tornar-se um evento sensorial. O espectador não somente a contempla; ele a sente, é afetado por ela. Trata-se de um realismo que, longe de neutralizar o conteúdo político, o intensifica: a encenação se torna testemunho.

O diálogo entre Barthes e Bazin ilumina, assim, dois regimes distintos de percepção da violência: o da interrupção e o da imersão. Quintanilha opera pela fissura — o rasgo do olhar, o corte abrupto, o *punctum* que fere. Dhalia, pela continuidade — o fluxo sensorial que absorve e devolve a realidade experienciada. No entanto, ambos convergem no mesmo propósito: revelar que a violência é mais do que um tema narrativo: é uma estrutura social que molda corpos e olhares.

O que torna Tungstênio particularmente potente é sua capacidade de articular essa fisicalidade à dimensão simbólica das relações de poder. O autoritarismo, o racismo e a desigualdade não aparecem apenas como temas, mas como forças estruturantes da *mise-en-scène*. Dhalia amplia o escopo da HQ ao investir no gesto e no silêncio: o olhar submisso de Caju diante do sargento Ney, o desconforto que se acumula na pausa antes da agressão, o não-dito que explode no corpo.

Como observa Rajewsky (2005), a adaptação intermedial não somente “transporta” um texto, mas o (re)contextualiza — e, ao fazê-lo, revela aquilo que na obra fonte estava latente.

Assim, a travessia entre quadrinhos e cinema em Tungstênio não suaviza sua crítica social — pelo contrário, a intensifica. A HQ de Quintanilha expõe o Brasil como território de violência estrutural através da estilização gráfica; o filme de Dhalia transforma essa destilação em corpo, som e gesto, instaurando um realismo incômodo. Se o desenho denuncia, a câmera testemunha.

A intermedialidade aqui é, portanto, mais que uma questão estética: é um ato político. O deslocamento da linguagem amplia o campo de visibilidade da violência, transformando o leitor em espectador e o espectador em cúmplice. Tungstênio demonstra, de modo exemplar, que adaptar é também tensionar — e que toda tradução entre mídias é, antes de tudo, uma forma de crítica cultural.

Considerações finais

Nossas indagações percorreram uma trajetória analítica que partiu da fundamentação teórica sobre intermedialidade e adaptação, atravessou a estética cinematográfica da HQ e culminou na investigação de como sua transposição para o cinema ressignifica e amplia a obra matriz. A análise comparativa revelou que o processo de adaptação não é apenas uma transferência de suporte, mas um terreno fértil de experimentação estética e narrativa.

A tese central defendida aqui sustenta que a adaptação de Tungstênio (2014) encarna de maneira exemplar o concei-

to de “recriação” proposto por Hutcheon e O’Flynn (2013): materializando a concepção de que a fidelidade não é a meta primordial. O verdadeiro valor do filme de Heitor Dhalia está em criar uma experiência estética nova, capaz de dialogar intensamente com a obra de Marcello Quintanilha e, simultaneamente, se firmar de forma autônoma, expandindo os sentidos da narrativa fonte. Mais do que uma simples transposição de história, o trânsito midiático da obra revela-se uma potência crítica: ao explorar as possibilidades do cinema, a adaptação intensifica reflexões sobre violência, poder e relações humanas, ampliando e aprofundando a crítica social já presente na HQ.

O caso de Tungstênio evidencia, assim, a urgência e o valor de se investir em estudos de casos que investiguem a interseção entre quadrinhos e cinema no Brasil. Este campo de pesquisa não só ilumina as transformações nas linguagens artísticas, mas também abre uma janela privilegiada para compreender como as narrativas contemporâneas se engajam com as tensões, dilemas e necessidades do nosso tempo, desafiando o espectador a pensar para além da superfície da história.

Desse modo, a noção de travessia que orienta o título desse artigo ultrapassa o campo da forma e se projeta como metáfora da própria resistência estética e narrativa presente em Tungstênio. Ao transitar entre o traço e a câmera, entre o silêncio do papel e o som do corpo em movimento, as obras reafirmam a potência da linguagem artística em reinventar modos de ver e de dizer o Brasil. Nesse ato contínuo, a Arte se faz gesto de enfrentamento e de memória: um modo de tensionar as violências cotidianas e de afirmar, pela criação, a possibilidade de (re)existir.

Referências

BARBIERI, Daniele. **A linguagem dos quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

DELCOLLI, Camila. Novo filme de Heitor Dhalia, Tungstênio explora a delicadeza e a tensão nas relações humanas. **Rolling Stone**, 2018. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/artigo/nervos-flor-pele-tungstenio-heitor-dhalia-marcello-hq-a-deriva/>. Acesso em: 09 out. 2025.

DUSTRE, M. Tungstênio (W): Saiba tudo sobre o metal mais pesado do mundo. **Duster**, 2022. Disponível em: <https://dustre.com.br/tungstenio-metal-mais-pesado-do-mundo/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Belo Horizonte, Viva Voz, 2010.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Ed. 34, 1996. (2v.)

HUTCHEON, Linda; O'FLYNN, Siobhan. **A theory of adaptation**. New York: Routledge, 2013.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

MANHÃES, R. et al. Histórias em quadrinhos e storyboard: uma análise comparativa. In: **13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Joinville (SC), 05-08 nov. 2018.

NARANJO, Marcelo. Marcello Quintanilha é premiado no Rudolph Dirks Award. **Universo HQ**, 2017. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/marcello-quintanilha-e-premiado-no-rudolph-dirks-award/>Acesso em: 13 out. 2025.

O GLOBO. Marcello Quintanilha é premiado em Angoulême. **O Globo**, 2016. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/livros/marcello-quintanilha-premiado-em-angouleme-18579327>. Acesso em: 13 out. 2025.

QUINTANILHA, Marcelo. **Tungstênio**. São Paulo: Veneta, 2014.

RAJEWSKY, Irina Olga. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (orgs.). **Intermedialidades e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora; FALE/UFMG, 2012. p. 51-73.

TUNGSTÊNIO. Direção de Heitor Dhalia. [S.l.]: Paranoid/Globo Filmes, 2018. Filme (1h39min).

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz & Terra, 2008.

SIMPÓSIO TEMÁTICO 03: REPRESENTAÇÕES DO TRAUMA NO CINEMA E NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Coordenadores:

Victor Callari

Jorge Edson Paiva Gonçalves da Silva

DO HOMEM AO MONUMENTO: SALVADOR ALLENDE ENTRE O TRAUMA E AS PÁGINAS DOS QUADRINHOS

Raphael Silva Bernardes¹

Introdução

O imaginário popular em torno do dia 11 de setembro de 1973, sustentado por uma vasta produção imagética, fotográfica e documental, em articulação com a transmissão do último discurso do então presidente Salvador Allende Gossens (1909–1973) pela Rádio Magallanes, consolidou-se como um dos eventos traumáticos centrais da história chilena. A investida golpista que destituiu uma experiência socialista democrática no Cone Sul e deu início à ditadura civil-militar de Augusto Pinochet constitui uma fratura profunda na sociedade chilena, cujos efeitos se fazem sentir até os dias atuais.

1. Graduando em História pela PUC Minas e bolsista de projeto de iniciação científica PIBIC/FAPEMIG do projeto “Terror Vermelho no Chile: representações satíricas do governo da Unidade Popular no jornal El Mercurio”. E-mail: raphabernardes82@yahoo.com

Recorrentemente, evoca-se a imagem do presidente democraticamente eleito no início da década de 1970, deposto e que, em coerência com seu compromisso com a vontade popular, suicidou-se. Essa evocação ocorre nas comemorações da efeméride por meio de iniciativas de órgãos do Estado, movimentos sociais e estudantis, lugares de memória e produções artísticas diversas. A figura de Allende converteu-se em um mito político do século XX, com seu nome inscrito em avenidas, praças, escolas e hospitais em diferentes países, como expressão de uma trajetória associada à defesa da tradição democrática chilena e de um projeto revolucionário que se tornaram referências emblemáticas (AMORÓS, 2013, p. 9).

Diante desse contexto, obras artísticas, como a literatura e os quadrinhos, mobilizam diferentes estratégias narrativas para lidar com esse passado, muitas delas marcadas por um realismo fragmentado. Tal procedimento se manifesta na construção de representações do sofrimento das vítimas, frequentemente ancoradas em testemunhos, por meio dos quais as violações são tornadas visíveis e inteligíveis.

Ao mesmo tempo, impõe-se o reconhecimento dos limites dessas narrativas, uma vez que não é possível reproduzir integralmente a subjetividade dos indivíduos envolvidos, já que o relato não reconstitui de forma plena a experiência vivida, sobretudo em situações-limite. Ainda assim, essas obras desempenham um papel relevante na elaboração e na representação de experiências traumáticas associadas aos golpes militares na América Latina:

Digamos, então, também com ele, que “a narração alude e desloca, nunca diz de maneira direta qual é o sentido, e é aí que se define sua forma” (2014, p. 245); a dilação do sentido, descrita como marca de toda verdadeira narração, instala-se em várias dessas novelas ao inscrever, de modo

recorrente – e por isso mesmo não menos perturbador –, nos testemunhos do horror, a paralisação da fala, a contradição e a paradoxalidade. Os relatos reconhecem sua insuficiência diante dos acontecimentos brutais que buscam escrutar, mas insistem em falar, apesar de todas as dificuldades (BANADO; YUMAR, 2020, p. 130).²

Além do exposto, observa-se que essas obras artísticas exercem um papel relevante na constituição de determinadas formas de memória coletiva, na medida em que recorrem à ficção para reativar debates sobre o passado no tempo presente. Sob essa perspectiva, os autores retomam momentos históricos, personagens ou acontecimentos específicos com o objetivo de tensionar leituras consolidadas e produzir novos sentidos para a memória social dominante. Esse procedimento pode ser compreendido da seguinte forma:

Esses autores compartilham a convicção da vigência do passado no presente. Assim escreve Germán Espinosa: “O tempo passado contém nossas sementes, nossas raízes, o esplendor de nossos troncos, o que há de mais vital que possuímos para nos vivermos no presente. Nele está aquilo que realmente somos, brotado daquilo que fomos. Nele está o nosso rosto, nele nasceu a matéria dos olhos com os quais olhamos no espelho o nosso rosto” (1990, p. 81). Na maioria dos casos, os autores históricos contemporâneos retomam e revivificam o passado na medida em que ele contém as raízes do presente, e não como tentativa de uma

2. Trecho original: Digamos, entonces también con él, que “la narración alude y desplaza, nunca dice de manera directa cuál es el sentido y ahí se define su forma” (2014, 245); la dilación del sentido que describe como marca de toda verdadera narración, se instala en varias de estas novelas al inscribir, a la manera habitual y no por ello menos estremecedora de los testigos del horror, la paralización del habla, la contradicción, la paradoja. Los relatos reconocen su insuficiencia frente a los sucesos brutales que buscan escrutar, pero insisten en hablar, a pesar de todas las dificultades (BANADO; YUMAR, 2020, p. 130).

reconstrução arqueológica separada deste. [...] Muitas vezes escrevem de forma explícita contra a imagem transmitida e presente na memória coletiva (KOHUT, 2009, p. 30).³

No campo dos quadrinhos, observa-se um crescimento de obras voltadas à representação de traumas históricos, com ênfase naqueles associados a guerras e a regimes autoritários. Nesse contexto, destaca-se a publicação de *Maus*, de Art Spiegelman (1980; 1991), que narra a experiência do pai do autor no campo de concentração de Auschwitz e suas estratégias de sobrevivência. A obra consolidou-se como referência central nos debates sobre a Shoah e sobre as narrativas de testemunho no âmbito das histórias em quadrinhos.

Convém considerar que a natureza artística dos quadrinhos apresenta especificidades que não se reproduzem integralmente em outros meios, dado que a narrativa se organiza por meio de quadros que distribuem o tempo e o espaço de maneira particular. Cabe ao leitor regular o ritmo da leitura, decidindo quanto tempo dedicar a cada painel, o que produz experiências interpretativas distintas conforme o sujeito que lê (EARLE, 2017, p. 127). O trecho a seguir evidencia esse aspecto:

As histórias em quadrinhos serão tratadas aqui como linguagem, ou seja, não como o fenômeno histórico, sociológico e

3. **Trecho original** Estos autores comparten la convicción de la vigencia del pasado para el presente. Así, escribe Germán Espinosa: “El tiempo pasado contiene nuestras semillas, nuestras raíces, el esplendor de nuestros troncos, lo más vital que poseemos para vivirnos en el presente. En él está lo que realmente somos, brotado de lo que fuimos. En él está nuestra cara, en él nació la materia de los ojos con que miramos en el espejo nuestra cara” (1990: 81). En la mayoría de los casos, los autores históricos actuales retoman y revivifican el pasado en tanto que contiene las raíces del presente, y no en un intento de una reconstrucción arqueológica separada de él. [...] Muchas veces escriben explícitamente en contra de la imagen transmitida y presente en la memoria colectiva. (KOHUT, 2009, p. 30)

econômico que são, mas como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido [...] é demonstrar a primazia da imagem e, assim, a necessidade de dar uma precedência teórica que designarei, por enquanto, pelo nome genérico de “códigos visuais” (GROENSTEEN, 2015, p. 10-11).

As representações do trauma não se deixam apreender por uma formulação única, constituindo-se como um conjunto de dimensões que envolvem marcas psicológicas e históricas e que incidem de forma duradoura sobre indivíduos e grupos sociais (DAVIES, 2020, p. 1). Nesse sentido, este texto se propõe a examinar os processos de monumento e caricatura de Salvador Allende, tal como formulados por Jorge Montealegre Iturra, a partir dos quadrinhos *Os Fantasmas de Pinochet* e *Los años Allende*. Parte-se da compreensão de que a morte de Allende produziu um trauma histórico na realidade chilena, cujos desdobramentos simbólicos continuam a incidir sobre a sociedade contemporânea.

Metodologia

Para a construção metodológica desta pesquisa, revelou-se fundamental a realização de uma revisão bibliográfica de obras selecionadas que abordam o contexto histórico e político da realidade chilena, desde a constituição do governo da Unidade Popular até a instauração da ditadura militar no país. Entre os autores mobilizados, destacam-se Bandeira (2023), Firmino (2016) e Aggio (2021), cujos trabalhos oferecem contribuições relevantes para a compreensão do golpe militar chileno e do estabelecimento do regime pinochetista.

Cumprir destacar que o artigo “Salvador Allende: caricatura y monumento”, publicado em 2014 pelo intelectual chileno Jorge Montealegre Iturra, constitui referência central para a análise dos sentidos atribuídos às representações do ex-presidente, anteriores e posteriores ao golpe, nos quadros examinados neste artigo. Parte-se da compreensão de que as noções de caricatura e monumento implicam, respectivamente, a deformação ou a exaltação da figura representada, por meio do acentuamento de defeitos e virtudes, segundo objetivos políticos específicos (ITURRA, 2014, p. 40). Nesse sentido, esse processo evidencia que:

No processo de monumentalização e de consagração do mito, o tributo ou a homenagem póstuma revaloriza a imagem e a voz do personagem falecido. Trata-se de um vestígio de expressões vitais singulares, preservadas por meio de registros e de procedimentos de recuperação. Para além do mérito intrínseco que possam ter, desde a origem, como obras artísticas, nesse caso as imagens do líder morto passam a ser compreendidas como relíquias [...]. No campo simbólico, o arquétipo do Cid Campeador cavalgando propõe uma representação corporal do herói já morto. Nessa mesma linha, própria da presença lendária, inscreve-se a aparição repentina do presidente Allende (ITURRA, 2014, p. 56).⁴

Tendo isso em consideração, a pesquisa em trajetória de vida revela-se fundamental, pois possibilita debates centrais

4 Trecho original: En el proceso de monumentalización y de consagración del mito, el tributo u homenaje póstumo revaloriza la imagen y la voz del personaje fallecido. Es el vestigio de expresiones vitales únicas donde los registros, recuperación. Además del mérito intrínseco que pudieran tener desde su origen como obras artísticas, en este caso las imágenes del líder fallecido también son consideradas como reliquias [...] En el campo simbólico, el arquetipo del Cid campeonador cabalgando propone la representación corporal del héroe ya muerto. En esa línea, propia de la presencia legendaria, la aparición repentina del presidente Allende.

sobre as relações entre estruturas sociais e ações individuais, observando tanto os procedimentos institucionais quanto as soluções particulares mobilizadas por cada sujeito. Nesse quadro, as biografias ocupam lugar relevante na História e nas Ciências Sociais (BORN, 2001, p. 242). Nessa perspectiva, a biografia de Salvador Allende escrita por Mario Amorós (2015) assume papel decisivo na elaboração do presente artigo, ao oferecer um panorama consistente de sua trajetória, com atenção especial à sua atuação política.

Além disso, torna-se necessário compreender as graphic novels como documentos históricos passíveis de análise e problematização, sobretudo à luz das transformações historiográficas ocorridas entre o final do século XIX e o início do século XX. Essas obras passaram a ser concebidas como produções situadas em contextos históricos específicos, atravessadas por subjetividades, ideologias e posicionamentos de seus autores, sendo, portanto, compreendidas como:

As histórias em quadrinhos vão carregar, dessa forma, carga estrutural igualitária que lhes legitimam como uma fonte histórica na compreensão do passado em vestígios e um objeto histórico fruto deste mesmo passado registrado, pois transmitem as informações dos discursos do passado e são práticas desse passado (LIMA, 2014, p. 1882).

Na contemporaneidade, observa-se, em diversos casos, a dificuldade ou mesmo a impossibilidade de narrar plenamente eventos traumáticos e de reconstituir integralmente essas experiências, o que pode resultar no apagamento da testemunha. Nesse contexto, a literatura e as produções artísticas em geral assumem um papel relevante na transposição de testemunhos orais para outros suportes, contribuindo para a preservação da memória de indivíduos e de grupos sociais.

Para esse debate, os artigos de Fuentes e Revuelta (2014), Lobos (2018), Castro (2008) e Callari (2019) constituem referências importantes para a compreensão das relações entre trauma histórico e produção cultural nos quadrinhos. Esses estudos permitem articular as representações gráficas ao contexto da Revolução Chilena (1970–1973), às histórias em quadrinhos produzidas durante esse período e às dinâmicas de reconfiguração da memória após o término da ditadura civil-militar de Augusto Pinochet.

Desenvolvimento do tema

Os quadrinhos chilenos têm sua origem associada às transformações aceleradas decorrentes do processo de modernização do país ao longo do século XIX, em especial no contexto posterior à independência, proclamada em 1818, e ao surgimento das charges e caricaturas na grande imprensa⁵. Essas formas de humor gráfico voltaram-se, em um primeiro momento, à representação de lideranças políticas e aos debates em torno do processo de consolidação do Estado nacional.

É preciso assinalar que, no Chile, assim como em outros países, as primeiras ilustrações surgiram no interior da imprensa periódica. Nesse sentido, José Pérez Cartes, em “Pequeña historia de la historieta. II parte. La historieta en Chile”, aponta como primeiro registro gráfico aquele publicado no periódico *Viva la Patria*, em 1821, seguido

5. Por grande imprensa compreende-se como fruto do momento de transformação dos jornais em empresas com o desenvolvimento do capitalismo industrial, característicos por uma ampla circulação, pela perenidade e pelo aparelhamento técnico, organizacional e financeiro (CAPELATO, 2015, p. 117).

por outro aparecido em 1826 no jornal *El Patriota Chileno* (CASTRO, 2008, p. 121)⁶.

Observa-se um direcionamento consistente para questões políticas, com críticas dirigidas a figuras públicas, destacando-se os embates entre liberais e conservadores no processo de consolidação do Estado nacional. Entre os principais expoentes desse humor gráfico político, sobressai a atuação da revista *Topaze: El Barómetro de la Política Chilena* (1931–1970), a mais longeva publicação cultural do gênero no país, marcada por um posicionamento anticomunista explícito e pela produção sistemática de charges e caricaturas voltadas aos agentes da política institucional chilena. Esse repertório visual e discursivo alimentou disputas simbólicas que se intensificariam no contexto da Revolução Chilena.

A chamada *Experiência Chilena* tem como marco a vitória de Salvador Allende nas eleições presidenciais de 1970. Médico e político com trajetória consolidada, Allende chegou ao poder por meio de uma estratégia de articulação partidária que resultou na criação da Unidade Popular (UP), formalizada em dezembro de 1969 como uma ampla coalizão de partidos de esquerda voltada à disputa eleitoral e à formação de alianças capazes de sustentar o governo.

No plano programático, o governo da Unidade Popular previa a implementação de políticas de reforma agrária, a estatização das minas de cobre, do sistema bancário e de setores industriais estratégicos. Essas medidas visavam aprofundar processos de democratização econômica e social e delineavam

6. Trecho original: *Es preciso manifestar que en Chile, como en otros países, las primeras ilustraciones aparecieron en los periódicos. Así don José Pérez Cartes en su «Pequeña historia de la historieta. II parte. La historieta en Chile» cita como primer dibujo el aparecido en el periódico Viva la Patria en 1821, y posteriormente en 1826 en El Patriota Chileno* (CASTRO, 2008, p. 121).

um projeto de transição ao socialismo por vias institucionais, ancorado na industrialização por meio de nacionalizações e estatizações (AGGIO, 2021, p. 23). Nesse primeiro momento do mandato de Allende, a estratégia política adotada para a efetivação de seu programa econômico e social estruturava-se a partir de um tripé:

a) nacionalização de riquezas básicas e estatização de parte dos meios de produção; b) organização de um sistema de participação dos trabalhadores; e c) estabelecimento de uma nova ordem institucional – o Estado Popular (BORGES, 2013, p. 86).

Tendo como resultado imediato a integração dos operários ao sistema produtivo, um reajuste salarial de quase dois terços, melhores condições de trabalho, aumento do poder aquisitivo e a ampliação do Serviço de Seguro Social em 70% (FIRMINO, 2016, p. 66). Contudo, a partir de 1972, as elites nacionais, com apoio estadunidense, promoveram boicotes e lockouts que levaram a uma crise política e econômica, contribuindo para o aumento da inflação e para a diminuição do poder de compra de itens básicos por parte da população.

Nesse contexto de instabilidade social, o movimento contrarrevolucionário teve seu ápice com a ação dos militares em 11 de setembro de 1973, quando se julgava necessário destituir o governo para reconstruir a suposta legalidade e ordem no país. Naquele dia, durante horas, o Palácio de La Moneda, sede presidencial, foi bombardeado por aviões das Forças Armadas e alvo da ofensiva da infantaria.

Allende assumiu a postura de não renunciar nem seguir para o exílio e, sem alternativas, acabou cometendo suicídio. Horas depois, foi criada uma Junta Militar de Governo, na qual o general Augusto Pinochet assumiu a presidência e deu início

a um processo de repressão e perseguição a membros da sociedade civil contrários ao golpe.

Como destacam Seguel e Hermosilla (2020), durante as décadas de 1960 e 1970 Allende foi uma das personalidades políticas chilenas mais representadas nos veículos de comunicação, especialmente no humor gráfico. Isso se deve, em grande medida, à sua presença contínua na política institucional do país desde meados do século XX e às diversas tentativas de alcançar a presidência. Com a vitória eleitoral em 1970, observa-se um aumento dessa produção, tanto em registros de difamação quanto de legitimação.

Entre os meios impressos favoráveis ao governo socialista da Unidade Popular, destaca-se a atuação de *El Clarín*, *El Siglo*, *Punto Final*, *La Nación* e *Última Hora*. Além disso, o grupo editorial nacional Quimantú exerceu papel crucial na consolidação do programa cultural proposto pela esquerda institucional. Por outro lado, setores empresariais ligados à direita recorreram a revistas culturais e jornais para promover a mobilização social contrária a Allende, entre os quais se podem citar “las revistas PEC, SEPA, Qué Pasa y los diarios Tribuna, El Mercurio y La Segunda” (SOTO, 2003, p. 98).

Observa-se que os quadrinhos estiveram presentes na construção da narrativa nacional chilena, sobretudo em um contexto de efervescência política na década de 1970, articulando disputas culturais e expressando vozes dissonantes de diferentes grupos sociais e políticos. Trata-se de um período constantemente retomado por artistas contemporâneos, seja por motivações ideológicas, por ocasiões comemorativas ou por esforços de memória voltados à manutenção viva desse passado histórico. Portanto, cabe questionar:

E é evidente que, no exercício de reconstruir ou narrar a história a partir da visualidade por meio dos quadrinhos, existe uma necessidade de legitimação de determinados grupos que foram deslocados das narrativas historiográficas tradicionais. Contudo, por trás dessa ação, esconde-se uma questão tão relevante quanto, ou até mais: o que é dado a ver? O que se pretende mostrar? Antes disso, a pergunta prévia e central que se impõe é: por que recorrer a esse meio para narrar a história nacional? Como assinala o historiador Roger Chartier, “as percepções sociais não são, de modo algum, discursos neutros: produzem estratégias e práticas — sociais, políticas, educativas — que tendem a impor uma autoridade em detrimento de outras, por elas desqualificadas, a legitimar um projeto de reforma ou a justificar, para os próprios indivíduos, suas decisões e comportamentos” (LOBOS, 2018, p. 57)⁷.

Esse aumento da produção de HQs que abordam Salvador Allende e a ditadura civil-militar de Augusto Pinochet atinge seu ápice no contexto do 40º aniversário do golpe de Estado, em 11 de setembro de 2013, momento em que se abre um espaço ampliado de reflexões políticas e culturais em meio a disputas em torno da memória coletiva (FUENTES; REVUELTA, 2024, p. 424). Observa-se, a partir de então, o início de um movimento memorialístico que se estende de

7. Trecho original: Y es evidente que en el ejercicio de reconstruir o narrar la historia desde la visualidade a través del cómic, hay una necesidad de legitimación de ciertos grupos que se han visto desplazados de la opinión histórica tradicional, pero tras esta acción se esconde una pregunta tanto o más relevante: ¿Qué es lo que se da a ver? ¿Qué se nos quiere mostrar? Ahora, la pregunta previa y central que deberíamos realizar es: ¿por qué este medio para narrar la historia nacional? Cómo señala el historiador Roger Chartier «Las percepciones sociales no son de ninguna manera discursos neutrales: producen estrategias y prácticas (social, política educativa,) que tienden a imponer una autoridad a costa de otros, por ellos menospreciados, legitimar un proyecto de reforma o justificar, para los propios individuos, sus decisiones y comportamientos (LOBOS, 2018, p. 57)

2013 a 2023, período no qual se inserem as obras analisadas neste artigo. *Los años Allende* foi lançada em 2015, com roteiro de Carlos Reyes e arte de Rodrigo Elgueta, enquanto *Os fantasmas de Pinochet* foi publicada em 2021, com roteiro de Francisco Ortega e desenhos de Félix Vega.

No cerne de ambas as obras encontra-se a derrocada da democracia chilena e os impactos do governo de Pinochet sobre o país, seja no que se refere às violações de direitos humanos cometidas contra amplos setores da sociedade civil, seja no que diz respeito à interrupção das medidas implementadas pelo projeto político da Unidade Popular. Para compreender esse aspecto, faz-se necessário adentrar a trama de cada uma das narrativas. A primeira delas é conduzida pelo ponto de vista do jornalista estadunidense John Nitsch, incumbido pelo jornal para o qual trabalha de acompanhar os desdobramentos da política chilena desde as eleições de 1970 até o fatídico 11 de setembro de 1973.

Como estratégia de introdução narrativa, os autores iniciam a história com o atentado golpista de 1973, representando os aviões da Força Aérea em ação e o Palácio de La Moneda em chamas, tomando o desfecho da experiência chilena como ponto de partida do quadrinho. Esse procedimento evidencia o peso simbólico das imagens desse ataque político, profundamente marcadas na história recente da América Latina e constitutivas de um imaginário visual da violência de Estado na região.

Para tanto, os autores recorrem a uma ampla documentação, composta por fontes primárias e bibliográficas, incorporadas à narrativa por meio da reprodução de falas, discursos e músicas do período, contribuindo para a imersão do leitor no cenário político e cultural do Chile daquele momento histórico. Soma-se a isso o trabalho gráfico de Rodrigo Elgueta, que

busca recriar fotografias emblemáticas, especialmente aquelas em que Salvador Allende aparece, com elevado grau de precisão, em um movimento de valorização visual e de reconstituição da conjuntura histórica para o leitor. Nas imagens a seguir, apresenta-se uma comparação entre a representação gráfica e os registros fotográficos da posse presidencial de Salvador Allende, realizada em 3 de novembro de 1970.

Figura 1: Reys; Elgueta, 2015, p. 58.



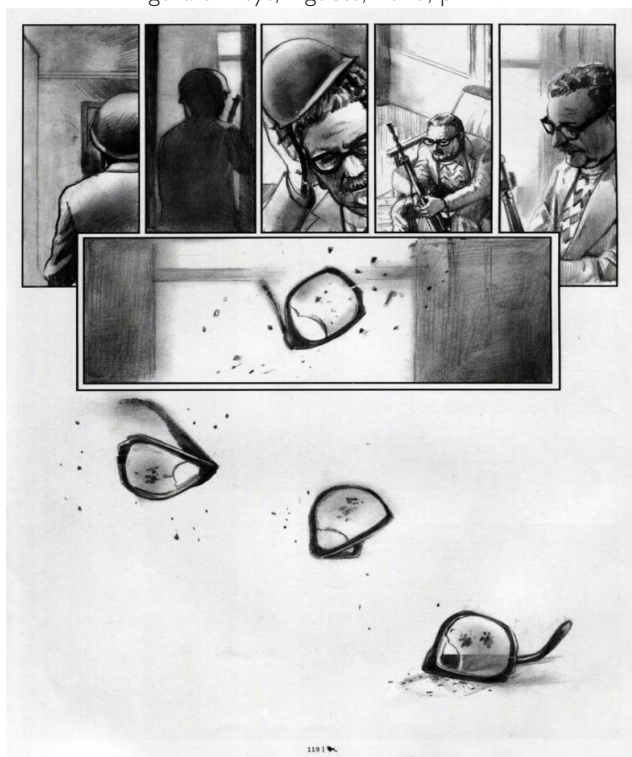
Figura 2: Salvador Allende na cerimônia de posse presidencial em 1970. Na foto, ele é escoltado pelo então general Augusto Pinochet (à esquerda, montado a cavalo).



Nesse sentido, os autores recorrem a essa estratégia narrativa e artística associada à monumentalização, exaltando a figura do presidente como um líder que representa o povo e que se faz corporalmente presente na representação visual. Um dos momentos explorados de forma mais intensa é o golpe de Estado de 1973, em particular o ataque militar que bombardeou o Palácio de La Moneda, buscando dar rosto e vida aos sujeitos que ali estiveram e reconstruir, com atenção aos detalhes, aquele momento histórico (LOBOS, 2018, p. 72).

Na ilustração a seguir, observa-se o instante em que o presidente do Chile tira a própria vida:

Figura 3: Reys; Elguete, 2015, p. 119.



De modo geral, a arte busca retratar os momentos mais íntimos de Allende em suas horas finais, afastando-se da construção de um mito idealizado e aproximando-se da dimensão humana do sujeito, marcada pela hesitação e pela melancolia presentes no olhar do personagem. Ainda assim, observa-se uma exaltação contida ao sugerir que o suicídio foi um ato político, associado ao compromisso com o povo chileno que o havia eleito. Nessa perspectiva, não se trata apenas da morte de uma figura individual, mas da destruição da democracia chilena e de tudo o que ela representava nos planos social, econômico e cultural (AGGIO, 2021, p. 60).

No que se refere à outra obra analisada neste artigo, *Os Fantasmas de Pinochet*, escrita e desenhada por Francisco Ortega e Félix Vega, publicada em 2021 e lançada no mercado brasileiro no ano seguinte pela editora Conrad, constrói-se a hipótese ficcional de um julgamento do general Augusto Pinochet em uma espécie de purgatório após sua morte, conduzido por aqueles que sofreram diferentes formas de violência durante o seu governo. Esse recurso narrativo possui forte carga simbólica, uma vez que o ditador não foi julgado em vida, transferindo aos mortos a decisão sobre o seu destino.

Observa-se, assim, uma distinção no foco narrativo em relação a *Los años Allende*, ao colocar no centro da trama a trajetória do ditador chileno e a encenação de uma possível punição, mediada pelas vozes daqueles que sofreram violações de direitos humanos sob o seu regime. Na imagem a seguir, vê-se o despertar do general golpista de seu caixão, guiado por uma figura misteriosa⁸, em um cenário que remete a uma praia, no qual, no último quadro, podem ser observados helicópteros arremessando pessoas ao mar, alusão à prática de tortura conhecida como “voos da morte”, amplamente utiliza-

⁸ Posteriormente na narrativa será revelado que essa figura representa o Diabo.

da na Argentina e também adotada no Chile.

Figura 4: Vega; Ortega, 2022, p. 74



Tendo isso em vista, os autores buscaram realizar um julgamento fictício em que o general golpista enfrentando antigos aliados e vítimas enquanto forma de uma espécie de justiça póstuma e de reparação de uma memória social (FUENTES; REVUELTA, 2023, p. 433). É interessante de se observar que entre as vítimas apresentadas na obra, a última pessoa convocada para o julgamento é o Salvador Allende que dará o veredicto final do caso de Pinochet, uma vez que com o golpe de Estado que levou ao seu suicídio e garantiu o início da dita-

dura militar. Na imagem abaixo, encontramos a figura do presidente representado como ele teria ficado após sua morte.

Figura 5: VEGA; ORTEGA, 2022, p. 103.



É interessante observar que há uma menção ao conhecido discurso final de Allende, transmitido pelas rádios estatais, no qual Pinochet faz uma sátira ao afirmar: “Vejo que veio abrir grandes alamedas do submundo”, em alusão às palavras finais do presidente. Ainda assim, apesar desse tom irônico, mantém-se uma postura firme de julgamento e punição do ditador, de modo a devolver agência à figura de Allende, morto no atentado de 11 de setembro, e a produzir uma forma de justiça, ainda que simbólica, voltada não apenas à sua morte, mas também ao apagamento histórico dessa personagem, uma vez que:

Depois daquele episódio – o início de um luto –, Allende torna-se um desaparecido; não apenas porque foi enterrado em segredo e, durante certo tempo, não se sabia onde se encontrava (a ditadura proibiu a colocação de uma lápide com seu nome), mas porque sua imagem passou a ser uma imagem proscrita. Um rosto interditado. Uma imagem lançada à fogueira (ITURRA, 2014, p. 52)⁹.

Figura 6: Vega; Ortega, 2022, p. 107.



9. Trecho original: *Después de aquel episodio –el inicio de un duelo–, Allende es un desaparecido; no solo porque fue enterrado en secreto y durante un tiempo no se sabía dónde estaba (la dictadura prohibió que se colocara una lápida con su nombre), sino porque su imagen era una imagen proscribida. Una imagen en la hoguera* (ITURRA, 2014, p. 52).

Além do exposto, observa-se, na imagem acima, que, no diálogo entre as personagens, a figura de Allende é reabilitada por seus apoiadores e por setores progressistas, mesmo sendo caracterizada como “aristocrata, classista, vaidoso...”. A essa caracterização, Allende responde: “Em seus termos militares, Augusto, você ganhou a batalha, mas eu ganhei a guerra, em termos históricos”. Tal formulação encontra eco na construção de monumentos em diversos países, e não apenas no Chile, bem como no uso recorrente de sua imagem por movimentos sociais organizados das esquerdas, tanto moderadas quanto radicais (AMORÓS, 2013, p. 454).

Resultados e/ou conclusão

A ditadura civil-militar, desde sua instauração em 1973, empenhou-se em destruir a imagem política e humana de Salvador Allende por meio dos meios de comunicação hegemônicos, como parte de uma estratégia discursiva do regime (AMORÓS, 2013, p. 453). Com a emergência dos movimentos de direitos humanos, a partir de 1974, e com as manifestações contrárias ao regime pinochetista, a memória do presidente passou a ser reiteradamente evocada.

Como destaca Javier Alejandro Lifschitz (2014), todas as sociedades elaboram uma memória política, relacionada às formas pelas quais esse corpo social escolhe lembrar ou esquecer determinados eventos que constituem a história nacional. Nesse processo, estabelece-se uma disputa permanente entre agentes políticos e sociais pela construção de uma identidade comum, na qual vítimas, testemunhos, movimentos de direitos

humanos e comissões de verdade e justiça se confrontam com os perpetradores da violência.

Observa-se que o passado é determinado, enquanto o futuro permanece indeterminado, de modo que as interpretações e os sentidos atribuídos aos acontecimentos históricos seguem em aberto, apontando para novos horizontes possíveis (JELIN, 2012, p. 71). Nessa perspectiva, a figura de Salvador Allende, uma das vítimas da violência de Estado durante o regime pinochetista, passa a representar, para as esquerdas, um símbolo de luta contra a opressão, constantemente mobilizado no presente.

Ao articular ficção e memória, *Os Fantemas de Pinochet* e *Los años Allende* se apresentam como obras que visam à preservação e à transmissão histórica, conectando gerações contemporâneas aos eventos do passado e mantendo vivas as memórias em torno de Allende. A literatura e os quadrinhos assumem, assim, um papel relevante na construção da memória coletiva e na elaboração de novas narrativas voltadas à compreensão histórica e à justiça, evidenciando que as marcas do passado permanecem ativas e significativas na sociedade chilena contemporânea e nas diferentes vertentes dos movimentos sociais de esquerda.

Referências

AGGIO, Alberto. **Democracia e socialismo:** a experiência chilena. 3. ed. Curitiba: Appris, 2021.

AMORÓS, Mario. **Allende:** la biografía. Barcelona: Ediciones B, 2013.

BADANO, Cecilia María Teresa López; YUMAR, Linet Cums. Dictadura, memoria y literatura: las variaciones simbólicas del trauma. **Cadernos de Letras**, v. 1, n. 37, p. 121–131, maio/ago. 2020.

BANDEIRA, Luiz Alberto Moniz. **Fórmula para o caos: a derrubada de Salvador Allende (1970–1973)**. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2023.

BORGES, Elisa de Campos. O governo de Salvador Allende no Chile: atuação dos trabalhadores e a organização de novas relações de trabalho. **Projeto História**, São Paulo, n. 47, p. 85–109, ago. 2013.

BORN, Cláudio. Gênero, trajetória de vida e biografia: desafios metodológicos e resultados empíricos. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 3, n. 5, p. 240–265, jan./jun. 2001.

CAPELATO, Maria Helena. A imprensa como fonte e objeto de estudo para o historiador. In: VILLAÇA, Mariana (org.); PRADO, Maria Ligia Coelho (org.). **História das Américas: fontes e abordagens metodológicas**. São Paulo: Humanitas; CAPES, 2015. p. 114–136.

CASTRO, Mauricio García. Caricatura e historieta políticas en Chile. **Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta**, Havana, v. 8, n. 31, p. 121–150, 2008.

DAVIES, Dominic. Introduction: documenting trauma in comics. In: DAVIES, Dominic (org.); RIFKIND, Candida (org.). **Documenting trauma in comics: traumatic pasts, embodied histories, and graphic reportage**. Londres: Palgrave Macmillan, 2020. p. 1–26.

EARLE, Harriet. **Comics, trauma, and the new art of war**. Jackson: University Press of Mississippi, 2017.

FIRMINO, Gustavo Cassanta. Democracia e crise política no Chile de Allende. **Cultura e Sociedade**, Uberlândia, v. 2, n. 2, 2016.

FUENTES, Gerardo; REVUELTA, Elena. La memoria traumática de la dictadura de Pinochet en el cómic chileno contemporáneo. **Kamchatka**, València, n. 23, p. 423–451, fev. 2024.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

KOHUT, Karl. Literatura y memoria: reflexiones sobre el caso latinoamericano. **Revista del CESLA**, n. 12, p. 25–40, 2009.

LIMA, Sávio Queiroz. A abordagem epistemológica das histórias em quadrinhos enquanto objeto-fonte. In: Congresso Internacional das Faculdades EST, 2., 2014, Espírito Santo. **Anais eletrônicos**. Espírito Santo: EST, 2014. p. 1814–1828.

LIFSCHITZ, Javier Alejandro. Os agenciamentos da memória política na América Latina. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 29, n. 85, p. 145–225, jun. 2014.

LOBOS, Hugo Alexis. Una memoria ilustrada: problemas de la narrativa gráfica histórica contemporánea en Chile. **Cuadernos de Cómic**, Santiago, n. 11, p. 52–80, dez. 2018.

MONTEALEGRE, Jorge. Salvador Allende: caricatura y monumento. **Revista Chilena de Estudios Latinoamericanos**, v. 2, n. 1, p. 39–62, abr. 2014.

REYES, Carlos; ELGUETA, Rodrigo. **Los años Allende:** la novela gráfica. 1. ed. Santiago: Hueders, 2015.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Literatura e trauma. **Pró-Prosições**, v. 13, n. 3, p. 135–153, set./dez. 2002.

SOTO, Ángel. Caricatura y agitación política en Chile durante la Unidad Popular, 1970–1973. **Revista de Historia de Chile y América**, v. 2, n. 2, p. 97–135, 2003.

VEGA, Félix; ORTEGA, Francisco. **Os fantasmas de Pinochet**. 1. ed. São Paulo: Conrad, 2022.

“MEU PAI SANGRA HISTÓRIA”: A CRIAÇÃO DE MAUS E AS EXPERIÊNCIAS DE CONSTITUIÇÃO DE PÓS-MEMÓRIAS DE ART SPIEGELMAN

Kathiane Thaís Facenda¹

Introdução

O interesse de Art Spiegelman pelas histórias em quadrinhos (HQs) o levou a caminhos que ele próprio não poderia prever. Aquilo que começou como um hobby e uma paixão de infância transformou-se em carreira, aproximou-o de sua futura esposa e, eventualmente, lhe rendeu um Prêmio Pulitzer. Contudo, para além dos desdobramentos profissionais, sua relação com a nona arte também abriu espaço para que ele revisitasse e aprofundasse uma antiga ferida familiar, o Holocausto.

Essas e outras informações sobre sua infância, vida pessoal e profissional, bem como sua relação com o genocí-

1. Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina. Bolsista CNPq. E-mail: kathiane.facenda@posgrad.ufsc.br.

dio do qual seus pais foram sobreviventes, foram apresentadas ao público no ano de 2011, por meio de MetaMaus: A look inside a modern classic, Maus, lançada por Art Spiegelman, 25 anos após a publicação do primeiro volume de Maus e quase 40 anos depois do lançamento da primeira versão². Com caráter metanarrativo e autobiográfico, MetaMaus foi produzida a partir de entrevistas concedidas por Spiegelman, entre os anos de 2006 e 2010, à Hillary Chute, renomada pesquisadora no campo das Histórias em Quadrinhos. E compila, para além dos relatos, documentos, fotografias, comix³, ilustrações e uma variedade de materiais que buscam responder a um conjunto de questionamentos dirigidos a Spiegelman ao longo de sua carreira.

Nesse contexto, MetaMaus não apenas evidencia aspectos essenciais da trajetória de Spiegelman, como também oferece subsídios para compreender a maneira pela qual suas obras se articulam com processos de elaboração de sua pós-memória sobre o Holocausto. O presente trabalho constitui um recorte da dissertação intitulada “Meu pai sangra história” – Pós-memória em MetaMaus, de Art Spiegelman, defendida em 2022 no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Estadual do Oeste do Paraná, e busca analisar como Maus e outros quadrinhos produzidos pelo autor atuam como importantes elementos na constituição de suas experiências de pós-memória. A partir da leitura de seu conjunto de obras e do material reunido em MetaMaus, procura-se demonstrar que, embora o processo de elaboração de suas pós-memórias tenha se iniciado ainda na infância, o mesmo se

2. Publicada inicialmente como uma *comix* de três páginas, lançada em 1972 na revista *Funny Animals* #1.

3 Histórias em Quadrinhos de natureza satírica ou cômicas ligadas ao movimento *underground*, em geral, esse tipo de material não possui muitas páginas e é publicado de forma independente.

intensificou durante os anos dedicados à produção de Maus. Isso ocorreu em razão da profunda imersão de Spiegelman em sua narrativa familiar – incluindo documentos, entrevistas, relatos e outras fontes – necessária para a construção da obra. Assim, argumenta-se que o próprio processo criativo contribuiu para que o autor revisitasse, reelaborasse e compreendesse de novas formas o legado traumático herdado de seus pais, bem como as reverberações desse trauma em sua vida.

Este artigo objetiva apresentar alguns dos resultados alcançados e pormenorizados na dissertação, ao mesmo tempo em que expõe questionamentos que têm orientado o desenvolvimento da tese atualmente em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina.

Metodologia

Buscando compreender de que maneira o processo criativo de Spiegelman se entrelaça à elaboração de sua pós-memória, este trabalho ampara-se em um conjunto de referenciais teóricos e metodológicos articulados em duas frentes complementares: os estudos sobre trauma e memória e as abordagens das fontes, que incluem tanto trechos de entrevistas quanto materiais oriundos de suas comix e quadri-nhos. O recorte temporal concentra-se entre o nascimento do autor, em 1948 e a publicação de MetaMaus, em 2011.

A primeira delas fundamenta-se no conceito de pós-memória formulado por Marianne Hirsch em meados de 1990. Para a Hirsch (2008, p. 106-107), a pós-memória descreve relação que descendentes de vítimas de traumas culturais e

coletivos mantêm com as experiências de seus antepassados, estas experiências são transmitidas por meio de histórias, imagens e comportamentos com os quais membros da segunda geração crescem. Vale destacar que essa relação não se baseia na lembrança direta, uma vez que membros da segunda geração não vivenciaram os eventos traumáticos em si, mas em processos imaginativos e afetivos de projeção, que transformam narrativas herdadas em algo que “parece constituir memórias por direito próprio”⁴ (HIRSCH, 2008, p. 107).

Para a autora, essa conexão com o passado familiar depende devínculos afetivos intergeracionais e se estabelece a partir de três componentes norteadores: a memória, em sua dimensão coletiva, a família, como espaço de privilegiado de transmissão de memórias e as fotografias, que funcionam como vestígios materiais que conectam o sobrevivente ao descendente e como instrumentos que permitem à segunda geração preencher lacunas narrativas e reconstruir cenas do passado. A autora distingue fotografias íntimas e familiares, capazes de gerar identificação com sujeitos e vidas interrompidas pela guerra, e imagens públicas dos guetos, campos e corpos vitimados, que carregam o peso documental da destruição. Embora distintas, ambas participam da formação da pós-memória e da maneira como o passado traumático é visualmente elaborado (HIRSCH, 2008).

Contudo, o caso de Art Spiegelman extrapola o modelo inicialmente proposto por Hirsch. Ao mesmo tempo em que sua experiência se insere plenamente na dinâmica pós-memorial – construída a partir da convivência familiar, da escuta fragmentada, dos silêncios e dos relatos de seus pais – sua elaboração do passado não se apoia apenas em fotografias. Em *Maus* e *MetaMaus*, o artista mobiliza um repertório imagético ampliado, composto por esboços, documentos, objetos,

4 No original: “...to seem to constitute memories in their own right.”

mapas, comix, visitas ao local dos acontecimentos narrados, entrevistas e materiais de arquivo que, juntos, constroem uma cartografia visual própria do trauma herdado. Assim, sua obra amplia o campo imagético da pós-memória, demonstrando que a relação da segunda geração com o passado pode se constituir por múltiplas formas de visualidade e não se limita ao registro fotográfico. Essa ampliação – que problematiza e expande a definição clássica de Hirsch – será aprofundada no doutorado em desenvolvimento.

A segunda frente metodológica diz respeito ao trato com as fontes. Foram selecionados, como materiais de pesquisa, as entrevistas e demais conteúdos presentes em *MetaMaus*, as comix e ilustrações produzidas entre 1970 e 1978, reunidas em *Breakdowns: Portrait of the Artist as a Young %@&!** (2008), além de trechos do álbum em quadrinhos *Maus*. Ressalta-se que a presente pesquisa utiliza como fonte de análise a versão em inglês de *MetaMaus*. Embora a obra tenha sido lançada em português pela Quadrinhas na Cia em 2022, optou-se por trabalhar com os trechos de entrevistas na língua original, a fim de preservar nuances e especificidades do discurso do autor. É importante destacar que, embora as entrevistas empregadas não se configurem como entrevistas produzidas segundo a metodologia da História Oral, sua natureza dialógica e seu caráter testemunhal exigiam que as análises críticas das narrativas estruturadas em *MetaMaus* fossem orientadas por autores que discutem o uso e o estatuto das fontes orais. Assim, como *MetaMaus* reúne entrevistas que não foram originalmente pensadas para responder às questões que orientam esta pesquisa, sua utilização aproxima-se do que Alexander Freund denomina “process-generated data”: entrevistas produzidas para outros fins, em outro contexto analítico, mas que podem ser posteriormente apro-

priadas por diferentes pesquisadores para atender a novas problemáticas (FREUND, 2013, p. 29-30). Ainda que não haja informações precisas sobre o modo como a produção desse material se deu – número de sessões, elaboração dos roteiros de perguntas, circunstâncias e locais das conversas – é possível compreender o propósito que orientou sua produção: MetaMaus nasce do desejo de Spiegelman de responder, às perguntas que vinha recebendo desde a publicação de Maus. Ao oferecer ao leitor um lampejo de seu processo criativo, de aspectos de seu cotidiano familiar e de reflexões sobre o próprio passado, o autor permite acompanhar parte de sua elaboração de uma pós-memória do Holocausto.

Nesse sentido, por se tratar da análise das reflexões produzidas por Spiegelman no momento da entrevista, mobiliza-se o conceito de retroatividade, entendido como o movimento de rememorar o passado a partir das provocações e questionamentos do entrevistador. Convém lembrar que entrevistas dessa natureza são atravessadas por diferentes temporalidades: o tempo da narração (o momento da entrevista) e o tempo dos acontecimentos evocados (FREUND, 2013, p. 51). Além disso, o caráter dialógico das entrevistas deve ser considerado – são produtos da relação estabelecida entre entrevistado e entrevistadora, de suas intervenções, escolhas e intenções, elementos que também atravessam e moldam o material analisado.

No que se refere à análise das Histórias em Quadrinhos e dos comix, esta será realizada a partir de método adaptado por esta autora com base na proposta elaborada pela pesquisadora brasileira Márcia Tavares Chico. Em seu trabalho, Chico utiliza-se de metodologia própria, que mescla a análise contextual com a análise qualitativa. A metodologia concebida organiza-se em três etapas. A primeira delas objetiva a análise

estrutural de cada quadro de ilustração, e se dará por meio da verificação de um conjunto de aspectos visuais e estéticos na obra (CHICO, 2020, p. 122). São eles:

Tabela 1: Elementos estruturais.

Balão	De pensamento De fala
Legenda	—
Outros elementos linguísticos	Título Inscrições Onomatopeias
Painéis	Estilização
Uso de cores	—
Personagens	Expressões Posição Vestimentas

Fonte: Adaptado de CHICO, 2020, p. 123.

Destaca-se que nem todos esses elementos serão necessariamente utilizados em uma mesma cena. A seleção dos itens observados em cada quadro será definida no próprio processo analítico. Após essa decomposição dos elementos estruturais, o segundo estágio volta-se aos contextos interno e externo que atravessam o material. O contexto interno refere-se ao momento representado na História em Quadrinhos, permitindo compreender os rumos da narrativa, as ações e acontecimentos da trama. A partir dele, torna-se possível reconhecer, por exemplo, quando determinado quadro apresenta um evento histórico retratado de forma biográfica – como ocorre em parte das fontes analisadas. O contexto externo, por sua vez, diz respeito ao período de produção da obra. Ao examiná-lo, é possível identificar as motivações que levaram o autor a enfatizar certos aspectos em seu trabalho, já que a representação de um momento histórico inevitavelmente

se faz a partir de um olhar situado no presente. Além disso, o contexto externo pode também auxiliar na interpretação do contexto interno, ao esclarecer certas escolhas de composição, tom ou temática. A última etapa consiste em articular os elementos coletados nas duas fases anteriores. É nesse momento que as interpretações sobre o material podem ser construídas, cruzando aspectos estéticos, narrativos e contextuais. (CHICO, 2020, p. 123-124).

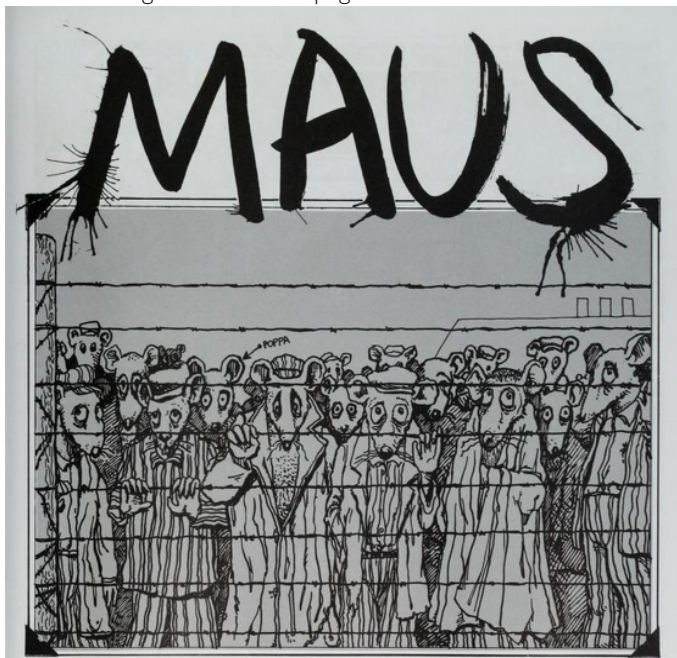
A adoção dessa metodologia se justifica porque o método proposto por Chico permite que o pesquisador formule suas constatações considerando elementos externos às fontes, que nem sempre são explicitados no próprio material. Tal recurso torna-se particularmente importante na análise de Histórias em Quadrinhos autobiográficas ou reunidas em coletâneas, como é o caso de boa parte dos materiais utilizados nesta pesquisa. No presente estudo, o método de Chico possibilitou identificar elementos verbais e não verbais recorrentes em diferentes obras de Spiegelman e articular essa observação com informações presentes nas entrevistas publicadas em MetaMaus, nas quais muitos desses materiais aparecem anexados.

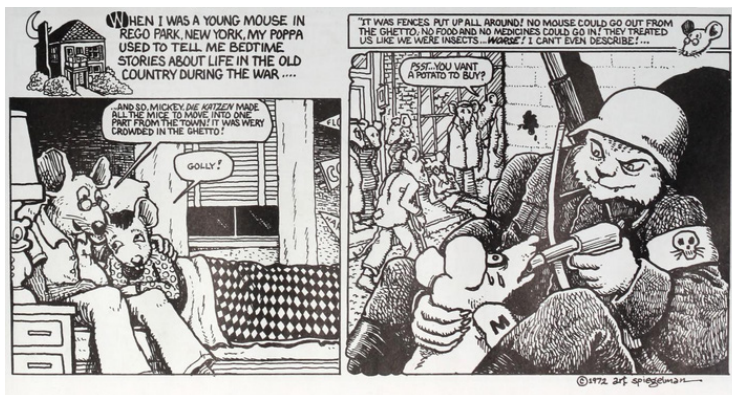
Quadrinhos como território de pós-memória: o caso de Art Spiegelman

Para compreender plenamente o papel de Maus na ampliação do processo de pós-memória de Art Spiegelman, é necessário situar a obra dentro de sua trajetória artística e de suas primeiras aproximações ao Holocausto. Embora Maus tenha se consolidado como um marco – tanto por seu al-

cance público quanto por sua consagração crítica – ela não inaugura o interesse do autor pelo tema. Desde suas primeiras experimentações gráficas durante a idade adulta, como a breve comix homônima de três páginas, lançada em 1972, já se identificam recursos estéticos e narrativos, como a antropozoomorfização, que revelam as marcas deixadas pelo legado traumático herdado de seus pais, bem como a presença do tripé da pós-memória proposto por Marianne Hirsch. Como observa-se na primeira página da produção.

Figura 1: Primeira página de Maus – 1972.





Fonte: Spiegelman, 2011, p. 105.

Segundo informações fornecidas por Spiegelman a Hillary Chute, a construção dessa primeira versão baseou-se em lembranças das histórias que ouvira do pai durante a infância. Enquanto trabalhava na produção da comix, o artista aproveitou uma visita ao pai para mostrar-lhe o material em andamento; a partir desse contato, Vladek retomou o relato e passou a narrar outros episódios. A partir dessa conversa, Spiegelman decidiu gravar a entrevista. O registro, feito sem planejamento prévio, tornou-se o primeiro conjunto de depoimentos de Vladek e seria utilizado anos depois como base para a versão de Maus, presente na graphic novel (SPIEGELMAN, 2011, p. 111 - 114; SPIEGELMAN, 2008, p. 16).

Tomando a comix e as informações apresentadas em MetaMaus em conjunto, é evidente que o processo criativo de Spiegelman é atravessado pelo seu próprio processo de pós-memória. Para acessar o passado familiar e reconstruir a experiência vivida por seus pais, foi necessária uma reaproximação com Vladek e a partilha de suas memórias. Vislumbram-se ainda a presença de narrativas sobre o passado traumático compartilhadas no seio familiar durante sua infância, bem

como a incorporação de referenciais imagéticos aos relatos expostos. Como observável na figura a seguir.

Figura 2: Fotografia de Margaret Bourke-White.



Fonte: COSGROVE, 2013.

Figura 3: Tira de abertura da primeira versão de Mau.



Fonte: Spiegelman, 2011, p. 105.

Em outros trechos da entrevista, Spiegelman (2011, p. 54-55) discute a incorporação de fotografias do Holocausto em sua produção artística, como é o caso da foto de Margaret Bourke-White, que retrata prisioneiros na libertação de Buchenwald, usada como painel inicial da tira de 1972. Nesse contexto, observa-se que o autor não apenas utiliza o referencial imagético, mas também mescla sua história familiar à imagem, algo perceptível na flecha que aponta para “poppa”, ou seja, papai. Embora seu pai não esteja fisicamente presente na fotografia, a imagem funciona tanto como uma moldura para o quadrinho quanto como um meio de elaborar mentalmente a situação narrada por ele.

Dessa forma, os trechos mencionados evidenciam o papel fundamental da família na transmissão de narrativas traumáticas, o compartilhamento de memórias e a importância de suportes visuais para a construção de pós-memórias. Essa abordagem também marca o início de um processo que seria intensificado nos anos seguintes, durante a produção de *Maus*. Ao longo desse período, Spiegelman passou a buscar, de forma consciente e investigativa, materiais que aprofundassem seus conhecimentos e referências sobre o evento. Esse movimento reflete uma postura crítica e consciente em relação aos referenciais sobre o Holocausto, que se aprofundaria ainda mais na construção da segunda versão de *Maus* que começou a ser produzida em 1978.

Entre a produção da primeira versão de *Maus* (1972) e a segunda (1978), Art Spiegelman iniciou uma busca por diferentes materiais que o ajudassem a compreender o evento vivido por seus pais, como observado no trecho da entrevista a seguir.

Depois de decidir que transformaria Maus nesse projeto mais longo, por onde você começou? Queria fazer pesquisas sobre a guerra primeiro e depois entrevistar seu pai ou o contrário?

Quando me lancei no projeto, sabia que seria bem longo [...]. Então comecei a entrevistá-lo de novo e descobri que não havia como entender o que ele me contava sem fazer uma imersão e ler bastante.

Acho que sempre gostei mais de pesquisa do que de ler ou escrever. Durante essa longa imersão em Maus, eu estava obsessivamente aberto a todo tipo de leitura que tivesse a ver com o que aconteceu. Quando trabalhei na HQ de três páginas, lembro de ter feito toda minha pesquisa em poucas semanas, por meio de empréstimos interbibliotecas; não havia muita coisa para ler, pelo menos não em inglês. Hoje em dia você precisaria de várias vidas para absorver toda a literatura existente sobre o Holocausto mas ao terminar o livro senti bem menos urgência de seguir acompanhando todos os livros de ficção, não ficção, filmes e tudo mais que tratasse do período de Hitler. Não me considero exatamente refratário ao assunto, mas não é sempre que me sinto estimulado a me aprofundar (SPIEGELMAN, 2022, p. 43).⁵

5. Trecho original: ***Once you decided you were going to do this longer Maus project, how did you start going about it? Did you want to do research on the war first, and then interview your father, or the other way around? When I took the plunge I knew I was in for a really long project [...]. So I started by just interviewing him again and found that there was no way to understand what he was telling me unless I began to really immerse myself and read. I guess I've always preferred research to writing or drawing. During the long immersion in Maus I was open to all readings, obsessively, that had to do with what happened. Back when I worked on the three-pager, I remember being able to do all my research in a couple of weeks through inter-library loans; there really wasn't that much to read, in English, at least. Now it would take several lifetimes to absorb the existing Literature — but finishing the book made it feel a lot less urgent for me to keep up with the proliferating fiction, nonfiction, cinema, and whatever that now surrounds the Hitler period. I find myself not exactly resistant to it, but not often compelled to immerse*** (SPIEGELMAN, 2011, p. 43, grifos do autor).

Como Spiegelman relata, ao retomar o trabalho em Maus, o artista percebeu que não seria possível compreender plenamente os relatos de seu pai sem dispor de referenciais mais amplos sobre o Holocausto. Observa-se ainda que, embora questionado sobre o processo criativo envolvido na construção da graphic novel, o autor baseia sua fala no contexto do início dos anos 1970, quando se dedicou à comix, antes do boom de publicações sobre o tema. Dessa forma, mesmo que Spiegelman não responda diretamente à pergunta feita por Chute, suas observações permitem perceber que, por meio da produção de Maus, tanto da versão de três páginas quanto da posterior, a relação do artista com o Holocausto se transforma e se aprofunda.

Ressalta-se ainda que, em dois momentos, Spiegelman se refere às pesquisas realizadas durante o trabalho na HQ como uma “imersão”, na qual o tema do Holocausto e os conteúdos relacionados a ele se tornaram uma obsessão. Embora, em diversos momentos de MetaMaus, o quadrinista evidencie que, durante sua infância, teve contato com o evento através de livros ou da cobertura televisiva do julgamento de Eichmann⁶, ocorrido também em sua juventude, foi a decisão de trabalhar na segunda versão de Maus que levou Spiegelman a sistematizar seus conhecimentos sobre o evento. Mais do que fornecer um pano de fundo para a composição da narrativa presente na HQ, a busca e a incorporação de referenciais, sobretudo imagéticos, preencheram as lacunas nas histórias dos pais e permitiram que ele verificasse e ilustrasse os cenários e ambientes que compõem a produção.

6. O julgamento de Adolf Eichmann, ocorrido em 1961, em Jerusalém, foi amplamente televisionado e contou com o testemunho de mais de 100 sobreviventes do Holocausto, caracterizando-se como um marco nas discussões sobre o tema no espaço público internacional.

Esse aprofundamento visual, contextual e memorial sobre o Holocausto acrescentou novos elementos ao seu repertório artístico. Ao mesmo tempo, como membro da segunda geração, esse exercício memorialístico contribuiu para a construção e reconstrução da pós-memória. Essa “segunda fase” do processo caracteriza-se por uma ação investigativa, a partir da qual o Holocausto deixou de ser um tema privado, vinculado majoritariamente à sua relação familiar com o evento, para se tornar uma memória cultural que, a partir do fim da década de 1970, irrompeu no espaço público.

Embora o trabalho em *Maus* tenha iniciado nos anos 1970, seu último capítulo foi publicado apenas em 1991. Durante os anos de produção, o quadrinista passou a acumular materiais sobre a temática. No entanto, como já exposto por ele, em determinado momento da produção da *graphic novel*, as fotografias e ilustrações consultadas já não eram suficientes. Diante disso, o quadrinista visitou a Europa em busca de novas informações em dois momentos distintos (SPIEGELMAN, 2011, p. 57). O conjunto de visitas realizadas à Polônia acrescenta um novo elemento aos processos desempenhados por Spiegelman, nos quais os acontecimentos imaginados encontram concretude. As viagens de 1979 e 1987 foram efetuadas com o propósito de visitar espaços e coletar documentos e informações que ajudassem na elaboração de *Maus*. Em ambas as incursões o quadrinista percorreu campos de concentração pelos quais os pais passaram. Entre os espaços visitados destaca-se Auschwitz. Os interesses de Spiegelman no campo de concentração são abordados pela entrevistadora no fragmento a seguir.

Que tipo de coisa você pesquisou especificamente quando esteve em Auschwitz?

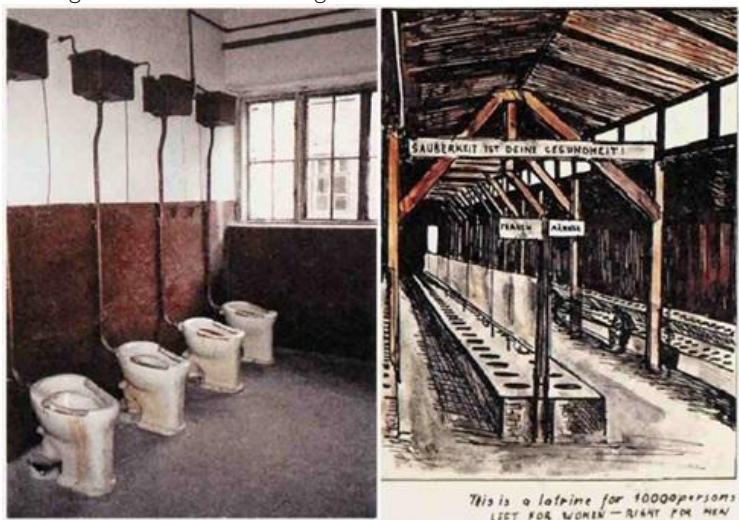
Precisava ter uma noção exata de onde ficavam as coisas: ver os crematórios, a escala dos campos, conseguir cópias dos mapas e diagramas do campo foi o que tornou o livro possível... e eu pude ver como era um banheiro em Auschwitz. Eu sabia que ia precisar desenhar um banheiro (SPIEGELMAN, 2011, p. 57-58, grifos do autor).⁷

O trecho da entrevista nos permite observar como a visualidade é importante para Spiegelman. Nesse sentido, a visita ao campo de concentração possibilitou que o artista materializasse os espaços imaginados a partir das fotos de referência. No processo de ir até lá, as memórias transmitidas ganharam concretude quando os cenários das histórias familiares foram visitados. Dentre todos os locais observados, o artista dá destaque aos banheiros e a uma anedota contada pelo pai. Para além de mencionadas na entrevista, os rascunhos das ilustrações originais de *Maus*, as referências encontradas em livros e uma fotografia do banheiro em questão, tirada pelo autor em 1987, são apresentadas ao público por meio da anexação dos materiais em *MetaMaus*. A inserção destas imagens vai ao encontro da proposta da publicação, ou seja, expor o processo criativo do autor e os materiais encontrados por ele durante a construção da HQ.

7. Trecho original: ***What were some of the things you researched specifically in Auschwitz?***

*I really needed to know exactly where things were: seeing the crematoria, the scale of the camps, and getting copies of the museum's maps and diagrams made the work possible... and I was able to see what a bathroom in Auschwitz looked like. I knew I needed to draw that. On page 227 of *Maus* [...] at the bottom of the page, with a very specific image of Vladek hiding from a selektion in the toilet. It was a very vivid moment for me in his story; I think I may have heard about it long before the more formal sessions on tape.*

Figura 4: Referenciais imagéticos dos banheiros de Auschwitz.



Fonte: Spiegelman, 2011, p. 58.

Figura 5: Ilustração da anedota de Vladek.



Fonte: Spiegelman, 2009, p. 227.

Verifica-se que em sua fala o autor utiliza-se da palavra “vivid”, vivido em português, para descrever sua relação com as histórias de Vladek, que possivelmente haviam sido mencionadas por seu pai antes das entrevistas de 1970. A alegação de Spiegelman demonstra os preceitos da pós-memória, a importância da transmissão familiar, como as histórias narradas são incorporadas e a relação que membros da geração pós-memorial possuem com as memórias de seus pais. Para além de possibilitar um vislumbre do seu processo criativo e da incorporação de referências a obra, o trecho de entrevista em conjunto com as imagens anexadas a MetaMaus permitem a visualização de uma das principais características do movimento realizado pelo artista: como o processo de construção de pós-memórias, iniciado na infância, foi intensificado durante os anos em que o quadrinista trabalhou na HQ, de modo que a segunda fase dessa experiência não pode ser desassociada da produção de Maus. Devido ao projeto, Spiegelman precisou aprofundar conhecimentos a respeito do Holocausto, à medida que novas informações eram acessadas, através das pesquisas realizadas pelo quadrinista em livros, filmes, programas de TV, imagens, viagens, etc., seu repertório de saberes foi ampliado, de modo que sua pós-memória esteve em constante atualização e reconstrução.

Conforme propõe Hirsch, a ligação entre a segunda geração e o passado experienciado pela primeira, media-se através de conexões efetivas e materiais, que se complementam a partir de atos imaginativos e criativos (HIRSCH, 1996; HIRSCH, 2012). Observa-se como o movimento de elaboração de pós-memória de Spiegelman dá-se em meio à interação entre diferentes elementos: as histórias narradas pelos pais interligam-se com as informações obtidas em livros, fotografias, ilustrações e documentos, mas também com as imagens vistas

ao vivo pelo artista, de modo que as lacunas deixadas por essa inter-relação, são preenchidas.

Considerações finais

Os trechos da entrevista e os quadrinhos apresentados demonstram que a constituição de pós-memórias por Art Spiegelman encontra-se intimamente ligado a produção de Maus. Elementos como a necessidade de visualizar referenciais imagéticos e a constante busca por informações que preenchassem lacunas deixadas pela transmissão familiar evidenciam que a relação do autor com a memória do Holocausto se estabelece através de diálogo intermediático. A incorporação desses múltiplos elementos visuais e textuais, resultam em uma contínua reconfiguração de sua pós-memória, combinando o legado de seus pais com seu próprio engajamento investigativo.

Embora muitas questões tenham sido levantadas e respondidas ao longo da dissertação, outras permanecem em aberto e serão melhor exploradas na pesquisa de doutoramento. Entre elas, destacam-se o papel de Anja Spiegelman, mãe do quadrinista, na sua constituição pós-memorial e as estratégias adotadas por ele para lidar com as lacunas deixadas por seu falecimento precoce; o impacto dessas memórias na terceira geração – seus filhos – e a maneira como eles experienciam e se relacionam com esse passado familiar; além do uso de imagens, para além das fotografias, como recurso para acessar e elaborar a memória do Holocausto; e os meandros da construção de um acervo de fontes visuais, presente em MetaMaus, e sua posterior apresentação pública, elementos que influenciaram o formato final da obra

e, por consequência, o processo de pós-memória do autor. Por fim, questiona-se também como Spiegelman continua a representar sua relação com o Holocausto em produções subsequentes, e de que maneira essas questões continuam a permear suas obras. Essas e outras questões serão respondidas e aprofundadas na tese, ampliando o escopo da análise e contribuindo para uma compreensão mais abrangente do impacto do Holocausto na vida e na obra de Art Spiegelman.

Referências

SPIEGELMAN, Art. **Breakdowns**: Portrait of the artist as a young %@&*!. New York: Pantheon Books, 2008.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: A história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SPIEGELMAN, Art. **MetaMaus**: A look inside a modern classic, Maus. New York: Pantheon Books, 2011.

SPIEGELMAN, Art. **MetaMaus**: Um clássico moderno, Maus, visto por dentro. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2022.

CHICO, Márcia Tavares. Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos. **Cadernos UniFOA**, Volta Redonda, n. 43, p. 121-131, abril 2020.

COSGROVE, Ben. **Behind the Picture**: The Liberation of Buchenwald, April 1945. 2013. Disponível em: <https://time.com/3638432/>. Acesso em: 05 mar. 2022

FACENDA, Kathiane Thaís. **“Meu pai sangra história”** - Pós-memória em Metamaus, de Art Spiegelman. 2022. 182 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Marechal Cândido Rondon, 2022.

FREUND, Alexander. História oral como processo gerador de dados. Tradução de Jaqueline Barbosa; revisão da tradução de Méri Frotscher. **Tempos Históricos**, v. 17, n. 2, p. 28-62, 2013. Artigo originalmente publicado em: *Historical Social Research*, v. 34, n. 1, p. 22-48, 2009.

HIRSCH, Marianne. Past lives: postmemories in exile. **Poetics Today**, Durham, v. 17, n. 4, p. 659-686, winter 1996. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1773218>. Acesso em: 18 out. 2025.

HIRSCH, Marianne. The generation of postmemory. **Poetics Today**, Durham, v. 29, n. 1, p. 103-128, 2008. Disponível em: https://warwick.ac.uk/fac/arts/history/research/centres/ehrc/research/current_research/memory/poetics_today-2008-hirsch-103-28.pdf. Acesso em: 10 out. 2026.

HIRSCH, Marianne. **The generation of postmemory: writing and visual culture after the Holocaust**. New York: Columbia University Press, 2012.

BUSTER CALL EM OHARA : O TRAUMA E A MEMÓRIA NA FORMAÇÃO DE NICO ROBIN

John Lennon Barros Rodrigues¹

Introdução

One Piece transcende o limite de uma narrativa de aventura sobre piratas em busca de um tesouro. O mangá de Eiichiro Oda apresenta uma construção narrativa densa, na qual se articulam experiências de perda, violência e resistência, refletindo dimensões simbólicas e sociais que ecoam além da ficção. Através dos passados de seus personagens, a obra dá visibilidade a traumas individuais e coletivos, que funcionam como metáforas das estruturas de poder e silenciamento.

Hoje, a obra One Piece transcende a barreira dos quadinhos e representa um fenômeno cultural contemporâneo. Com uma linguagem acessível, história e personagens cativantes, o mangá apresenta ideais de liberdade e justiça que se estendem para além de suas páginas, movimentando jovens no mundo inteiro.

1. Mestrando em História da Literatura pelo PPGL-FURG. E-mail: jljnbr@gmail.com

Entre essas trajetórias, destaca-se a de Nico Robin, personagem moldada pelo trauma e pela busca da verdade histórica. Sua ambição de compreender o mundo nasceu da perda precoce da família e dos amigos, assassinados por conduzirem pesquisas sobre o passado proibido — o chamado Século Perdido. Ainda criança, Robin sobreviveu ao extermínio de sua ilha natal, Ohara, e carregou consigo o legado dos pesquisadores que tentaram revelar uma história apagada pelo Governo Mundial, entidade que controlava e manipulava o conhecimento sobre o passado.

O massacre de Ohara, representado, por meio do bombardeio da ilha, o Buster Call, pode ser entendido como um instrumento de violência institucionalizado pelo Governo Mundial. A prática de destruir a ilha e matar seus habitantes mais do que um atentado a sua população, o que por si só já seria grave o suficiente, representa também um epistemicídio, onde a narrativa que o Estado quer atribuir se torna a verdadeira por ser a única disponível

Nico Robin é a única portadora da vontade herdada de Ohara. Sua trajetória começa marcada pelo trauma: ela sobreviveu ao extermínio de toda a ilha e se tornou a única pessoa capaz de ler os Poneglyphs, monólitos inscritos na língua do Antigo Reino e preservados pelos estudiosos oharaianos. Por esse motivo, Robin encarna não apenas a devastação provocada pela violência histórica, mas também a força da memória como fundamento identitário e como instrumento de resistência ao apagamento promovido pelo Governo Mundial.

Dessa forma, este artigo busca analisar como a trajetória de Nico Robin, na narrativa de *One Piece*, articula violência simbólica, memória e busca pela verdade, evidenciando de que maneira o passado — especialmente aquele que

se tenta suprimir – molda o presente no universo ficcional criado por Eiichiro Oda.

Para desenvolver essa discussão, este estudo se apoia nos conceitos de memória e violência simbólica, recorrendo, sobretudo, às contribuições de autores como Walter Benjamin, Pierre Bourdieu e Pierre Nora. A partir desses referenciais teóricos, busca-se responder à seguinte questão: de que modo a destruição de Ohara molda a subjetividade de Nico Robin e a constitui como guardiã de um passado interditado?

A investigação pretende, assim, evidenciar a relevância de *One Piece* para reflexões sobre violência simbólica, resistência e preservação da memória na cultura contemporânea, demonstrando como a ficção pode iluminar debates acerca das formas pelas quais o poder tenta controlar o passado e, com isso, determinar o futuro.

Poder Simbólico e Epistemicídio

O arcabouço teórico de Bourdieu permite compreender como os sistemas de poder se reproduzem não apenas pela força física, mas pela gestão das narrativas e dos sentidos atribuídos ao mundo. Pierre Bourdieu (2014) define o poder simbólico como aquele capaz de construir a realidade e estabelecer uma ordem dotada de sentido imediato. Trata-se de um instrumento de dominação que permite à classe dominante impor sua visão de mundo e naturalizar as estruturas sociais segundo seus próprios interesses. Para o autor, “o poder simbólico, ou poder subordinado, é uma forma transformada, quer dizer, irreconhecível, transfigurada e legitimada das outras formas de poder” (Bourdieu, 2014, p. 15). Esse poder não

necessita manifestar-se como força física ou econômica, pois atua de maneira sutil no inconsciente dos dominados, produzindo consenso e conferindo legitimidade às formas de dominação que sustenta.

No universo da obra, nos deparamos com o poder simbólico sendo emitido pelo Governo Mundial, a estrutura que ordena o mundo faz com que o período de 100 anos não seja questionado pela imensa maioria da população, atribui como crime o ato de pesquisar e tentar descobrir sobre o passado e conduz a sociedade a encarar como vilões e malfeitores aqueles que se voltam contra a tirania apresentada pelo Governo, através da marinha, seu aparato militar.

Figura 1: Ohara desapareceu do mapa.



Fonte: ODA, Eiichiro. One Piece. São Paulo: Panini Comics / Planet Manga, 2005. v. 41. p. 55

Essa passagem dos quadrinhos elucida a força que o Governo Mundial tem sobre a narrativa que a população conhece. Passados 20 anos do Buster Call em Ohara, não apenas a ilha foi destruída, mas também a própria palavra “Ohara” irá

desaparecer da memória coletiva. O apagamento simbólico desse lugar demonstra o alcance do poder das classes dominantes, capazes de controlar não só a história, mas também o que pode ou não ser lembrado. Outro exemplo onde a mesma situação se repete é a destruição de Lulusia, outra ilha no universo da série.

Figura 2: Lulusia.



Fonte: ODA, Eiichiro. One Piece. São Paulo: Panini Comics / Planet Manga, 2005. v. 105.

A violência simbólica, orquestrada pelo Governo Mundial, não se encontra no espaço físico, não é simplesmente a destruição de Ohara ou Lulusia enquanto territórios, ela se mostra no campo das ideias, o deixar de existir torna-se nunca ter existido. A simples palavra que designa essas ilhas deixa de ser mencionada. A classe dominante, representante da elite em One Piece, tem força o suficiente para apagar no campo das ideias esses países.

Se o poder simbólico, segundo Bourdieu, opera ao naturalizar formas de dominação, o epistemicídio é o estágio em que essa dominação se materializa no apagamento sistemático de saberes considerados ameaçadores à ordem vigente. Sousa e Meneses (2009) apontam o epistemicídio como parte de um “Fascismo” epistemológico, a partir da concepção que se trata de uma destruição ou supressão violenta de outros saberes, ligados a uma concepção de força e dominação de um grupo sobre outro. Gonçalves e Feitosa (2009, p. 43) ampliam esse pensamento ao apontar que “O epistemicídio significa a morte, a supressão de determinado conhecimento, saber, tradição, cultura. Por meio da instauração de um projeto de colonização que procurou homogeneizar o mundo e ao mesmo tempo inculcar que os saberes não ocidentais eram saberes de última classe, inferiores.”.

O pensamento de apagar qualquer menção ao conhecimento sobre o mundo antigo é tão grande que aos 8 anos Nico Robin já tinha uma recompensa por sua cabeça de 79 milhões de Berrys², atualmente a personagem tem como recompensa o valor de 930 milhões de Berrys³. Esse fato por si só já demarca quão perigosa ela é para o Governo Mundial. Não é o potencial em batalha que faz com que ela tenha uma das maiores recompensas da obra, mas sim sua capacidade para descobrir o passado.

2. Berry é a moeda da obra, não condiz com um valor real. Mas é possível chegar em um valor aproximado. No capítulo 476 o personagem Sanji compra e repolho verde por 150 berrys, aplicando isso para o preço do legume em real com base em informações da CEASA (2025) ficaremos com 1 berry valendo 0,00833 reais.

3. Em torno de R\$7.75 MILHÕES DE REAIS.

Memória, trauma e resistência: A formação de Nico Robin

Se o Governo Mundial opera pela produção do esquecimento e pelo controle simbólico do passado, a trajetória de Nico Robin surge como contraponto a essa ordem. Sua vida é marcada pelo trauma do apagamento e pela resistência em preservar a memória, tanto a de Ohara quanto a do próprio mundo.

Em *Sobre o conceito de história*, Walter Benjamin (2020) adverte que o perigo que ameaça a tradição não provém apenas do esquecimento, mas de sua apropriação pelas classes dominantes. O passado, quando narrado pelos vencedores, torna-se instrumento de poder: a história oficial seleciona o que deve ser lembrado e o que será silenciado, moldando a memória coletiva conforme os interesses da dominação. Nesse sentido, os vencedores não apenas preservam a tradição, mas a reconfiguram como mecanismo de legitimação de sua própria autoridade. Cabe, portanto, ao pesquisador o papel de libertar a história desse conformismo e resgatar as vozes esquecidas ou reprimidas.

O Buster Call em Ohara revela o trauma vivido por Nico Robin, que presenciou a aniquilação de sua terra natal e a morte de todos os que lhe eram próximos diante da força esmagadora de um Estado autoritário. O crime dos estudiosos de Ohara consistia em buscar a verdade sobre a civilização antiga, uma investigação considerada como ameaça à ordem estabelecida. Ainda assim, esses pesquisadores sacrificaram suas vidas em defesa do conhecimento e da preservação da memória do mundo, um bem de valor incalculável.

Se o apagamento descrito por Benjamin opera no plano coletivo, o trauma analisado por Seligmann-Silva evidencia como esse processo também marca o sujeito individualmente. Ao refletir sobre o conceito de trauma, Seligmann-Silva (2002) argumenta que ele está profundamente enraizado na experiência do século XX, tornando-se inseparável da própria constituição histórica do período. O autor observa que o elemento traumático, vinculado ao movimento histórico, projeta-se para o presente e continua a atuar como base para a compreensão do passado. Em outras palavras, o trauma é indissociável da concretude da vida moderna, pois molda a subjetividade e a memória coletiva ao longo do último século.

Para Oliveira (2017, p. 28), “o acontecimento traumatizante ocorre no plano exterior do sujeito, ou seja, o ‘real’. E, vindo de fora, o acontecimento indesejado e violento é vivenciado pelo sujeito”. O trauma, embora originado em um evento externo, manifesta-se internamente e pode permanecer latente, afetando a vida psíquica de maneira sutil e, muitas vezes, não aparente.

No contexto desse arco, Nico Robin é a única sobrevivente de um episódio de apagamento orquestrado pelo Governo Mundial, a personagem carrega o trauma desse passado devastador. Desde seus oito anos a personagem é perseguida pelo aparato militar do Estado e rotulada como um demônio, o que reforça sua condição de exclusão e solidão. A perda precoce dos laços afetivos e o caráter violento desse rompimento a levaram a desenvolver um comportamento de retraimento emocional: Robin evita se aproximar dos outros por medo de causar sofrimento ou reviver a dor da perda.

Robin entende seu papel de única arqueóloga de Ohara que restou, entende que é ela quem carrega a vontade de seus amigos, preservando não apenas a memória deles, mas

buscando ativamente reaver o passado do mundo em que vive. Nico Robin é uma ameaça estrutural ao regime de apagamento, que visa a contar apenas a história dos vencedores.

Figura 3: Buster Call.



Fonte: ODA, Eiichiro. One Piece. São Paulo: Panini Comics / Planet Manga, 2005. v. 41. p. 58.

Devido ao seu passado, Nico Robin compreende plenamente o significado da ativação de um Buster Call, pois já testemunhara, quando criança, a destruição total de Ohara. Por saber exatamente o que está prestes a acontecer, ela é novamente atravessada pela carga psicológica que carrega desde a infância. Robin entende que o poder do Governo Mundial ultrapassa a dimensão da força física e opera sobretudo no campo simbólico, produzindo medo, desesperança e a perda de propósito daqueles que se tornam alvo de sua violência.

É nesse contexto que ocorre um dos momentos mais decisivos de sua trajetória: quando Robin finalmente se abre aos companheiros que vieram resgatá-la e afirma “eu quero viver”. A declaração ultrapassa o nível de um pedido de socorro; ela representa uma ruptura simbólica com o ciclo de dor, silêncio e isolamento que marcou sua vida desde o genocídio de Ohara. Ao verbalizar seu desejo de viver, Robin não apenas reivin-

dica a própria sobrevivência, mas rejeita a lógica de abandono e perseguição que moldou sua identidade ao longo dos anos.

Figura 4: Eu quero viver.



Fonte: ODA, Eiichiro. One Piece. São Paulo: Panini Comics / Planet Manga, 2005. v. 41. p. 204.

A cena se desenvolve em condições profundamente adversas: Robin é capturada, cercada por inimigos e aparentemente sem qualquer possibilidade de fuga. No entanto, é justamente nesse momento de maior vulnerabilidade que ela encontra força para confiar no grupo que a acolheu. Essa confiança, antes impossível para alguém que perdera todos os laços afetivos ainda na infância, evidencia um processo de maturação emocional. Robin não deposita esperança na situação objetiva, mas nas pessoas ao seu redor; é a aposta na solidariedade, na amizade e no cuidado que rompe o isolamento imposto pelo trauma.

Assim, o “eu quero viver” não se reduz a um clamor pela própria existência, mas constitui a afirmação de uma escolha

ética e afetiva: a escolha de pertencer. Ao reconhecer que encontrou indivíduos dispostos a respeitar suas ambições, valorizar sua história e arriscar tudo para defendê-la, Robin abandona a posição de sobrevivente solitária e assume uma nova forma de subjetividade — a de alguém que deseja viver com e para os outros.

Dessa forma, a trajetória de Nico Robin nesse arco narrativo evidencia a tensão entre apagamento e resistência, trauma e reconstrução. A destruição de Ohara não marca apenas a perda de um povo, mas instaura um regime de silenciamento que busca moldar a história por meio da violência e do controle simbólico. Robin, como sobrevivente, encarna tanto a ferida aberta pelo genocídio quanto a possibilidade de reverter a lógica imposta pelo Governo Mundial. Seu gesto de afirmar “eu quero viver” revela uma subjetividade que se recusa a ser definida pelo trauma e que, ao acolher o vínculo com seus companheiros, inaugura uma nova relação com a memória, não mais fundada no medo, mas na afirmação de pertencimento. Assim, a personagem deixa de ser apenas portadora do passado e torna-se agente ativa na disputa por sua preservação, revelando como a resistência à violência estatal também se manifesta no plano afetivo e ético.

A partir dessa compreensão, torna-se possível avançar para uma análise das formas pelas quais Nico Robin transforma o trauma em ação política dentro da narrativa. Se até aqui observamos os efeitos do apagamento e os modos como a personagem lida com a herança traumática de Ohara, a próxima seção buscará examinar como essa experiência se converte em resistência ativa, articulando memória, conhecimento e enfrentamento às estruturas de poder. Em outras palavras, trata-se agora de investigar como Robin passa da sobrevivência à atuação consciente contra a lógica de dominação, repo-

sicionando-se não apenas como vítima do passado, mas como protagonista de um projeto de verdade histórica.

Memória como ação: resistência política ao apagamento

A trajetória de Nico Robin é marcada por um processo sistemático de apagamento promovido pelo Governo Mundial, que busca não apenas eliminar a personagem, mas principalmente o conhecimento que ela carrega. A destruição de Ohara, a perseguição constante e a manipulação de sua imagem pública operam como mecanismos de silenciamento — exatamente como descrevem autores que pensam a memória em chave política. Assim, quando Robin diz “eu quero viver”, o gesto assume uma dimensão que ultrapassa a sobrevivência biológica: trata-se de uma resistência ativa contra o apagamento de si, de sua história e da memória de seu povo.

Paul Ricoeur (2007) ao falar sobre a memória, tira o caráter de um simples depósito de recordações, entendendo que ela é um movimento de responsabilidade frente ao passado. Lembrar é também resistir à força que tenta distorcer, suprimir ou instrumentalizar acontecimentos. No caso de Robin, sua recusa em desaparecer materializa essa postura. O Governo Mundial tenta transformar sua vida em um não- acontecimento, apagando Ohara, proibindo a pesquisa histórica e condenando ao esquecimento qualquer tentativa de compreender o século perdido. Ao reivindicar a própria existência, Robin também reivindica o direito de lembrar, e nesse movimento exerce justiça na possibilidade de rememorar aquilo que esta-

va esquecido, indo contra o que Paul Ricouer (2007, p. 455) aponta como um dos “usos e abusos do esquecimento”.

Essa dimensão política da memória se torna ainda mais evidente à luz de Aleida Assmann (2011), que diferencia a memória individual, memória cultural e memória política. Ohara representa um arquivo cultural destruído, um repositório de saberes cuja eliminação buscava instaurar uma “zona de esquecimento” no mundo. Robin, como sobrevivente e portadora desse conhecimento, torna-se um “corpo de memória”, uma figura cuja própria existência contraria a ordem de silêncio imposta. A tentativa de apagá-la corresponde ao que Assmann identifica como políticas de desmemorização, práticas de estado que selecionam o que pode ou não ser lembrado. Assim, quando Robin aceita integrar a tripulação e compartilha sua história, ela converte sua memória privada em memória comunicativa, quebrando o isolamento e permitindo que seu passado circule, seja reconhecido e, sobretudo, protegido.

É possível também compreender esse gesto por meio de Pierre Nora (1993), para quem os “lugares de memória” surgem especialmente em contextos em que a memória viva está ameaçada. A destruição de Ohara é o ponto zero dessa ameaça; já Enies Lobby, por contraste, transforma-se em um contra-lugar de memória, onde a lembrança interdita volta a emergir. A decisão da tripulação de lutar contra o Governo Mundial para resgatar Robin cria um evento capaz de cristalizar simbolicamente esse combate ao apagamento. A declaração “eu quero viver” torna-se então um marco fundador, um ponto em que a memória individual encontra uma comunidade disposta a preservá-la. A partir desse momento, a história de Robin deixa de ser apenas sua: torna-se parte da memória coletiva dos Chapéus de Palha, abrindo espaço para que o passado de Ohara sobreviva.

Desse modo, o ato de viver adquire uma dimensão política: é uma recusa ao silêncio e à invisibilidade, um enfrentamento às forças que tentam controlar não apenas o presente, mas também o passado e o futuro por meio do esquecimento. Robin ressignifica sua própria existência como forma de resistência e reinscrição histórica. Viver, para ela, é confrontar o poder que tentou eliminá-la e afirmar o direito de lembrar – e de ser lembrada.

Essa compreensão da memória como ação abre encaminhamento para a próxima seção, onde será possível discutir como essa resistência ao apagamento se transforma em novas formas de agência e participação dentro do grupo, consolidando uma subjetividade fortalecida pela partilha do passado e pela construção coletiva de um futuro possível.

Conclusão

A trajetória de Nico Robin em *One Piece* revela-se um poderoso dispositivo simbólico para pensar questões profundamente humanas e historicamente situadas, como o trauma, o apagamento e a luta pela preservação da memória. Ao analisar a personagem sob a luz de autores como Walter Benjamin (2020), Seligmann-Silva (2002), Oliveira (2017), Paul Ricoeur (2007), Aleida Assmann (2011) e Pierre Nora (1993), este estudo demonstrou que a ficção de Eiichiro Oda mobiliza estruturas de sentido capazes de dialogar diretamente com debates contemporâneos sobre violência simbólica e controle narrativo do passado.

Como apontado por Benjamin (2020), o massacre de Ohara representa um caso exemplar de destruição orientada

pelos “vencedores”, que não apenas eliminam vidas, mas se apropriam da própria narrativa histórica, instaurando o esquecimento como forma de dominação. No nível individual, conforme argumentam Seligmann-Silva e Oliveira, esse processo se desdobra na constituição do trauma, que transforma o sujeito em depositário involuntário de um passado que insiste em retornar. Robin encarna essa ferida histórica: perseguida, isolada e continuamente silenciada, ela se torna símbolo da violência que opera tanto sobre corpos quanto sobre memórias.

Contudo, a personagem não permanece prisioneira dessa condição. A narrativa de Oda permite observar um deslocamento fundamental: o trauma inicial transforma-se progressivamente em responsabilidade ética e política. Esse movimento encontra ressonância na reflexão de Ricoeur sobre o trabalho da memória, que ultrapassa o domínio do sofrimento e se converte em ação orientada, em compromisso com a verdade e com os mortos. Ao compartilhar sua história com os Chapéus de Palha, Robin reconfigura sua posição subjetiva, retomando o passado não como peso paralisante, mas como fundamento de sua atuação futura.

A dinâmica entre memória pessoal e memória coletiva — explorada por Aleida Assmann — revela que a sobrevivência de Ohara não se limita à lembrança individual de Robin, mas se inscreve nos vínculos que ela estabelece. Sua história, acolhida pelo grupo, torna-se memória comunal. A queima da bandeira do Governo Mundial, lida à luz de Pierre Nora, transforma-se em um verdadeiro “lugar de memória”: um gesto que cristaliza a recusa ao apagamento e funda uma comunidade pautada pela resistência. Dessa forma, a narrativa demonstra que recordar não é apenas guardar o passado, mas agir sobre ele, reinscrevê-lo no presente e projetá-lo no futuro.

Nico Robin, portanto, emerge como figura paradigmática no universo de *One Piece*, não apenas por sua relevância narrativa, mas porque sua história articula questões centrais sobre poder, violência e memória cultural. Seu percurso evidencia que a preservação do passado não é um exercício neutro, mas um ato político – um gesto de enfrentamento às estruturas que buscam monopolizar a história e silenciar outras vozes. Ao transformar seu trauma em motor de resistência, Robin encarna a disputa pela verdade histórica e demonstra que lembrar é, em última instância, uma forma de lutar.

Assim, *One Piece*, longe de ser apenas uma narrativa de aventura, oferece uma plataforma simbólica rica para compreender o papel da memória na construção de subjetividades e na contestação do poder. A trajetória de Nico Robin mostra que, mesmo na ficção, a memória atua como campo de batalha e como promessa: uma promessa de justiça para os que vieram antes e de transformação para os que ainda virão.

Referências

ASSMANN, Aleida. **Espaços da recordação:** formas e transformações da memória cultural. Tradução de Paulo Soethe. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2011.

BENJAMIN, Walter. **Sobre o conceito de história:** edição crítica. Organização e tradução de Adalberto Müller e Márcio Seligmann-Silva; notas de Márcio Seligmann-Silva. São Paulo: Alameda, 2020.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico.** Tradução de Fernando Tomaz. 17. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

GONÇALVES, Josimere Serrão; FEITOSA, Maria Antonia Paixão. Descolonizar já: pontos em debates sobre o epistemi-cídio. **Complexitas–Revista de Filosofia Temática**, v. 4, n. 2, p. 40-47, 2020.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. **Projeto História**, São Paulo, n. 10, p. 7-28, dez. 1993.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. Vol. 41. São Paulo: Panini Comics / Planet Manga, 2005.

OLIVEIRA, Raimundo Batista de. **Trauma na Literatura: Antônio Lobo Antunes e a experiência na escrita**, Tese de Doutorado em Cultura e Sociedade do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia, 2017.

RICŒUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Tradução de Alain François et al. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2007.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Literatura e trauma. **Proposições**, v. 13, n. 3, p. 135-153, 2002.

SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (org.). **Epistemologias do Sul**. Coimbra: Almedina; CES – Centro de Estudos Sociais, 2009.

TRAUMA GERACIONAL NA CONSTRUÇÃO DE JASON TODD: UM PARALELO EM *ENTRE MORTE EM FAMÍLIA* E *UNDER THE RED HOOD*

*Lara Bianca Alves Lima*¹

*Christlene Carvalho dos Santos Pereira Cavalcante*²

Introdução

As mortes em quadrinhos são comuns, alguns personagens como o Superman já morreram em mais de uma oportunidade, igualmente comum é o retorno daquele que em edições anteriores havia sido dado como morto. Sem muitos rodeios, o Superman volta à vida e às suas atividades como herói, porém, existem mortes que ganham valor para além do momento trágico facilmente revertido, tornam-se traumas que constroem as narrativas dos personagens envolvidos.

1. Graduada em Jornalismo pelo Centro Universitário INTA (UNINTA). Membro do Grupo de Estudos de Histórias em Quadrinhos Oficina Invisível da Universidade Federal do Ceará (UFC). E-mail: larabiancalima@gmail.com

2. Pós-doutora em História pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Pró-reitora de Pesquisa do Centro Universitário INTA (UNINTA) E-mail: propesp@uninta.edu.br

Ao longo de décadas, o universo do Batman tem se destacado como um terreno fértil para narrativas sobre dor, perda e traumas. Entre seus muitos personagens, Jason Todd, o segundo Robin, ocupa um lugar singular por encarnar de forma contundente os efeitos do trauma e de sua transmissão entre gerações, desde seus pais vítimas da violência urbana, ao luto não processado do seu então salvador, Bruce Wayne. Sua trajetória, marcada pela violência de sua morte em *Batman: Morte em Família* (1988) e pelo retorno traumático como anti-herói em *Batman: Under the Red Hood* (2005), revela como a experiência da perda não se restringe a um acontecimento isolado, mas se perpetua em ciclos de dor que atravessam tanto o herói quanto aqueles que orbitam sua figura.

Em *Morte em Família*, o evento traumático ocorre em um momento de conservadorismo moral nos EUA, durante o governo do republicano Ronald Reagan (1981–1989). A DC Comics, editora do Batman, anunciou uma votação popular, onde os leitores podiam telefonar e pedir para o parceiro do homem morcego ser morto, ou salvo. Com uma boa vantagem, o público norteamericano votou para que o personagem fosse morto nas próximas edições. A morte de Jason, escrita por Jim Starlin e ilustrada por Jim Aparo em 1988, é tratada com frieza: um ponto final narrativo e emocional. Para Jason é um fim e para Bruce Wayne torna-se um trauma, uma vez que o herói havia adotado o garoto almejando salvá-lo, mas acabou vendo-o morrer em seus braços, assassinado por seu maior inimigo, o Coringa.

Como argumenta Romero-Jódar (2017), o trauma desafia a linearidade da narrativa; embora a HQ mantenha uma estrutura clássica, o impacto reverbera em histórias posteriores. A ausência de elaboração emocional ecoa a rigidez afetiva da época. O retorno de Jason como Capuz Vermelho em *Under*

the Red Hood ilustra a repetição traumática, elemento central da teoria do trauma. O quadrinho escrito por Judd Winick e ilustrado por Doug Mahnke em 2005, 17 anos depois da publicação de *Morte em Família*, está historicamente situado em um contexto pós-11 de Setembro, dominado por discursos sobre justiça com as próprias mãos, violência e ambiguidade moral do governo do também republinano George W Bush (2001 - 2009). A análise de Jason Todd como representação dos efeitos do trauma nas narrativas de super-heróis demanda um diálogo entre teorias narrativas, estudos específicos sobre quadrinhos e abordagens do trauma na ficção contemporânea.

Partindo da metodologia de Waldomiro Vergueiro (2017), que sistematiza a análise quadrinhística a partir de aspectos formais e contextuais da linguagem dos quadrinhos, essa pesquisa adota uma perspectiva que considera tanto os elementos gráficos e narrativos quanto o ambiente editorial no qual as obras foram produzidas. Tal abordagem permite compreender a trajetória de Jason não apenas como um recurso ficcional, mas como resultado de processos históricos e mercadológicos que marcaram a produção da DC Comics nos anos 1980 e 2000.

Por sua vez, no campo da teoria literária, os conceitos de Tzvetan Todorov (2013) sobre a estrutura narrativa são aplicados para observar como os enredos de *Batman: Morte em Família* (1988) e *Batman: Under the Red Hood* (2005) se organizam em torno da lógica da falta e da restauração. A morte de Jason Todd funciona como ruptura fundamental que altera o equilíbrio inicial, desencadeando o desenvolvimento de uma narrativa marcada pela impossibilidade de retorno à ordem anterior.

Para além da estrutura, a especificidade da mídia dos quadrinhos é investigada à luz do sistema de Thierry Groensteen

(2015), que destaca a articulação entre os quadros, a espacialidade da página e a rede de sentidos criada pela disposição gráfica. Essa perspectiva possibilita observar como os autores das HQs exploram os recursos da linguagem visual para representar a violência, o luto e a reconfiguração identitária de Jason Todd.

A reflexão sobre o trauma se fundamenta em Andrés Romero-Jódar (2017), que reconhece a *graphic novel* e, por extensão, as narrativas gráficas seriadas como espaços privilegiados para a expressão da experiência traumática. O trauma, segundo o autor, rompe com a linearidade narrativa, retorna de forma repetitiva e manifesta-se tanto na fragmentação da linguagem quanto na constituição identitária dos personagens. A aplicação dessa abordagem às histórias de Jason Todd evidencia como o trauma da morte e da rejeição retorna em sua ressurreição como Capuz Vermelho, encarnando um processo de memória dolorosa que impacta não apenas a personagem, mas a própria lógica narrativa do universo Batman.

Assim, a integração entre Vergueiro, Todorov, Groensteen e Romero-Jódar fornece um aparato teórico que permite investigar como a morte de Jason Todd e seu retorno como Capuz Vermelho funcionam como catalisadores narrativos e simbólicos, revelando a centralidade do trauma na construção das HQs analisadas. Para assim demonstrar como Jason Todd representa a herança de uma dor que não pertence apenas ao indivíduo, mas que se inscreve na continuidade de uma linhagem de perdas que marca Gotham e, sobretudo, a figura de Bruce Wayne. Como a personagem do Capuz Vermelho é um símbolo relevante na mitologia de Batman por marcar as falhas e incongruências — a humanidade — do protagonista oriundas de seus traumas não elaborados e valores duramente estabelecidos para si e todos que com ele convivem.

De Robin a Capuz Vermelho: Referencial teórico do percurso do trauma

A partir dos anos 1980, a tradição do super-herói clássico, aquele marcado por ideais de justiça, clareza moral e heroidade incontestável, passa a ser revisitada e questionada por autores que problematizam seu papel na sociedade. Como aponta Romero-Jódar (2017), onde cita *Batman: Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller e *Watchmen* (1986) de Alan Moore e Dave Gibbons. Nesses títulos, a figura do herói não é mais a de um ícone moralmente íntegro, mas a de um sujeito marcado pela ambiguidade ética, pela dor e por experiências pessoais traumáticas que corroem sua identidade.

Nesse contexto, o trauma deixa de ser um elemento periférico da narrativa para tornar-se o motor central que estrutura tanto o herói quanto o vilão. Como destaca Romero-Jódar (2017). Assim, a memória da perda e do sofrimento não apenas constitui a origem da ação heróica, mas também delimita os impasses morais e existenciais que emergem no presente.

As experiências pessoais tornam-se o principal tema da narrativa, centrando-se sobretudo naqueles eventos traumáticos que os sujeitos tiveram de enfrentar no passado. Suas mentes inquietas tendem a ser representadas como resultado de um passado traumático que emerge inesperadamente do inconsciente das personagens e as assombra no presente. Um exemplo apropriado dessa guinada para o trauma psíquico em gêneros icônicos de narrativa mainstream é *Batman: A Piada Mortal* (1988), de Alan Moore e Brian Bolland (Romero-Jódar, 2017, p. 30, tradução nossa).

A figura de Jason Todd se insere plenamente nessa virada interpretativa. Morto brutalmente em *Batman: Morte em Família* (1988), Jason é construído não como um mártir que reforça a autoridade do herói, mas como um lembrete constante do fracasso de Batman em proteger aqueles que acolhe sob sua tutela. Sua posterior transformação no Capuz Vermelho evidencia como a experiência traumática não é superada, mas retorna de modo insistente, configurando aquilo que Caruth (1996) descreve como a natureza repetitiva do trauma. Jason encarna, portanto, a transição do “Robin heróico” para o “anti-herói ético”, cuja própria existência questiona os limites da moralidade de Batman.

Assim como enfatiza Vergueiro, a análise dos quadrinhos vai para além páginas, tendo o fator histórico e editorial como pontos a serem analisados

Para Todorov, a narrativa literária não se limita a entreter: ela serve como um espaço de elaboração simbólica das experiências humanas extremas. Em “A literatura em perigo” (2009), ele afirma que a ficção pode “dar forma ao sofrimento” e transformá-lo em conhecimento compartilhado. Nesse sentido, o trauma, quando incorporado às histórias, deixa de ser apenas uma ferida individual para tornar-se matéria de reflexão coletiva.

Essa ênfase no trauma como fundamento da identidade também encontra eco em obras paralelas que exploram o inconsciente fragmentado das figuras centrais. “Suas mentes inquietas tendem a ser retratadas como resultado de um passado traumático que emerge inesperadamente do inconsciente dos personagens e os assombra em seu presente”³ (Romero-

3. Trecho original: “Their restless minds tend to be depicted as the result of a traumatic past that emerges unexpectedly from the unconscious of the characters, and haunts them in their present”

Jodár, 2017). Se no caso de Bruce Wayne o assassinato dos pais constitui a ferida inaugural, no caso de Jason é a própria morte, somada ao abandono que a antecede, que funda sua identidade narrativa. Nesse sentido, o personagem não apenas dá continuidade ao ciclo de traumas que marca a mitologia do Batman, mas intensifica a lógica da repetição, tornando-se o elo perdido entre herói e vilão.

O paralelo com *Piada Mortal* (Moore, Bolland; 2016) , apontado por Romero-Jódar como exemplo paradigmático, é especialmente pertinente. Ali, o Coringa é apresentado como produto de uma cadeia de eventos traumáticos que transformam um “rather normal but unfortunate average man” em um dos vilões mais perturbadores dos quadrinhos. De maneira semelhante, Jason Todd, de um jovem com potencial de heroísmo, torna-se um vigilante movido pela violência e pelo ressentimento.

Os eventos traumáticos apresentados em *Piada Mortal* (Moore, Bolland; 2016) inclusive estão presentes na construção da narrativa de *Batman: Under the Red Hood* (2005). Uma vez que o próprio nome escolhido por Jason é referência ao fatídico “dia ruim” apresentado como razão motriz da origem do Coringa como conhecemos. Ambas as obras de 1988 são alicerces da trama que anuncia o retorno do segundo Robin. Elas ilustram como os quadrinhos da era pós-1980 deslocam o centro da narrativa heroica para o terreno do trauma, transformando-o em chave de leitura das subjetividades fragmentadas que dominam o cenário contemporâneo.

Assim, Jason Todd não pode ser compreendido apenas como uma vítima da violência do Coringa, mas como produto de uma tradição narrativa que, desde os anos 1980, vem explorando as consequências psíquicas do trauma como fundamento das identidades heróicas e vilanescas. Ele sintetiza, em

sua trajetória, a virada crítica dos quadrinhos para a subjetividade dilacerada, em que a dor pessoal deixa de ser um detalhe de origem para se tornar o verdadeiro núcleo da narrativa.

Seu retorno é tão traumático quanto sua partida, ao voltar como Capuz Vermelho, antiga alcunha de seu algoz Coringa, torna sua presença uma memória viva. Jason Todd tornou-se uma lembrança do que a relação ambígua entre Batman e Coringa pode produzir, uma vítima das escolhas de ambos. Até mesmo o local onde encontra o seu pai adotivo é razão para o trauma manter-se ecoando na vida de ambos.

A narrativa é mais densa emocionalmente, explorando o trauma não resolvido e as consequências da negligência afetiva e da moral inflexível de Batman. Jason ressurge como um anti-herói que questiona os limites éticos do vigilantismo. Como observa Cathy Caruth (2021), o trauma é uma ferida que insiste em retornar; em Jason, isso se torna literal e simbólico, pois ele volta dos mortos, mas não como herói. Sua trajetória pode ser compreendida como uma “herança traumática”, nos termos de Marianne Hirsch (2008), em que o trauma se transmite entre gerações.

O trauma não é localizável no simples evento violento ou original do passado de um indivíduo, mas sim na maneira como sua própria natureza é inassimilável — o fato de não ter sido conhecido no primeiro momento — retorna para assombrar o sobrevivente mais tardem (CARUTH, 1996, p. 4).

Além da violência sofrida pelo Coringa, Jason é marcado pelo ciclo de silêncio emocional cultivado por Batman, herdando também sua raiva e dor não elaborada. Dessa forma, ele encarna os limites do heroísmo. Sua história revela como o trauma estrutura identidades narrativas, articulando-se em uma solidariedade icônica que atravessa diferentes obras. Ao

desafiar os códigos morais clássicos, Jason propõe uma releitura da justiça e da vingança sob a ótica da experiência emocional de uma geração marcada por traumas que vão do fim da Guerra Fria ao início da Guerra ao Terror.

Desta forma, em análise de ambas as obras, podemos compreender a trajetória da personagem sob a perspectiva do trauma geracional. Tal perspectiva permite aqui, não apenas, a construção de Jason Todd como um sujeito fragmentado entre vítima e anti-herói, mas também o modo como a própria mitologia do Batman se organiza em torno da repetição de feridas não cicatrizadas. Dialogando com autores como Cathy Caruth (1996), Marianne Hirsch (2008) e Andrés Romero-Jódar (2017), este artigo propõe investigar de que forma as narrativas gráficas e audiovisuais que envolvem Jason Todd elaboram visualmente e simbolicamente o trauma, ao mesmo tempo em que desafiam os limites do heroísmo clássico.

Ciclo do trauma

Na análise das duas obras podemos observar como o trauma é representado em diferentes perspectivas, ainda nas capas, é possível perceber que ambas apresentam os dois personagens, Batman e Jason, os principais envolvidos em ambas as tramas. Porém, em *Morte em Família* (ver Figura 1), Jason está vestido de Robin, morto no braços de seu mentor em posição referente a escultura renascentista de Michelangelo, *Pietà* (ver Figura 2) com o almejo claro de fazer relação ao momento de Maria segurando seu filho morto, Jesus, ao momento em que Batman perde o filho, Jason, morto por seguir o caminho do pai adotivo.

Figura 1: Capa da HQ Batman: Morte em Família.



Fonte: Batman: Morte em Família, 2019.

Figura 2: Pietà de Michelangelo.



Fonte: Michelangelo, 1499.

Já a capa do filme *Under the Red Hood* (ver Figura 3), existe Batman centralizado em primeiro plano, atrás dele os prédios da cidade de Gotham e como uma sombra que envolve a todos está o Capuz Vermelho, o fantasma do Robin que retorna para vida revivendo traumas, os dele e os de Batman. O antigo Robin voltar dos mortos abriu uma narrativa do trauma não elaborado de Bruce Wayne, que desde que tornou-se órfão, carrega o peso e a responsabilidade das mortes das pessoas que o cercam. E, principalmente, apresenta uma

nova versão do garoto prodígio, agora completamente reativo, violento e danificado por sua trajetória trágica.

Figura 3: Capa do filme de animação Batman: Under the Red Hood.



Fonte: Batman: Under the Red Hood, 2010.

Ao compararmos o conteúdo de ambas as narrativas, podemos compreender a formação de Jason como anti-herói, assim como destaca Andrés Romero-Jódar (2017) ao apontar que os personagens de quadrinhos passaram a ter uma trajetória traumática que justifica suas posições e escolhas. Como um romance de formação, Jason Todd veio de uma realidade adversa, nunca conseguiu lidar com o abandono materno, dificuldades que o

levaram ao fim violento e que demonstram que, assim como seu mentor, suas motivações são conectadas a momentos traumáticos não superados que assim moldam sua personalidade.

Enquanto ele está como vítima no quadrinho de 1988 (ver figura 4), apresenta-se como uma figura indefesa diante de um Coringa violento. Porém, sem o uniforme de Robin, Jason retorna violento e reativo buscando sua vingança contra seu assassino no filme de 2010 (ver figura 5). Existe uma ligação do personagem com seu algoz que também evidencia o trauma como motivação central de suas ações. Inclusive a escolha em retornar como Capuz Vermelho, antigo nome do Coringa, decisão esta que revive a origem do antagonista e da sua relação com Batman, lembrados em flashbacks com cenas em referência aos eventos de Piada Mortal (MOORE, BOLLAND; 2016) durante toda a animação.

Figura 4: O Coringa e Jason Todd (Robin) em Batman: Morte em Família.



Fonte: Batman: Morte em Família, 2019.

Figura 5: Jason Todd (Capuz Vermelho) e o Coringa no filme Batman: Under the Red Hood.



Fonte: Batman: Under the Red Hood, 2010.

Não somente em flashbacks a origem do vilão é relembrada, mas toda a volta de Capuz Vermelho remonta a este momento. Como a escolha da antiga fábrica onde Batman conheceu seu inimigo como local para o primeiro embate com seu pai adotivo. O trauma da morte aqui não está apenas em momentos isolados, mas é o centro de toda a narrativa, não podemos pensar o personagem Jason Todd sem pensar em morte e traumas nunca elaborados. Antes e depois de sua própria morte, o fantasma da mãe o assobrava e o levou a emboscada que culminou em seu assassinato.

Assim como seu retorno não é comparável a retornos de outros heróis a vida, ele volta reativo e rancoroso por conta da violência que sofreu. Aqui o ciclo de violência de Gotham apresenta-se como potencializador e subversivo. Uma vez que a violência sofrida é ignição para perpetuação de mais violência, desta vez, a vítima procura o conflito como instrumento de vingança.

É possível compreender ao analisar ambas as narrativas que as duas obras possuem momentos de alinhamento e de convergência. Contudo, mesmo cenas iguais ou semelhantes, podem ter novos sentidos. O momento em que Batman resgata o corpo inerte de Jason (ver figura 6) é dramático. É a morte como fim, como último instante que aquele personagem estará nas páginas. A mesma cena abre o filme de 2010, o fim é reproduzido e torna-se aqui ponto de partida (ver figura 7).

Figura 6: Batman resgata o corpo de Jason Todd (Robin) em Batman: Morte em Família.



Fonte: Batman: Morte em Família, 2019.

Figura 7: Batman resgata o corpo de Jason Todd (Robin) no filme Batman: Under the Red Hood.



Fonte: Batman: Under the Red Hood, 2010.

A repetição da cena da morte de Jason, transformada em ponto de partida em *Under the Red Hood*, evidencia como o trauma opera como eixo estruturante das narrativas. O que antes representava o encerramento de um ciclo passa a ser o início de outro, movido pela memória e pela dor não elaborada. Essa inversão simbólica revela que, em Gotham, a violência não se encerra, ela se reescreve continuamente nas trajetórias de seus personagens, moldando suas identidades e ações. Jason Todd, ao retornar como Capuz Vermelho, não rompe o ciclo de sofrimento, mas o expõe em sua forma mais crua: a de uma cidade e de um herói que vivem assombrados por suas próprias perdas. Assim, tanto no quadrinho de 1988 quanto na animação de 2010, a repetição da morte torna-se linguagem do trauma, reiterando que em Batman e em seus filhos não há final definitivo, apenas a perpetuação da dor como narrativa.

Considerações finais

Ao relacionar isso a Jason Todd, observa-se que sua morte em *Batman: Morte em Família* e seu retorno em *Under the Red Hood* exemplificam como o trauma organiza a trama: ele não é um detalhe narrativo, mas o motor que define identidades, motivações e rupturas éticas. A dor de Jason, e o silêncio de Batman diante dela, convertem-se em alegoria da transmissão geracional do trauma, o que reforça a dimensão ética que Todorov atribui à literatura e, por extensão, à narrativa gráfica.

A trajetória de Jason Todd, do Robin ao Capuz Vermelho, revela-se como um espelho da própria transformação das narrativas de super-heróis a partir da década de 1980, quando o trauma e a fragmentação identitária substituem a pureza moral e o heroísmo absoluto. Em *Batman: Morte em Família* (1988) e *Batman: Under the Red Hood* (2005), o personagem deixa de ser um coadjuvante juvenil para se tornar um ponto de inflexão na mitologia de Gotham, sintetizando as falhas, dores e contradições de todo o universo Batman.

Ao analisar as duas obras sob os referenciais de Vergueiro (2017), Todorov (2013), Groensteen (2015) e Romero-Jódar (2017), percebe-se que o trauma funciona não apenas como elemento narrativo, mas como estrutura geradora de sentido. A morte de Jason Todd rompe o equilíbrio e instaura uma ferida que, segundo Caruth (1996), retorna de maneira insistente, moldando tanto a subjetividade do personagem quanto a lógica da narrativa. O retorno de Jason como Capuz Vermelho materializa essa repetição traumática, traduzida visual e simbolicamente pela linguagem dos quadrinhos e pela

construção de cenas que espelham, invertem e ressignificam momentos anteriores.

A figura de Jason representa, portanto, o elo entre gerações de dor que se estendem de Bruce Wayne ao próprio sistema simbólico de Gotham. Sua transformação é também a do próprio herói, que vê refletidos nele seus fracassos, sua culpa e a impossibilidade de romper o ciclo de violência que sustenta sua cruzada. Assim, a análise das duas obras evidencia o que Marianne Hirsch (2008) define como “herança traumática”: a transmissão intergeracional de feridas não elaboradas, que configuram uma memória coletiva marcada pela repetição e pela culpa.

O estudo de Jason Todd permite compreender como os quadrinhos, especialmente no universo do Batman, se tornaram espaços privilegiados para a elaboração estética e simbólica do trauma. Mais do que uma história de vingança e redenção, *Under the Red Hood* reabre as cicatrizes deixadas por *Morte em Família* e questiona a própria moralidade do vigilantismo. Dessa forma, o ciclo narrativo de Jason Todd demonstra como o trauma, individual, geracional e social, atua como força estruturante nas narrativas contemporâneas, transformando o herói e o anti-herói em reflexos de uma mesma dor compartilhada.

Referência

CARUTH, Cathy. **Unclaimed Experience:** Trauma, Narrative, and History. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996. Disponível em: https://www.academia.edu/41995628/Cathy_Caruth_Unclaimed_Experience

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HIRSCH, Marianne. **The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust**. New York: Columbia University Press, 2008.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **A piada mortal**. Trad. DVL Art & Comics. Barueri: Panini, 2016 [1988].

REUTER, Yves. **Análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

STARLIN, Jim (roteiro); APARO, Jim (arte). **Batman: Morte em Família**. São Paulo: Panini Comics, 2005. (Edição original de 1988).

TAVARES, Francisco Danillo Pereira. **O tempo como condutor da narrativa: o tempo como condutor da narrativa**. 2016 Dissertação (Mestrado) 3 Curso de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016. 1 v.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

BATMAN: Under the Red Hood. [Direção: Brandon Vietti]. Roteiro: Judd Winick. Burbank, CA: Warner Bros. Animation, 2010. 1 DVD (75 min).

ROMERO-JÓDAR, Andrés. **The Trauma Graphic Novel: Visualising Pain and Trauma in Post-Millennial Graphic Narratives**. London; New York: Routledge, 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

RODRIGUES, Antonio Alves. **Cinema e Quadrinhos: Relações Invisíveis**. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2019. Disponível em: <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2019/08/ANTONIO-ALVES-RODRIGUES.pdf>. Acesso em: 25/10/2025

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 04:
REPRESENTAÇÕES DE GÊNERO
E SEXUALIDADE NAS MÍDIAS
VISUAIS: QUADRINHOS,
CINEMA E ANIMAÇÃO**

Coordenadores:

Daniel Camurça Correia

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

A MATERNIDADE EM *DINASTIA M*: UMA LEITURA DA CONSTRUÇÃO DA FEITICEIRA ESCARLATE

Bruno Santos Melo¹

Introdução

Tendo em vista o contexto das adaptações e a exponencial onda de produções audiovisuais que popularizou ainda mais o universo dos super-heróis, especificamente na Marvel, este trabalho tem como principal objetivo traçar algumas reflexões em torno da personagem Wanda Maximoff e as (im)possibilidades advindas a partir da maternidade e das representações do feminino na HQ *Dinastia M* (2021), publicada originalmente em 2005 e posteriormente compilada no formato de uma graphic novel. A obra tematiza o episódio marcante e icônico para o universo Marvel que resultou na subtração dos poderes de praticamente todos os mutantes do mundo, a partir da frase “Chega de mutantes”, proferida pela personagem Feiticeira Escarlata.

1. Pós-doutorando em Literatura e Interculturalidade com apoio da FAPESQ (PPGLI/UEPB). Professor substituto de literatura na FALLA (Faculdade de Linguística, Letras e Artes), da Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: bruno.melo@servidor.uepb.edu.br.

Diante disso, a presente pesquisa observa, sobretudo, o processo de construção da personagem e a transição do heroísmo para um lugar de anti-heroísmo ou mesmo vilania, frente a uma série de problemáticas que são associadas à figura da mulher que desestabiliza padrões e representações por muitas vezes machistas e patriarcais, ainda que, contraditoriamente, a emancipação da personagem seja advinda justamente de um lugar concebido como comum às mulheres. Uma das principais questões que motivou a produção deste texto é justamente a veiculação em diferentes redes sociais, após o lançamento do filme “Doutor Estranho no Multiverso da Loucura” (2022), de discursos que buscavam minimizar os sofrimentos da personagem feminina a partir de personagens masculinos, relegando-a ao lugar comum de “louca”, “histérica”, “surtada” entre outros.

Nesse sentido, recorremos aos estudos de Deleuze e Guattari (1995, 1996) mediante as noções de devir e máquina abstrata de rotação, discutindo como as instâncias sociais exercem poder no/sobre o corpo feminino, bem como às discussões de Del Priore (2006) acerca dos apontamentos históricos sobre o ser mulher e, ainda, a Badinter (1985), a partir de suas contribuições sobre os ideais que cercam a maternidade. A fim de subsidiar teoricamente as reflexões postuladas em torno da linguagem dos quadrinhos, os estudos de Ramos (2019), Barbieri (2017) e Eisner (2010) endossaram a análise imagética e estrutural da obra quadrinística.

A pesquisa delinea-se por meio de uma perspectiva bibliográfica e possui uma abordagem qualitativa e interpretativa, compreendendo que essa abordagem se debruça em fenômenos incitados a partir da questão-problema, estabelecida frente a uma ausência de estudos acerca da temática elencada.

Dos devires e da máquina abstrata de rostidade: a produção do rosto de mãe

Os filósofos franceses Deleuze e Guattari (1996) traçam caminhos analíticos da sociedade a fim de melhor compreendê-la, percebendo-a como um grande jogo de significações atravessado indissociavelmente pela política, em que as relações com o outro e a construção de si ocorrem em movimentos de idas e vindas, mas que encontram exponencial potencial no espaço do meio. Isso implica, portanto, discutir que o sujeito é perpassado por diferentes movências e, longe de ser uno e estável, abre-se às experimentações desses processos, que ora aglutinam-se, ora chocam-se.

Nesse sentido, com base nos estudos deleuze-guattarianos compreendemos que essas relações se dão, metaforicamente, a partir de linhas, especificamente as de segmentaridade dura e maleável, de modo que a “[...] linha de segmentaridade dura corresponde ao molar, que “diz respeito a estados definidos, modelos dominantes divididos binariamente: classes (dominante e sujeitada), sexos (homem e mulher), raças (brancos e outros), idades (adulto e criança) etc” (Deleuze; Parnet, 1998, p. 31). Desse modo, as noções mobilizadas não se encerram em binarismos ou dicotomias, mas expandem-se no espaço do entre.

É justamente nesse íterim do vir-a-ser que nos deparamos com a noção de devir, enquanto uma experimentação em um constante estado de atravessamento, sem chegar especificamente a um ponto final. Essa chegada representaria, portanto, o enquadramento em determinismos sociais e identidades apriorísticas. O sujeito em devir, pois, se abre às

possibilidades mediante múltiplos agenciamentos e problematizações de ordem ética, política, filosófica, ontológica etc.

Assim, “[...] entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, [...] riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 36). Nessa direção perpendicular o sujeito abre-se a esse estado de experimentação e desestabilização de velhas certezas, como as construções de gênero, por exemplo. Por isso, observamos o devir como um importante processo de ressignificação de si mediante a alteridade, e que lança o sujeito à deriva, não para chegar ao outro lado, mas para experimentar esse estado de infinitos agenciamentos e possibilidades.

É nesse contexto de ressignificações que trazemos à tona a noção de máquina abstrata de rostidade e a “produção social de rostos” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 49). Essa é uma ideia que consiste na percepção de que, nos modelos hierárquicos e verticalizados de controle social a partir de instituições de poder (Estado, família, igreja, escola etc.), há um grande aparato maquínico que é responsável não apenas por legitimar esse poder, mas sobretudo por manter a ordem. Assim, a máquina abstrata de rostidade “[...] assume um papel de resposta seletiva ou de escolha: dado um rosto concreto, a máquina julga se ele passa ou não passa, se vai ou não vai, segundo as unidades de rostos elementares” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 41).

Um rosto, em linhas gerais, pode ser visto como as construções identitárias apriorísticas e pautadas em aspectos tradicionais de gênero, raça e classe. Um dado rosto, que é político (Deleuze; Guattari, 1996), só é aprovado pela máquina se for similar ou igual aos rostos elementares, que são calcados em

séculos de papéis delineados a partir do locus social e das funções que os sujeitos desempenham na sociedade. Por exemplo: uma mulher que é subserviente e aceita irrestritamente a função de esposa, mãe e dona de casa é um rosto que passa sem nenhum tipo de problema, ao contrário da mulher que busca emancipação para além dessas atividades.

Um rosto que não se enquadra nos modelos previamente construídos é um rosto que ameaça não apenas o papel da máquina, mas que põe em risco toda a ordem maquínica instaurada pela linha de segmentaridade dura, responsável por manter os papéis sociais muito bem definidos, beneficiando determinados sujeitos em detrimento a outros. O devir, portanto, é um movimento de lançar-se para além da máquina de rostidade e do próprio rosto, não emoldurando-se em identidades fixas e buscando no próprio ato de mover-se para fora o elemento fundante de si.

A construção da feiticeira escarlate e as reverberações da maternidade em Dinastia M

Dinastia M (2021) é uma das tramas mais emblemáticas e representativas do universo quadrinístico da Marvel, pois tematiza um evento catastrófico e que culmina em uma reação em cadeia, desenrolando-se para uma série de outras narrativas. O enfoque da obra recai na construção da figura de Wanda Maximoff e das (im)possibilidades do maternar, sendo esse um dos traços característicos mais marcantes da personagem e se constituindo como o principal eixo temático da série Wanda x Vision, lançada em 2021 e disponível na plataforma de streaming Disney+.

Antes da trama apresentada em *Dinastia M*, é fundamental compreendermos alguns fatos que a antecedem, pois incidem diretamente na construção narrativa:

Wanda Maximoff, a Feiticeira Escarlate, é uma mutante com a habilidade de lançar feitiços que alteram a realidade. Embora seja filha de um terrorista mutante, Magneto, Wanda e seu irmão, Pietro, há muito tempo são membros da maior equipe de super-heróis da Terra: os Vingadores. Anos atrás, Wanda casou-se com o herói sintozóide conhecido como Visão. Como os dois não podiam começar uma família, Wanda usou seus poderes para criar dois filhos: os gêmeos Thomas e William. Contudo, mais tarde foi revelado que os filhos de Wanda eram, na verdade, partes da alma do demônio Mephisto. Durante um confronto, o ser infernal reabsorveu a essência de Thomas e William, e os dois garotos deixaram de existir. Para salvar Wanda do trauma de perder as crianças, sua antiga babá, uma poderosa bruxa chamada Agatha Harkness, alterou sua memória. Recentemente, a Feiticeira Escarlate voltou a ter conhecimento da existência de seus antigos filhos e sofreu um colapso nervoso. Seus poderes saíram do controle e causaram diversos desastres, que afetaram os integrantes dos Vingadores. Durante o caos, Gavião Arqueiro, Scott Lang (o novo Homem-Formiga) e o Visão perderam suas vidas. Ainda em estado de insanidade, Wanda foi levada à ilha de Genosha, um antigo santuário mutante recentemente devastado por um ataque dos Sentinelas. Regenerado de seu comportamento criminoso, Magneto, ao lado do mutante telepata e ex-líder dos X-Men, o professor Charles Xavier, tentou reabilitar a Feiticeira e reconstruir sua psique despedaçada (LUPOLI, 2015, p. 8).

É nesse panorama que a *graphic novel* tem início e a primeira cena se dá com Wanda em trabalho de parto, marcada

por uma série de vinhetas dispersas na página e um grande pano de fundo preto, que é um elemento recorrente em toda a narrativa, agregando, através do jogo de luz e sombra, densidade não apenas gráfica e estética, mas também temática e substancial. Portanto, percebemos que “[...] um dos motivos para essa formulação mais séria e formal se dá justamente por seu formato em graphic novel, assim, há uma maior riqueza de detalhes no que concerne às cenas [...], com diálogos mais elaborados e demorados e uma representação visual mais realista” (MELO, 2024, p. 110).

Além disso, as primeiras cenas são fortemente marcadas por tons em vermelho e algumas vinhetas em sangria, de modo a percebermos que os recursos quadrinísticos são dispostos a fim de emancipar a palavra escrita, reivindicando para a obra uma linguagem autônoma (Ramos, 2019). Esses tons mais quentes, em disposição ao preenchimento com preto ao fundo, são delineados e criam uma atmosfera de tensão e desespero, já que é uma representação semioticamente icônica de um parto. Portanto,

O preenchimento nos permite criar zonas escuras que façam ressaltar as claras, ou vice-versa [...] o denso preenchimento de algumas zonas põe em relevo aquilo que se encontra nas outras. O contraste se converte no elemento crucial, o que permite dar destaque a algo, descuidando o resto (BARBIERI, 2017, p. 39, destaques do autor).

É justamente a partir desse enfoque nos detalhes que muitas cenas da narrativa representam as angústias de Wanda em relação a si mesma e, principalmente, à interdição ao ato de maternar, como observamos no seguinte recorte:

Figura 1: Nascimento dos filhos de Wanda.



Fonte: BENDIS; COIPEL, 2021.

A figura de Xavier por si só constrói alguns sentidos, sobretudo ligados a certa hierarquia no grupo dos heróis, afinal, se trata do líder dos X-Men. A sua atuação na narrativa diz respeito principalmente a uma tentativa de controlar a mente de Wanda e trazê-la de volta à certa realidade, na qual os seus filhos não existem. Esse movimento é repetitivo, em uma constante busca por estabilizar o seu estado mental, mas não há sucesso, sendo necessário sempre induzi-la psiquicamente ao sono e mantê-la em Genosha².

2. Uma ilha-nação que é governada por mutantes e se torna uma espécie de refúgio, longe dos humanos. Antes, era um lugar em que os mutantes eram explorados, mas posteriormente Magneto toma para si o domínio, instaurando a paz.

As expressões faciais da personagem são muito marcantes e semioticamente potentes, pois “o rosto, é claro, também dá sentido à palavra escrita. Seus gestos são mais sutis do que o do corpo, porém mais prontamente compreendidos” (Eisner, 2010, p. 114). As expressões de desespero nas primeiras páginas são uma constante, ao passo que cedem lugar a traços mais apáticos e frios no decorrer da trama, demonstrando um certo distanciamento de si mesma e de suas aspirações pessoais. Essas expressões também acompanham Magneto, que se culpa constantemente por ter submetido a sua filha a essa situação.

Tendo em vista que “[...] em nossa época líquido-moderna, em que o indivíduo livremente flutuante, desimpedido, é o herói popular, “estar fixo” – ser “identificado” de modo inflexível e sem alternativa – é algo cada vez mais malvisto” (BAUMAN, 20025, p. 35), buscar inserir-se em uma identidade é o principal elemento que torna a figura da Feiticeira Escarlata ambígua e intensa, pois a busca pelo emolduramento no rosto de mãe é constantemente invalidada à medida em que vários personagens, como Charles Xavier, trazem à tona que essa é uma realidade impossível.

Os Vingadores e os X-Men debatem exaustivamente o destino de Wanda e a possibilidade da morte da personagem é posta em questão, dividindo opiniões e abrindo margem para uma série de problemáticas, sobretudo frente a Magneto e a Pietro, seu filho. Em uma das cenas, o personagem questiona o pai, em um ato de desespero:

Figura 2: Ameaça à vida de Wanda.



Fonte: BENDIS; COIPEL, 2021.

O gêmeo de Wanda atua em Dinastia M como um importante elemento para a proteção de sua vida, e essa cena diz muito sobre o quão desesperadora a situação se tornava a cada segundo. A disposição dos personagens e a recorrência não mais a tons vermelhos, mas tons azulados e repletos de preto, denotam a atmosfera de melancolia e medo que o submergia. A possibilidade de perder a filha constrói um Magneto vulnerável, temeroso e culpado, distoando do vilão triunfante que sempre foi. No entanto, não há uma decisão sobre o destino de Wanda, mas há uma concordância em ouvi-la pela última vez, em Genosha. Porém, ao chegarem, a narrativa assume outro plano e há uma modificação na realidade, com um corte de cena que apresenta ao leitor diferentes cenários nos quais os personagens vivenciam as realidades que sempre idealizaram: o Homem Aranha é casado com Gwen Stacy e

tem um filho, o Capitão América é um herói aposentado e o Homem de Ferro é um famoso cientista e empresário.

No entanto, Wolverine, devido ao seu fator de cura, percebe algo de errado e passa a ficar confuso com tudo, indo ao encontro da mutante Layla Miller, que possui a habilidade de regenerar memórias perdidas. Há a descoberta que Wanda, sob influência de Pietro para salvá-la da possível morte, altera a realidade e cria uma utopia a partir dos desejos de cada herói, para que possa, enfim, exercer a maternidade sem interrupções. Logan consegue, junto a Layla, recuperar a memória de outros X-Men, que se dirigem a Genosha para confrontar a corte Magnus:

Figura 3: A corte Magnus.



Fonte: BENDIS; COIPEL, 2021.

Diante desse contexto, percebemos a extensão praticamente infinita dos poderes da Feiticeira Escarlata, os quais poderiam ser utilizados para qualquer outra coisa, mas é direcionado à criação de uma utopia na qual pudesse se enquadrar na rostidade de mãe. Nesse sentido, a maternidade surge na construção da personagem como uma constante falta, em que

o desejo, em uma perspectiva freudiana, pode ser visto como algo faltante e ausente.

A cena apresentada denota o poderio da família, portanto Dinastia M, à frente de Genosha, chamando a atenção para o rosto encoberto de Wanda, construindo uma atmosfera quase mítica, fantasmagórica, em que sua presença é tão forte que se aproxima de uma entidade, um ser não humano ou mesmo mítico. Além disso, a presença dos filhos e os trajes, como que de realza, apontam para o êxito da utopia, na qual a maternidade não é mais uma falta, mas uma presença. Posteriormente, nos é apresentado que esse corpo, na realidade, é apenas um simulacro para Magneto apresentar as pessoas, pois ela não poderia deixar os filhos sozinhos.

Confrontada pelo Gavião Arqueiro dessa realidade, que a atinge com uma flecha, Wanda mais uma vez tira a vida do personagem por, dessa vez, ter assustado um dos seus filhos, alegando que fez o que qualquer mãe faria. A partir desse momento, a personagem reconhece que os seus poderes estão fora de controle e a narrativa se encaminha para o seu desfecho, quando há uma mudança de cena que se centra na descoberta, por parte de Magneto, da manipulação de Pietro utilizando o seu nome, além das consequências devastadoras que essa atitude trouxe tanto para os humanos quanto para os mutantes:

Figura 4: Pietro x Magneto.



Fonte: BENDIS; COIPEL, 2021.

A cena é imageticamente potente e repleta de onomatopeias, ao passo que

[...] essas formulações se dão de maneiras variadas, que podem ser elencadas a partir das linhas cinéticas, que indicam movimento; a partir das onomatopeias, representações icônicas para simbolizar o mais próximo possível barulhos ou expressões presentes na realidade, entre outros. As expressões faciais, verbais e gestuais dos personagens também

são alguns exemplos acerca de como se desenvolve a ação no enredo, pois “[...] a imagem fixa deve sugerir todos os momentos da ação ou caricaturar os gestos [...]. Nos quadrinhos modernos, predomina a ação, a história” (CAGNIN, 1975, p. 110).

A cor vermelha, contrastante com os tons predominantemente azuis, mais uma vez nos chama a atenção para uma espécie de jogo entre as simbologias que essas cores carregam. Enquanto os tons quentes trazem um ar de maior agitação e intensidade, os tons frios apontam para uma certa calma, que logo é desestabilizada com o entrave entre Pietro e o próprio pai. Durante toda a narrativa, a construção de Wanda é pautada na cor vermelha, desde a própria nomenclatura como “Feiticeira Escarlate”, seus trajes, poderes etc, em contraste com Mercúrio e Magneto, que, de certo modo, agregam uma perspectiva que, ao mesmo tempo que é destoante, é complementar.

O plano em close up no olhar da personagem se torna muito simbólico principalmente por enquadrar não todo o rosto, mas apenas o seu olhar, denotando o desespero anunciado não por texto verbal, mas pela construção estética da cena: o olhar arregalado, a disposição das sombras, a pupila dilatada e, principalmente, o choro contínuo, em um silêncio que grita mais do que qualquer palavra. Além disso, as proporções das onomatopeias em relação a Magneto contribuem para a composição da cena de dor mediante a gravidade potencializada pela raiva do personagem.

Desse ponto em diante, não há mais qualquer menção ou alguma cena em que os filhos de Wanda apareçam, direcionando toda a atenção para o que aconteceu com Pietro e as consequências que essa atitude teria daí para a frente. Essa é uma questão importante e que recobra a realidade, pois insere a personagem em um contexto em que é obrigada a lidar

com a quase morte do seu irmão e repensar o peso das suas atitudes, pois as ações que tomou até então quase vitimaram uma das pessoas mais importantes de sua vida.

Portanto, uma das cenas mais icônicas da Marvel é protagonizada pela personagem, que, para punir inclusive a Magнето, resolve que o mundo não precisa de mais mutantes, compreendendo que a ambição do seu pai em erigir essa raça em detrimento à humana foi o ponto responsável por tudo o que aconteceu, principalmente a situação em que seu irmão se encontrava naquele momento:

Figura 5: “Chega de mutantes”.



Fonte: BENDIS; COIPEL, 2021.

Em três palavras, Wanda retira de quase todos os mutantes da terra as suas habilidades, reduzindo Magneto a algo que ele tanto abominava: um mero humano destituído de poder. O desfecho da narrativa reitera a força catastrófica e avassaladora que possui a Feiticeira Escarlata e as consequências que as (im)possibilidades frente à maternidade acarretam e constituem um elemento central de sua construção enquanto personagem narrativa. Assim, o mito do amor materno (BADINTER, 1985), ao idealizar que a mulher se torna plena quando se torna mãe, é uma aspiração que acompanha Wanda e a move de modo considerável na obra em questão e em várias outras.

Considerações finais

Historicamente, à mulher foram associados lugares pré-determinados e delineados sobretudo a partir dos aspectos do gênero, em uma premissa de que a ela cabia o espaço privado, enquanto ao homem permitia-se o espaço público (DEL PRIORE, 2006). Nesse contexto patriarcal e, muitas vezes misógino, a figura feminina foi silenciada e restringida a funções específicas e tidas como naturalizadas, como o casamento e a maternidade, instituições que, acompanhadas, eram vistas como sinônimo de felicidade e realização, sobretudo para as mulheres abastadas.

Recuperando as reflexões de Deleuze e Guattari (1995), percebemos que esse tipo de maternidade, socialmente construída e historicamente imposta, se configura como um rosto elementar e que facilmente é aprovado pela máquina abstrata

de rostidade. Em toda a trama de Dinastia M, e para além dela, Wanda Maximoff busca emoldurar-se nesse rosto. Em sua trajetória há forças centrífugas que a afastam de determinada rostidade (mãe) e a inserem em espaços de não pertencimento, à experimentação do devir. É a partir disso que uma potência narrativa se instaura, mediante a tensão entre a fixação e a impossibilidade de permanência.

Nesse sentido, diante da análise desenvolvida, conclui-se que as construções da personagem são ambivalentes, instaurando modos representativos da própria complexidade dos processos sociais que circundam as definições dos papéis de gênero, mobilizando, mediante os elementos da linguagem dos quadrinhos, problematizações sobre a maternidade. A tensão entre a necessidade da adequação e a impossibilidade de alcançá-la torna Wanda uma das personagens mais complexas da Marvel, sobretudo tendo em vista à experimentação ao devir. As representações do feminino, pois, se afastam da maternidade e promovem uma atmosfera de anti-heroísmo, em que os anseios da Feiticeira Escarlata se atenuam à medida em que um futuro sem os filhos se torna uma realidade (entre tantas).

Referências

BADINTER, Elisabeth. **Um amor conquistado**: o mito do amor materno. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.

BENDIS, Brian Michael; COIPEL, Oliver. **Dinastia M**. Trad. Jotapê Martins. Barueri: Panini Brasil, 2021.

DEL PRIORE, Mary. **História do amor no Brasil**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

DELEUZE, Gilles.; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1 Trad. Aurélio Guerra Neto. São Paulo: Editora 34, 1995.

DELEUZE, Gilles.; PARNET, Claire. **Diálogos**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Escuta, 1998

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 3. Trad. Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão e Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: Princípios e Práticas do Lendário Cartunista. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

MELO, Bruno Santos. **Protagonismo constelar em Guerra civil**: história, linguagem e multiplicidade nas HQ's da Marvel. 2024. 218f. Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2024.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2ª Ed. São Paulo: Contexto, 2019.

UMA TRANSAMAZÔNICA? REPRESENTAÇÕES DE MULHERES TRANS BRASILEIRAS NA OBRA OS INVISÍVEIS (1994-2000) DE GRANT MORRISON

André Moreira de Oliveira¹

Introdução

Este trabalho propõe uma análise da representação de personagens trans associadas ao imaginário brasileiro na obra *Os Invisíveis*, de Grant Morrison, tomando as histórias em quadrinhos como campo discursivo de produção simbólica e política, no qual se articulam linguagem, cultura visual e regimes de representação. Um recorte específico orienta a investigação, concentrado na personagem Lord Fanny e no arco narrativo *Apocalipstick* – publicado no Brasil como *Abocalipse* –, com o intuito de examinar procedimentos narrativos, escolhas simbólicas e articulações visuais que sustentam sua construção ficcional.

1. Mestre em História Social pela FFLCH/USP. E-mail: arcano.oliveira@gmail.com.

Sustenta-se que a figura de Lord Fanny emerge como um pastiche estruturado a partir de referenciais euro-americanos, ancorado em repertórios recorrentes da cultura pop sobre as Américas do Sul e Central, ainda que seja possível identificar um esforço de pesquisa por parte do autor. Os elementos religiosos, míticos e geográficos mobilizados pela narrativa aparecem combinados de forma imprecisa, produzindo aproximações simbólicas que apagam distinções territoriais e históricas, com incidência direta sobre a representação do Brasil.

Uma leitura crítica dessa operação permite compreendê-la como expressão de um olhar eurocêntrico presente em circuitos específicos da cultura pop, nos quais diferenças culturais e geográficas são condensadas em signos reconhecíveis e de rápida circulação internacional. Um aspecto relevante da obra reside na incorporação de personagens trans em posições narrativas centrais, fato pouco comum no contexto editorial de sua publicação original, o que confere visibilidade a experiências historicamente marginalizadas.

Manifestações recorrentes associadas a essas experiências atravessam a narrativa, como isolamento social, violência sexual, inserção precária no mercado de trabalho e a presença do trabalho sexual como alternativa econômica, compondo um horizonte ficcional reconhecível.

Importa destacar que tais elementos não são apresentados como equivalentes diretos de experiências empíricas específicas, mas como componentes do universo narrativo, organizados segundo lógicas próprias da ficção seriada.

Nesse contexto, a espiritualidade assume papel estruturante, funcionando como linguagem simbólica por meio da qual se articulam corpo, identidade e pertencimento, em diálogo com a trajetória da personagem.

Com base nesse eixo, o sincretismo religioso surge como recurso narrativo que atua no plano da representação, articulando deslocamento, trânsito e recomposição identitária, sem recorrer a leituras essencializantes das experiências trans.

A análise metodológica parte da compreensão das histórias em quadrinhos como construções fundadas na combinação de temporalidades heterogêneas e concepções anacrônicas híbridas, conforme a proposição de Georges Didi-Huberman.

Para o autor, o documento imagético constitui-se pela justaposição de tempos históricos distintos, ativados no ato da observação e da leitura, configurando um campo visual atravessado por memórias sobrepostas.

A partir dessa perspectiva, as imagens comportam “síntomas” vinculados ao subterrâneo da história visual, compondo uma história-sintoma de natureza dialética, pensada como organismo atravessado por ritmos descontínuos (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 43–44). Zela-se, assim, por uma leitura que considere a montagem simbólica efetivada no encontro entre página e leitor, momento no qual a produção de sentido se constrói de forma tensionada, orientada pela materialidade gráfica e pela organização sequencial proposta pela narrativa.

Nesse sentido, a análise busca identificar anacronismos presentes na obra e examinar seus efeitos, observando momentos em que tais procedimentos ampliam possibilidades interpretativas e outros em que revelam estereótipos cristalizados ou representações pouco sustentadas historicamente.

Para esse tipo de comunicação, frequentemente associada ao campo da cultura popular, categorias como linearidade temporal e sincronia, próprias de determinados modelos da historiografia tradicional, não se apresentam como critérios centrais de organização narrativa (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 24).

O arco analisado corresponde à edição publicada no Brasil sob o título *Abocalipse*, reunida pela Panini Comics em julho de 2014, abrangendo as seguintes partes: Parte 01 – *Vênus as a Boy* (MORRISON, 2014, p. 109–133); Parte 02 – *O Dia dos Nove Cães* (MORRISON, 2014, p. 134–158); e Parte 03 – *Abocalipse* (MORRISON, 2014, p. 159–183), conforme indicado na bibliografia.

Ao longo da discussão, considera-se que a estrutura de pensamento e de representação simbólica presente nas histórias em quadrinhos difere, em certos aspectos, daquela associada à literatura escrita, em razão de sua materialidade específica e de sua linguagem visual-sequencial. Essa diferença pode gerar dificuldades ao leitor acadêmico não familiarizado com essa gramática; ainda assim, a análise se mantém vinculada às normas vigentes, reconhecendo os limites institucionais atuais da produção científica.

A imagem tende, progressivamente, a ser compreendida como produtora autônoma de sentido, e não como simples ilustração subordinada ao texto verbal. Essa observação se dirige sobretudo a leitores interessados na temática abordada, mas pouco familiarizados com as especificidades formais e narrativas dos quadrinhos.

Desenvolvimento do tema

Em contraste com leituras que atribuem a experiências trans uma origem única ou linear associada a práticas específicas de determinadas regiões do continente africano, a historiografia indica um quadro mais complexo e heterogêneo. Algumas referências etnográficas mencionam figuras como as *jibandas* do

Congo, embora tais registros não possam ser transpostos diretamente para categorias contemporâneas de gênero.

Relatos europeus dos séculos XVI e XVII registram práticas de travestimento em diferentes contextos, inclusive entre sujeitos europeus, como indicado por fontes portuguesas do período. Há também registros coloniais que mencionam práticas dissidentes de gênero entre povos originários das Américas, inclusive no México seiscentista, conforme descrito por Vicente Graullera. No caso brasileiro, embora existam registros sobre práticas homoeróticas entre povos originários, não há documentação consistente que permita afirmar a presença de formas sociais equivalentes ao que hoje se denomina travestilidade (CAVALCANTE, 2020, p. 309–310).

No contexto europeu, tampouco se observa uma correspondência direta com noções atuais de transexualidade. A figura que se destaca na literatura médico-jurídica entre os séculos XVI e XIX é a do hermafrodita, progressivamente deslocada do campo do prodígio ou do monstruoso para o da classificação médica. Esse processo esteve vinculado a paradigmas científicos específicos, baseados em critérios anatômicos e fisiológicos próprios de seu tempo, sem relação direta com concepções contemporâneas de identidade de gênero.

Essa condição, inicialmente enquadrada pela literatura médico-jurídica europeia sob categorias associadas ao extraordinário ou ao desviante, passa, ao longo do século XVIII, por tentativas de reclassificação e ordenamento. Observa-se então um esforço de inserção desses sujeitos no chamado “sexo verdadeiro”, com ênfase em práticas regulatórias ligadas à vestimenta, que deveria obedecer às prescrições do saber médico-legal, e à conformação de vínculos matrimoniais heterossexuais, entendidos como instrumentos de estabilização social e jurídica. Esse processo não se orientava pelo reconhe-

cimento da diversidade das experiências de gênero, mas pela busca de enquadramento normativo.

Nesse sentido, o raciocínio segundo o qual identidades trans derivariam de uma herança africana ou europeia não se sustenta como explicação de origem. Tal leitura aparece com frequência em narrativas sobre a formação da identidade brasileira, mas carece de lastro histórico consistente. Trata-se, antes, de um conjunto de experiências e elaborações construídas em contextos americanos específicos, marcados por múltiplas tradições culturais. Esse aspecto tende a ser pouco considerado na construção narrativa de Morrison, cuja abordagem opera por anacronismos e sínteses simbólicas derivadas de um olhar europeu sobre realidades continentais diversas. Sua construção memorial, organizada como montagem e bricolage, responde às exigências da narrativa ficcional, não à precisão histórica dos elementos artísticos mobilizados em forma de imagem e pintura (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 52).

Em uma das sequências centrais do arco, Lord Fanny encontra-se em uma loja de produtos voltados a pessoas trans na Inglaterra, escolhendo vestimentas femininas, entre elas próteses de silicone. Nesse contexto, dois jovens brancos, que se apresentam como heterossexuais, passam a hostilizar a proprietária do estabelecimento. Ao utilizar seus poderes, Lord Fanny acessa os conflitos internos de um deles, Barry, revelando um desejo reprimido de experimentar roupas femininas desde a infância, o que desencadeia sua reação agressiva (MORRISON, 2014, p. 112–113). A cena opera por deslocamento simbólico, expondo o caráter convencional das normas de gênero e evidenciando sua fragilidade, recurso recorrente ao longo do quadrinho para tensionar o olhar do leitor e participar da construção da identidade da perso-

nagem como algo menos excepcional do que as convenções sociais costumam admitir.

Esses choques atravessam todo o arco narrativo, no qual a identidade trans é apresentada prioritariamente por meio de práticas performativas, vínculos afetivos e escolhas estéticas, e não por intervenções corporais cirúrgicas. A adoção de vestimentas e maquiagem surge como forma de afirmação identitária e de fortalecimento simbólico, descrita na tradução brasileira como a construção de uma “linda armadura [...] transex [...] transada” (MORRISON, 2014, p. 114). A estética de Lord Fanny confronta diretamente os regimes médico-legais de normatização do corpo e da aparência historicamente consolidados em contextos europeus.

Esse tipo de ruptura insere-se em uma lógica narrativa que privilegia a síntese simbólica em detrimento da descrição factual. Não se busca a reconstituição metódica de processos históricos, mas a produção de uma narrativa capaz de afetar o leitor e provocar deslocamentos em sua percepção da sexualidade, inclusive da própria. Trata-se de um movimento dialético característico das obras de arte, que operam pela releitura crítica da realidade circundante (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 31).

Nesse contexto, a transexualidade é apresentada como performance e experiência vivida, e não como resultado de adequações corporais impostas por protocolos médicos. Essa perspectiva contrasta com os discursos que se consolidaram na segunda metade do século XX, quando o saber médico passou a estabelecer critérios normativos para o reconhecimento institucional das mulheres trans, frequentemente condicionando esse reconhecimento a intervenções corporais e à adequação a modelos heteronormativos. Esses protocolos revelam uma tentativa de normalização que subordina iden-

tidades trans a parâmetros binários definidos por discursos médicos e jurídicos específicos.

Assim, o discurso médico-legal-cirúrgico não constitui o eixo central da transexualidade debatida na obra. Tal discurso, voltado à definição do chamado “verdadeiro transexual” passível de intervenção clínica, expressa um esforço de ordenamento cultural que busca reinscrever experiências de gênero dissidentes dentro de uma matriz binária, desconsiderando o caráter simbólico e culturalmente situado das categorias de masculino e feminino (CAVALCANTE, 2020, p. 300).

Cabe ainda destacar que Lord Fanny é apresentada como brasileira, carioca, de origem indígena e com ancestralidade mexicana (MORRISON, 2014, p. 121–124). Essa caracterização sintetiza diferentes matrizes culturais em uma única personagem, reforçando o caráter composto e não literal da representação.

Observa-se, portanto, a leitura de Morrison acerca da transexualidade como elemento integrado a um imaginário americano amplo, frequentemente associado a culturas originárias. Essa construção, entretanto, enfrenta limites ao tentar abarcar a diversidade de experiências existentes em territórios continentais extensos e heterogêneos.

Um dos aspectos frequentemente mobilizados nesse imaginário diz respeito à valorização, em diversas sociedades originárias americanas, da contribuição social dos indivíduos em detrimento de classificações rígidas baseadas em masculinidade ou feminilidade. Há registros de organizações sociais nas quais papéis de gênero não eram fixados desde a infância, inclusive no vestuário, e nas quais as formas de afeto e de relação não eram objeto de julgamento moral sistemático (CAVALCANTE, 2020, p. 301). Tais referências devem ser compreendidas como tendências históricas situadas, e não como modelos homogêneos ou universais.

Ao sintetizar artisticamente esses elementos, Morrison constrói uma representação que enfrenta a dificuldade inerente a todo objeto imagético: condensar experiências complexas em uma forma visual e narrativa. Como observa Didi-Huberman, imagens não constituem verdades em si mesmas, mas articulam fragmentos da realidade concreta com vistas a apresentá-la, representá-la e reapresentá-la sob determinadas condições históricas e simbólicas (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 32).

Isso se manifesta na forma como a família de Lord Fanny, então identificada como Hilde, é apresentada, aproximando-se de um imaginário de matriarcado associado a referências mexicanas, em consonância com o modo pelo qual Morrison parece conceber comunidades brasileiras em situação de marginalização social. O autor constrói a figura de uma matriarca “brujah”, Isola de Rios, cuja caracterização se aproxima mais de um coven europeu do que de uma mãe de santo inserida em tradições religiosas brasileiras. Ainda assim, a atribuição da mulher como eixo de sustentação familiar dialoga com dinâmicas observáveis em segmentos empobrecidos da sociedade brasileira, nas quais a centralidade feminina na manutenção do núcleo doméstico é recorrente.

Essa síntese possui correspondência com experiências concretas observadas em diferentes contextos do continente americano, embora não se realize de maneira homogênea nem simultânea em todos os territórios. Configura-se, assim, um anacronismo funcional à economia simbólica da narrativa, válido no plano da construção ficcional, ao articular memórias e referências que não se constituíram historicamente em sincronia (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 25).

Mesmo quando o pai de Lord Fanny, Eugênio Morales, manifesta oposição às intenções de Isola de Rios de conduzir o destino da neta segundo os imperativos de sua religiosidade,

sua contestação é anulada de forma abrupta (MORRISON, 2014, p. 122). Convém observar, entretanto, que a própria Isola também exerce um controle simbólico sobre a trajetória de Fanny, ao orientar sua identidade para uma feminilidade ritualizada que atende às exigências de continuidade de sua tradição religiosa. Tal movimento não se apresenta como reconhecimento da autonomia subjetiva, mas como reinscrição da identidade em um sistema simbólico específico.

Nesse contexto, o nascimento de um indivíduo identificado como masculino em um universo majoritariamente feminino é narrativamente tratado como obstáculo à continuidade de uma linhagem ritual matrilinear. Essa lógica aproxima-se mais de estruturas associadas a determinados grupos zapotecas do que de formações sociais cariocas, marcadas por processos históricos distintos, como a urbanização no pós-escravidão e no período posterior à Guerra de Canudos (SOUZA, 2017). As aproximações propostas pela narrativa produzem efeitos de sentido plausíveis em termos gerais, embora não se sustentem quando examinadas sob critérios mais rigorosos de causalidade histórica. Trata-se, novamente, de um anacronismo que opera como memória construída no plano artístico.

No que diz respeito à cultura mexicana, destaca-se a referência às muxe, inseridas historicamente em classificações amplas que a antropologia denominou, de forma hoje problematizada, como “berdache”. Entre povos das Planícies, como Blackfoot e Dakota, tais figuras eram associadas a comportamentos que combinavam atributos culturalmente identificados como masculinos e femininos. Entre os navajos, indivíduos com essas características desempenhavam funções específicas, relacionadas a práticas xamânicas, cuidado de crianças e transmissão de saberes, sendo reconhecidos por sua capacidade de mediação simbólica. Apesar dos impactos da colonização

européia, essas formas de organização social persistiram em determinadas comunidades (CAVALCANTE, 2020, p. 301).

Uma dessas expressões históricas é a figura da muxe, à qual a personagem Lord Fanny é associada. No contexto zapoteca, as muxe desempenhavam funções centrais na reprodução social da família, vinculadas ao cuidado de crianças e idosos, à organização do espaço doméstico e à manutenção da vida cotidiana. Trata-se de uma posição social específica, distinta das concepções contemporâneas de gênero, mas dotada de reconhecimento comunitário (CAVALCANTE, 2020, p. 305–306).

A proposta de *Isola de Rios* dialoga com esse modelo simbólico, embora tal referência não encontre correspondência direta no campo religioso brasileiro, historicamente estruturado a partir de uma matriz cristã, reinterpretada por populações submetidas a processos de colonização e exclusão, como comunidades negras e indígenas. Ainda assim, a motivação da personagem sustenta-se no interior da lógica narrativa, ao apresentar uma família em risco de perder a continuidade de suas práticas religiosas em território brasileiro.

Esse contexto implícito contribui para a verossimilhança exigida por narrativas de quadrinhos voltadas a um público amplo, ao convidar o leitor a explorar um universo fantástico inspirado em elementos do mundo concreto, procedimento recorrente no pensamento narrativo de Morrison. Configura-se, assim, uma bricolagem entre concepções distintas sobre gênero e sexualidade, na qual uma noção de tolerância associada a culturas originárias é reorganizada sob um sistema regulador religioso de matriz indígena reconfigurada (MORRISON, 2014, p. 122).

Alguns elementos apresentam consonância parcial com a realidade brasileira, como o fato de a mãe de Fanny exercer trabalho doméstico e de a personagem ter sido criada pela

avó. No contexto brasileiro, essa dinâmica frequentemente decorre das longas jornadas de trabalho das empregadas domésticas, que levam outras mulheres da família a assumir o cuidado das crianças (MORRISON, 2014, p. 121–124). A figura paterna aparece como pouco presente, situação que, no Brasil, pode estar associada a múltiplos fatores estruturais, como abandono ou os efeitos da violência sistemática que incide sobre a juventude masculina negra (RAMOS, 2024).

Essas correspondências, contudo, apresentam limites evidentes, e a narrativa oscila entre a escrita da história e a elaboração de uma ficção informada por elementos históricos. Ao refletir sobre a pintura, Didi-Huberman observa que a imagem é composta por tempos mistos, produzindo uma plasticidade heterogênea capaz de mobilizar “equipamentos culturais ou cognitivos” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 23), reflexão aplicável à construção da arte sequencial nos quadrinhos.

Um ponto problemático reside na associação pouco problematizada entre negritude e povos originários, sem consideração adequada da complexa formação étnica brasileira. Essa limitação decorre de uma compreensão insuficiente dos processos históricos locais, recorrente em produções de autores europeus e estadunidenses.

Ainda assim, o conteúdo mítico mobilizado, frequentemente associado a culturas pré-capitalistas, funciona como um repertório simbólico a partir do qual narrativas são elaboradas. Esse conjunto atua como um campo de geração de significados, reunindo conteúdos estruturais diversos e permitindo a reatualização constante de arquétipos culturais (DO CARMO DALBETO, 2014, p. 59–72).

No contexto dos quadrinhos, tais arquétipos operam como dispositivos de síntese afetiva e simbólica, capazes de concentrar expectativas, desejos e identificações em escala in-

dustrial, favorecendo a circulação e o consumo de narrativas por públicos amplos (DO CARMO DALBETO, 2014, p. 59–74). Em um meio imagético atravessado por anacronismos, essa confluência amplia o alcance comunicacional da obra.

Quando Fanny atinge a idade considerada adequada, ela, a tia e a avó empreendem uma peregrinação ao México para a realização do ritual que a insere na identidade de bruxa desejada pela linhagem feminina da família. O deslocamento por caminhão evidencia uma compreensão imprecisa das distâncias continentais entre o Rio de Janeiro e o México, aspecto que remete à experiência europeia ou norte-americana de circulação territorial.

O ritual de iniciação ocorre de forma simultânea à ação no presente narrativo, no qual Fanny precisa se defender de ataques promovidos por agentes ligados aos antagonistas dos Invisíveis. Ao longo da Parte 02 (MORRISON, 2014, p. 134–158), a narrativa articula passado e presente, fazendo com que a personagem convoque sua versão mais jovem para atuar no tempo atual, enquanto o ritual reverbera em múltiplas temporalidades, projetando efeitos que se estendem conforme o referencial adotado, inclusive em direção ao futuro.

A esse respeito, Michel de Certeau descreve o pensamento das sociedades ditas tradicionais, tal como foi apreendido a partir do século XVII, a partir de quatro parâmetros articulados entre si: a oralidade, a espacialidade entendida como quadro sincrônico não submetido a uma lógica evolucionista da história, a alteridade como diferença que institui um corte cultural, e a inconsciência, definida como estatuto de fenômenos que se produzem fora das dinâmicas reflexivas dessas sociedades. Esses elementos se sustentam mutuamente, configurando aquilo que o autor denomina um “país imemorial”, no qual “as coisas sempre foram assim”. Nesse

regime, a gramática do dizer não se fixa previamente, mas se constitui no próprio ato comunicativo, pela combinação de unidades linguísticas menores em estruturas mais amplas, recusando a estabilidade normativa da escrita europeia, associada à temporalidade linear, à identidade fixa e à consciência histórica (CERTEAU, 1982, p. 189–198).

Essa concepção do tempo originário apresenta ressonâncias com a proposta analítica de Didi-Huberman, que demonstra como os anacronismos podem ocorrer inclusive entre sujeitos contemporâneos, o que permite relativizar categorias centrais do pensamento científico europeu associadas a progresso e desenvolvimento (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 22).

Nesse registro, Lord Fanny enfrenta simultaneamente, no plano material e simbólico, um antagonista europeu, Brodie, soldado e torturador, enquanto realiza seu ritual. A narrativa articula temporalidades sobrepostas: a criança que ela foi observa o futuro, enquanto a personagem adulta rememora que sua força reside na aceitação e no uso de suas habilidades como sujeito trans. O anacronismo constitui, assim, o princípio organizador da cena, colocando em relação concepções originárias de tempo e a lógica própria da narração imagética.

Esse hibridismo cultural, característico das formações urbanas, opera como estratégia de sobrevivência em contextos marcados pela heterogeneidade social e simbólica. Na cidade concebida como espaço experimental, experiências distintas se cruzam e produzem novas configurações culturais, como se observa tanto na família de Lord Fanny quanto nas ações dos Invisíveis (D'OLIVEIRA, 2011, p. 01–19). Essa dinâmica contrasta com a homogeneização representada pelas forças que os perseguem, vinculadas a estruturas de poder centralizadas, personificadas na figura de Sir Miles, telepata de origem aristocrática inglesa (MORRISON, 2014, p. 168).

Os quadrinhos evidenciam com particular eficácia esses conflitos inscritos nos chamados “poderes oblíquos”, capazes de dar visibilidade a fenômenos como migração, desemprego e mercados informais. Nesse campo, culturas identificadas como dominantes entram em fricção com culturas populares e originárias, que escapam às classificações restritivas das chamadas “culturas urbanas” e são mais adequadamente compreendidas como “culturas de fronteira” (D’OLIVEIRA, 2014, p. 20).

Na Parte 02 (MORRISON, 2014, p. 134–158), Fanny expõe os meios pelos quais invocou uma divindade asteca para derrotar o ser místico Orlando e proteger sua célula dos Invisíveis. Nesse percurso, a narrativa apresenta uma performance de gênero que Morrison associa à noção antropológica de berdache, estabelecendo aproximações com o contexto brasileiro a partir de ancestralidades originárias análogas, ainda que marcadas por diferenças territoriais e geográficas significativas.

A entidade invocada, Mictlan, impõe uma contrapartida: por ter sido auxiliada no futuro, Fanny deve permanecer com ele. Em sua versão mais jovem, a personagem recorre ao humor e à negociação simbólica para garantir sua liberação, estratégia que se mostra eficaz (MORRISON, 2014, p. 161–173).

Nesse mesmo arco, é apresentada a cena em que Fanny se integra aos Invisíveis após sofrer um estupro coletivo perpetrado por membros da elite carioca. O episódio é narrado como experiência-limite, a partir da qual a personagem reconhece seu vínculo com Tlazoltéotl, divindade associada à impureza, ao desejo e à transgressão, compreendendo-se como dotada de força para enfrentar as violências e estigmas associados à sua condição travestida (MORRISON, 2014, p. 170).

Resultados e/ou conclusão

Em síntese, *Os Invisíveis* configura-se como uma obra marcada por ambivalências. No plano da factualidade histórica e geográfica, sua construção apresenta fragilidades, com simplificações e imprecisões evidentes. No âmbito da história do cotidiano, na condição de arte sequencial (MCCLLOUD, 2015), a obra se destaca por inserir no centro da narrativa experiências de mulheres trans associadas ao contexto brasileiro, grupo social historicamente atravessado por desejo, violência e exclusão.

Este trabalho propõe, portanto, mapear essas duas dimensões — a macropolítica da representação geográfica e a história do cotidiano — para compreender de que maneira os quadrinhos alternativos ingleses constroem, reelaboram e distorcem realidades latino-americanas.

A obra indica, ainda, como os quadrinhos, compreendidos como “poderes oblíquos”, permitem acessar e tornar visíveis as chamadas “culturas de fronteira” e seus anacronismos constitutivos, que estruturam o tecido do cotidiano, tanto no interior da ficção quanto fora dela.

Ao se desenvolverem em um processo industrial-burocrático voltado à apropriação de estruturas do imaginário com vistas à ampliação do consumo, os quadrinhos tornam possível o mapeamento de “arquétipos”, entendidos como “figurinos-modelo do espírito humano que ordenam os sonhos racionalizados”, conforme definição de Morin (2002, p. 26, apud DALBETO, 2014, p. 63). Esses dispositivos, ao buscar interpellar públicos amplos, produzem estruturas híbridas de afeto e identificação, passíveis de mobilização simbólica.

Por fim, a narrativa evidencia que os sujeitos são constituídos por combinações de tradições e temporalidades diversas. Nesse sentido, a experiência trans, tal como elaborada na obra, oferece elementos para pensar as narrativas urbanas contemporâneas e suas articulações simbólicas, sem recorrer a essências ou a modelos normativos fixos.

Referências

CAVALCANTE, Antônio Simão; SOUSA, Noélia Alves de. A construção histórico-social do sujeito travesti. **Revista Em Perspectiva**, Fortaleza, v. 6, n. 1, p. 292-321, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/53281>. Acesso em: 09 dez. 2025.

CERTEAU, Michel de. A Escrita da história. In: CERTEAU, Michel de. **A escrita da história**. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2017. p. 31-78.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**. Tradução de Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

DO CARMO DALBETO, Lucas; OLIVEIRA, Ana Paula. Reflexos do imaginário social na representação do homossexual nas histórias em quadrinhos. **9ª Arte**, São Paulo, v. 3, n. 1, p. 59-72, 2014. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136896/132654>. Acesso em: 09 dez. 2025.

D'OLIVEIRA, Géisa Fernandes. Identidade em quadrinhos: histórias em quadrinhos e as possibilidades de construção de uma

identidade nacional. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. **Anais eletrônicos [...]**. São Paulo: ANPUH, 2011. p. 1-14. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548856594_b7f1ed-d29aa23300a651b914fc7b42af.pdf. Acesso em: 09 dez. 2025.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MORRISON, Grant. **Os Invisíveis**: Abocalipse. Tradução: Erico Assis. Barueri: Panini, 2014. v. 2, p. 109-183.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**: Mutantes, Alienígenas, Vigilantes, Justiceiros Mascarados e o Significado de Ser Humano na Era dos Super-heróis. Tradução: Erico Assis. São Paulo: Editora Seoman, 2015.

PAIVA DE MAGALHÃES, Henrique; PALANKOF E CRUZ, Dandara. Lord Fanny, representação queer e um boneco vodu para o mundo. **Revista Fronteiras**, São Paulo, v. 20, n. 1, p. 97-110, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/325940817_Lord_Fanny_representacao_queer_e_um_boneco_vodu_para_o_mundo. Acesso em: 09 dez. 2025.

RAMOS, Paulo César. **Gramática negra contra a violência de Estado**: da discriminação racial ao genocídio negro (1978-2018). São Paulo: Editora Elefante, 2024.

SOUZA, Jessé. **A elite do atraso**: da escravidão à Lava Jato. Rio de Janeiro: Leya, 2017.

MATERNIDADE E TRADIÇÃO: REPRESENTAÇÕES NO FILME RED: CRESCER É UMA FERA

Manuela de Oliveira Marcondes¹
Georgiane Garabely Heil Vázquez²

Introdução

A maternidade e as questões de gênero são campos de estudo relativamente novos nas pesquisas em história. Podemos dizer que o conceito “gênero”, separado de “sexo” começou a tomar forma a partir da segunda metade do século XX, com Margareth Mead, que “afirmava que cada sociedade humana usava a diferença sexual como argumento na constituição dos papéis sociais” (PEDRO, 2005, p. 78). Com isso, ela separava o conceito de “sexo” do que, com Robert Stoller, no livro “Sex and Gender”, viria a se popularizar como “gênero”.

Logo, a maternidade, que também começa a ser debatida a partir da segunda metade do século XX, expande-se nas áreas de pesquisa. Simone de Beauvoir publicou, em 1949, o livro

1. Graduanda em Bacharelado em História pela UEPG. e-mail: 23000590@uepg.br

2. Doutora em História pela UFPR. Docente do Departamento de História da UEPG. e-mail: profgeorgiane@hotmail.com

chamado “Segundo Sexo”, que fomentou as discussões feministas sobre os direitos das mulheres, onde escreveu a famosa frase “não se nasce mulher, mas tornase mulher” (SCAVONE, 2001, p. 138). O livro questiona o papel da maternidade, a liberdade sexual, práticas contraceptivas e o aborto, “consideradas um marco da passagem do feminismo igualitarista para a fase do feminismo ‘centrado na mulher-sujeito’” (SCAVONE, 2001, p. 138). A maternidade passou, então, a ser considerada como uma construção social, onde designava o papel que a mulher representaria dentro da família e sociedade.

Moura (2004), traz em seu texto uma reflexão interessante sobre a maternidade e as relações entre “marido e mulher”. A autora escreve sobre como a constituição familiar, até o século XVIII, era significativamente diferente do modelo que possuímos hoje. O casamento, por exemplo, tinha um viés contratual, onde o sentimento não era um fator importante e/ou decisivo para unir duas pessoas no matrimônio. Era uma ação puramente de interesses sociais, políticos e econômicos.

Em relação à figura da mulher e o papel da maternidade, nota-se uma mudança mais significativa em meados do século XIX, onde “o bebê e a criança transformam-se nos objetos privilegiados da atenção materna” (MOURA, 2004, p. 47). A mulher, onde no lar e no casamento “a condição da esposa equiparava-se à da criança, ou seja, era de submissão a sua autoridade” (MOURA, 2004, p. 45), passa a ser uma figura importante na criação dos filhos, com sua posição de autoridade respeitada, desde que não ultrapassasse os limites domésticos.

Em seu livro “Um Amor Conquistado: O Mito do Amor Materno” (1985) Elisabeth Badinter discorre, na primeira parte, sobre as mudanças no conceito de família e de como a criança era vista pelos pais e a sociedade, retratando sobre a França em transição do século XVII para o XIX. Ela traz

diversas reflexões ligadas a religião, pontuando algumas divergências entre teoria e prática no que se refere ao tratamento da sociedade para com as crianças “[...] apesar das palavras de Cristo sobre a inocência infantil, o destino dos filhos era pior que o de sua mãe” (BADINTER, 1985, p. 31). Dentre os diversos sub-tópicos presentes na primeira parte do livro, é citado a dificuldade dos pais em se apegarem a essa figura da criança, pois “[...] como seria possível interessar-se por um pequeno ser que tinha tantas possibilidades de morrer antes de um ano? ” (BADINTER, 1985, p. 84).

Na reflexão feita a partir dos textos, é possível compreender que o que nós entendemos hoje como família passou por diversos processos até chegar onde está. A relação mãe e filho nunca foi algo inato, foi construído e moldado pela sociedade. A concepção moderna ocidental familiar começou a ser pensada em meados de 1762, com Rousseau, impulsionando a ideia do amor materno (BADINTER, 1985, p. 54).

Assim como a concepção sobre esses temas mudou, as representações midiáticas acerca da maternidade e da relação com a criança também foi se modificando. Os filmes de animação, por exemplo, são reflexos de representações moldados de comportamentos e pensamentos da sociedade no qual foram produzidos (VASCONCELLOS, 2015, p. 114). Ao utilizar esse material como fonte histórica para análise, é preciso ter em mente o contexto e a intenção de produção dessa animação. Vasconcellos (2015) escreve em seu texto que nenhuma obra é feita sem valores ou ideais, elas desejam transmitir algo “[...] o objetivo dessas obras é seduzir, fascinar, emocionar, comover e provocar empatia no espectador a fim de que este compactue com o que está acontecendo” (2015, p. 115).

Pensando sobre a representação familiar nos filmes da Disney e da Pixar, esse trabalho foi desenvolvido a partir da aná-

lise da animação “RED: Crescer é uma Fera” (2022), observando aspectos familiares, culturais e sociais representados no filme.

“RED: Crescer é uma Fera” (2022), longa-metragem animado dos estúdios da Disney/Pixar, conta a história de Meilin Lee, na figura 1, uma pré-adolescente que busca compreender mais sobre si mesma e, ao mesmo tempo, tenta cumprir com as expectativas de seus pais sobre ela. Narrado pela protagonista, o filme retrata temas como, de forma subjetiva, a primeira menstruação, autodescoberta, conflitos familiares e geracionais.

Figura 1: Meilin Lee

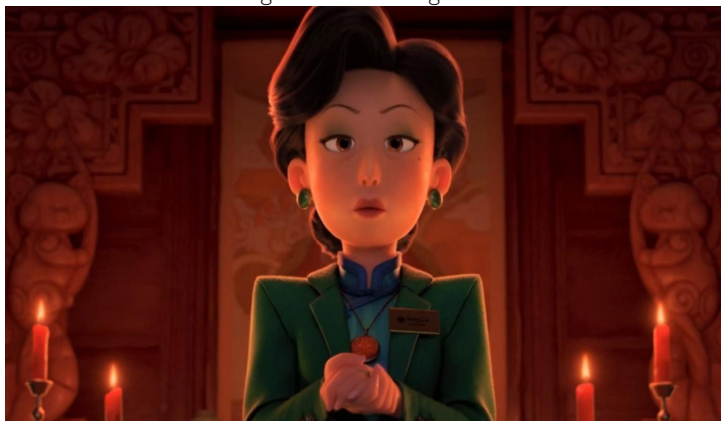


(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

O longa se passa em 2002, retratando uma família chinesa que mora em Toronto, no Canadá, baseado no lugar onde a diretora e co-roteirista do filme, Doome Shi, cresceu. A trama se desenrola em MeiMei tentar ser “dona do seu próprio nariz”, como ela diz, mas ao mesmo tempo não quer decepcionar sua mãe, na figura 2, que possui muitas expectativas em cima dela. Representando essas mudanças emocionais e físicas, a protagonista se transforma em um panda vermelho gigante,

mostrado na figura 3, sempre que vivencia emoções muito fortes, como alegria, tristeza ou raiva.

Figura 2: Mãe Ming Lee



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

Figura 3: O Panda Vermelho



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

A primeira transformação ocorre após a pré-adolescente passar por uma experiência constrangedora, onde sua mãe

acaba a envergonhando na frente de vários colegas de sua escola. Esse episódio faz com que Mei tenha um sonho esquisito e, na manhã seguinte, acorde como panda.

No filme, as únicas pessoas da família que são abençoadas com o panda são as mulheres. Sua ancestral Sun Yee obteve essa habilidade para salvar a si mesma e suas filhas durante uma guerra anos atrás, a partir disso todas suas descendentes mulheres possuíam essa mesma habilidade, mas já não consideravam tanto como uma benção, e sim como um inconveniente.

A família gerencia um templo em homenagem a Sun Yee, onde Ming e Mei são as principais cuidadoras. A única maneira que existe para controlar o panda, até onde sabem, é selar ele em um amuleto em um ritual que só pode ser feito durante a lua vermelha, que ocorre uma vez ao ano.

Metodologia

O cinema nem sempre foi utilizado como objeto de estudo, especialmente por historiadores, já que alegavam ser um objeto manipulável e não confiável. Marc Ferro, na década de 1970, foi um dos precursores a utilizar filmes como fonte, indo contra aos historiadores que permaneciam presos em documentos oficiais. “O filme é abordado não como uma obra de arte, porém como um produto, uma imagem-objeto, cujas significâncias não são somente cinematográficas” (Ferro, 1988, p. 203 apud Davson, 2018, p. 266). Ao estudar/analisar um filme, deve-se levar em conta diversos fatores:

É necessário aplicar esses métodos a cada substância dos filmes [...] às relações entre os componentes dessas substâncias; analisar o filme principalmente a narrativa, o cenário, o texto, as relações do filme com o que não é o filme: o autor, a produção, o público, a crítica, o regime. Pode-se assim esperar compreender não somente a obra como também a realidade que representa (Ferro, 1988, p. 203 apud Davson, p. 266).

O uso de filmes como fonte histórica parte da compreensão de que eles não são registros neutros, mas construções que carregam as marcas da sociedade que os produziu e das interpretações que foram atribuídas a eles futuramente. Como destaca Le Goff (2010, apud DAVSON, 2017, p. 264), o documento é resultado de uma montagem, consciente ou não, construídas por escolhas, silêncios e manipulações. Nesse sentido, o cinema pode ser analisado como um produto cultural que mescla o real e o imaginário, permitindo ao historiador acessar práticas sociais, representações e modos de ver o mundo.

A abordagem metodológica, portanto, não se limita ao enredo apresentado, mas, também, a narrativa, o cenário, a produção, o público e as subjetividades que giram em torno da obra (DAVSON, 2017, p. 266). Barros (2012, apud DAVSON, 2017, p. 268) observa que, o filme, torna-se uma documentação fundamental para a história cultural ao mostrar mentalidades, padrões de comportamento e visões de mundo. Dessa forma, ao ser utilizado como fonte, o cinema não representa apenas um período histórico, mas também revela as tensões e conflitos sociais de seu tempo.

Para a realização deste trabalho, inicialmente foram feitas buscas por textos considerados relevantes para a pesquisa. Em seguida, foram selecionados materiais que abordam especificamente os temas de gênero, maternidade, cinema e animação,

além de aspectos relacionados à cultura familiar chinesa e à diversidade étnica e cultural no Canadá.

Como fonte primária, utilizou-se o filme “RED: Crescer é uma Fera” (2022), produzido pela Disney/Pixar. Para a análise da obra, foram realizados recortes de cenas significativas ao projeto, organizadas por meio de frames e falas. Essas cenas destacam, sobretudo, a interação da personagem principal, Meilin, com sua mãe, tanto de forma direta quanto indireta. Ainda que em menor escala, também é possível observar a relação entre Ming e sua própria mãe, Vovó Wu, que aparece em segundo plano no enredo.

Após essa etapa de separação geral das cenas, foi feita uma seleção final, priorizando aquelas que melhor se adequam ao tipo de análise proposto. Além disso, os textos estudados foram fichados individualmente, com o objetivo de facilitar o estabelecimento de relações entre a teoria levantada na pesquisa e os elementos apresentados no filme.

Desenvolvimento do tema

Após a leitura de alguns textos, em conjunto com o filme, pode-se ter uma visão mais clara sobre a maternidade, a mulher e o gênero de filmes em animação. A junção desses temas permite que o longa-metragem seja analisado de forma embasada e coerente com a temática proposta. É possível observar já no começo do filme, pela fala introdutória da personagem principal, a relação de submissão da filha (Meilin) para com seus pais. “Regra número um da minha família: honre os seus pais. Eles são os seres supremos que te deram uma vida! [...] O mínimo que você pode fazer pra retribuir é.... todas as

coisas que eles pedirem! [...]” (RED: Crescer é uma Fera, 2022, 00:00:49 – 00:01:10).

Além disso, observa-se um ponto contraditório logo após as falas iniciais, quando o filme de fato começa, visto que Meilin se apresenta como uma pessoa “dona de seu nariz” e como uma adulta, que faz apenas o que quer e quando quer (RED: Crescer é uma Fera, 2022). O decorrer do filme prova justamente o contrário, Meilin segue os passos de sua mãe, que a protege muito e tem expectativas fortes sobre a menina. “As idealizações frente ao filho antes da gestação e no processo da mesma são muito comuns, pois a mãe começa a imaginar o filho tal qual o seu desejo” (Simão, 2019, p. 5).

Em “A maternidade e o feminismo: diálogo com as ciências sociais” (2001), Scavone traz a luta do movimento feminista e como ele foi necessário para uma nova concepção da maternidade e do seu papel na sociedade. Mostrando a importância do movimento para a escolha de querer ou não se tornar mãe. “A máxima deste movimento era ‘un enfant, si je veux, quand je veux’ [‘uma criança se eu quiser, quando eu quiser’], que reivindicava o direito à livre escolha da maternidade” (SCAVONE, 2001, p. 139).

O texto retrata a importância do debate feminista sobre as diversas questões que permeiam a sociedade no que se diz respeito à mulher, como, por exemplo, a diferença do “ter um filho” no tornar-se mãe e no tornar-se pai. A maternidade, muitas vezes impostas à mulher como um dever inato do gênero, possui, até hoje, um compromisso muito maior do que o da paternidade. “Com toda a certeza, a maternidade ainda separa as mulheres socialmente dos homens e pode até legitimar, em determinados contextos, a dominação masculina” (Scavone, 2001, p. 150).

Realizando essa leitura, é possível relacionar com a animação a parte suprimida da paternidade. Além de se tratar de uma família totalmente matriarcal, Jin Lee, na figura 4, tem o papel de pai amoroso e submisso à sua esposa, principalmente nas tomadas de decisões que Ming realiza sobre Mei. Em determinadas cenas é observada a hesitação em refutar a esposa, em outras ele se esquia e não interfere. “Não podemos compreender a maternidade sem abordar a paternidade, a mãe sem o pai, no sentido biológico e social do termo.”(Scavone, 2001, p. 142).

Figura 4: Pai Jin Lee

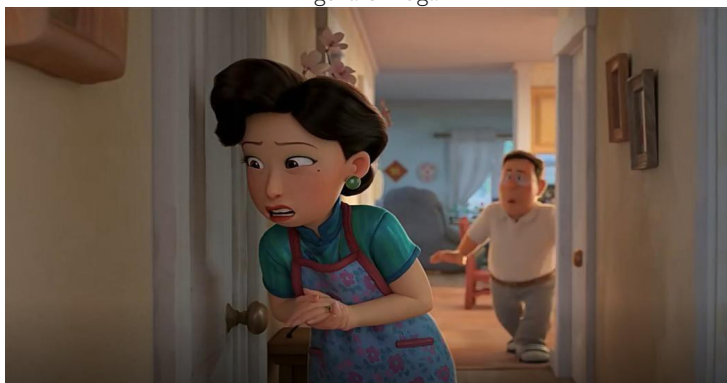


(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

Ao considerar a relação paterna, uma cena que demonstra de forma sutil a não intervenção de Jin nos assuntos pessoais de Mei ocorre quando a personagem se transforma em panda pela primeira vez. Nesse momento, Meilin se assusta e acaba derrubando vários objetos no banheiro, o que chama a atenção de sua mãe. Para evitar ser vista, a jovem tenta se esconder e consegue fazê-lo. Enquanto conversa com a filha do lado de fora, Ming interpreta que “aquilo” havia acontecido. A

sequência pode ser compreendida como uma representação das mudanças corporais próprias da adolescência, associadas ao crescimento e à chegada da primeira menstruação. Nesse instante, observa-se ao fundo Jin, que se aproximava, recuar e sair de cena, na figura 5, evidenciando seu afastamento em situações ligadas à intimidade feminina.

Figura 5: Fuga

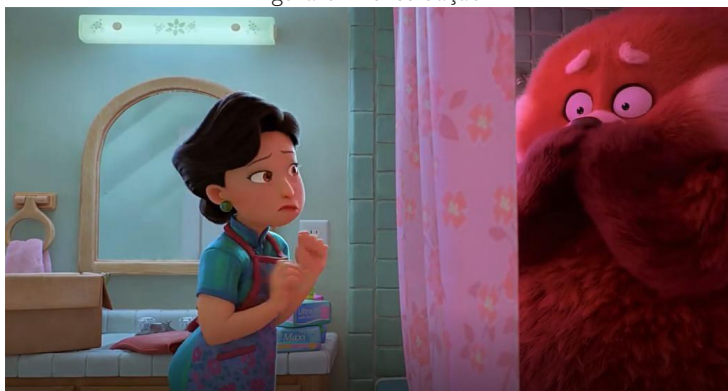


(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

A cena representada na figura 6 evidencia a relação simbólica estabelecida entre a transformação corporal da protagonista e o surgimento do panda, utilizado como metáfora da menstruação e da passagem para a adolescência. Nesse momento, a personagem Ming afirma: “Você é mulher agora, e o seu corpo está crescendo e mudando. Não tem que ficar com vergonha, Mei”³. A presença de absorventes na composição da cena reforça essa associação, sendo utilizado como um recurso narrativo e imagético de representatividade, não tão comum, do assunto em filmes de infantojuvenil.

3. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 00:18:15 – 00:18:22.

Figura 6: Menstruação



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

O filme também traz algumas características da cultura e/ou valores de uma família chinesa. Pode-se observar, a partir de cenas da animação e do texto de Liao (2012), como a opinião da família influencia ativamente as decisões individuais da personagem. Nos primeiros minutos do longa-metragem, assim que Mei chega no templo após a escola, há uma cena onde ela entrega algumas provas para Ming, todas com notas máximas, complementada pela fala da mãe: “Ah, essa é minha estudante. Hoje notas altas, amanhã secretária geral da ONU! Os ancestrais ficariam tão orgulhosos”⁴. Essa cena se relaciona com o que Liao (2012) escreve em sua dissertação, pontuando que, desde os tempos mais antigos, os chineses utilizam a expressão “Honrar os antepassados da família”, representado na fala de Ming como “os ancestrais ficariam tão orgulhosos”. Além disso, nessa mesma cena, há também a expectativa da mãe para com o futuro profissional de MeiMei, com a esperança de que ela, futuramente, venha a ser secretária geral da ONU. O autor também fala sobre isso quando escreve que

4. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 00:07:10 – 00:07:16.

“as conseqüências pessoais, por exemplo, conseguir um cargo no governo ou ser um herói de guerra, faz com que toda a família se sinta honrada, ou consiga mesmo elevar o seu estatuto social” (LIAO, 2012, p. 12).

Na cena Ming segura as provas de forma firme e, durante sua fala, encara o “nada”, não olhando para Mei. É possível interpretar essa representação como se a personagem estivesse vendo o futuro que planejou para a filha, ao mesmo tempo que “ignora” a criança que está logo na sua frente.

A cultura familiar chinesa possui uma grande valorização e respeito aos mais velhos, sendo muito comum que questões como faculdade ou casamento precisem passar por algum tipo de “aprovação” ou aconselhamento dos pais (LIAO, 2012, p. 27). É possível observar essa representação no filme, quando Jin conversa com MeiMei e explica para ela que sua avó não o aprovava como futuro marido de Ming “[...] Sua mãe e sua vó tiveram uma briga feia. [...] A sua vó... não me aprovava, mas tinha que ter visto a sua mãe. Ela tava... indescritível”⁵.

Liao (2012) traz, também, a relação de hierarquia presente nessa construção familiar, onde o respeito aos mais velhos e aos pais é primordial. Ele contextualiza a partir da ideia de que

Do mesmo modo que os imperadores chineses tinham o direito absoluto na decisão dos assuntos do Estado, os membros de uma família submetiam-se ao chefe da família, que era geralmente o homem mais idoso. Isso garantia, em certa medida, a unanimidade familiar. Todavia, acarretava muitas vezes o sacrifício dos interesses pessoais: as vontades e os sonhos dos membros familiares, principalmente das mulheres, eram ignorados à luz da obediência absoluta ao chefe da família (LIAO, 2012, p. 12).

5. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 01:04:38 – 01:05:31.

Pode-se observar que a animação representa bem o conceito de hierarquia, mas, em contraste com o que Liao (2012) escreve, o “chefe da família” é retratado como uma mulher, a avó de Meilin. Vovó Wu, ilustrada na figura 7, é mostrada como uma pessoa que impõe respeito e ordem, aparecendo no filme quando as coisas começam a fugir do esperado, quando Ming não consegue controlar o panda de Mei.

Figura 7: Vovó Wu



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

Na imagem acima, figura 7, a cena é composta pelas tias de Mei ao redor e a figura de autoridade, Vovó Wu, no centro. Antes desse recorte, é interessante ressaltar que todas as tias chegam segundos antes, abraçando MeiMei, falando alto e bem agitadas, mas assim que Wu aparece na porta todas se endireitam, na postura, e formam essas duas paredes, dando a impressão de um mini corredor. Essa situação mostra que o respeito por essa chefe de família não é relacionada apenas com Ming ou Meilin.

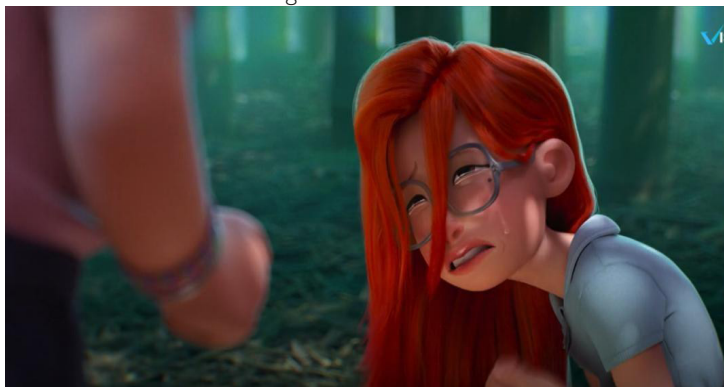
A relação de controle que Ming possui com Mei, é quase que um espelho de sua relação com a própria mãe, onde

ela teme decepcioná-la. “[...] a piedade filial implica não só o apoio dos filhos aos pais idosos, mas também o respeito, a obediência e a consideração aos pais. Isso foi muito valorizado na antiga sociedade chinesa e penetrou profundamente na mentalidade do povo” (LIAO, 2012, p. 63).

É possível fazer um paralelo com duas cenas do filme, a primeira quando Meilin enfrenta sua mãe falando que nunca vai ser perfeita e a segunda, na figura 8, quando vemos uma versão mais jovem de Ming chorando por não ser quem sua mãe quer que ela seja.

Ao enfrentar sua mãe, Mei fala a seguinte frase: “Desculpa não ser perfeita! Desculpa não ser boa o bastante! E desculpa, eu nunca serei como você!”⁶.

Figura 8: Desabafo



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

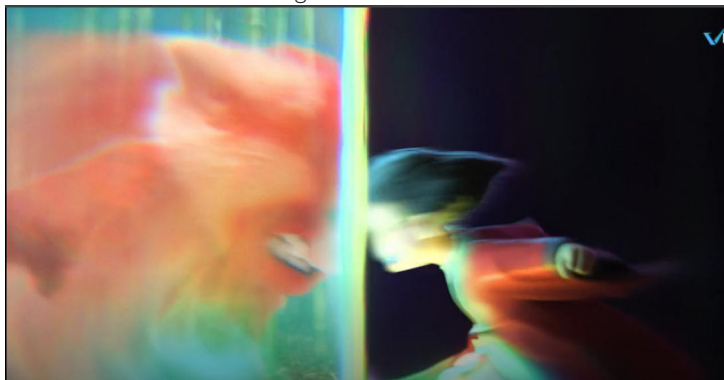
Já na figura 8, Ming desabafa com Mei: “Me desculpa, é tudo minha culpa. [...] Eu a machuquei. A minha mãe! Eu fiquei tão brava que eu... eu perdi o controle! Eu tô tão cansada de

6. RED: crescer é uma Fera, 2022, 01:18:16 – 01:21:05.

ser perfeita, eu nunca serei boa o bastante pra ela... ou pra qualquer um”⁷.

Essas duas cenas são importantes para entender como os conflitos geracionais são representados no filme. A geração da Vovó Wu presa muito pela opinião familiar, onde Ming só se rebelou ao casar com Jin, mas ainda sim impõe as mesmas ideias sobre Mei ao querer planejar e controlar todos os aspectos de sua vida. Vê-se que Ming carrega um peso muito grande em relação às expectativas de sua mãe, enquanto o filme todo retrata como Mei foge desse ciclo e/ou tradição, marcado por sua decisão de ser a primeira da família a não completar o ritual e permanecer com o panda, representada na figura 9. “E-Eu não consegui. O panda é parte de mim! [...] Passei a vida obcecada pela aprovação da minha mãe e eu não queria perder a confiança dela!”⁸.

Figura 9: Decisão



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

Essa cena é vista, na figura 9, como a auto aceitação da protagonista. Ao relembrar de momentos bons que teve com

7. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 01:22:06 – 01:22:47.

8. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 01:22:06 – 01:22:47.

o panda, Mei entende que ele não precisa ser selado ou controlado, ele faz parte dela e, diferente das outras mulheres da família, ela vê que não há razão para escondê-lo, consequentemente não há razão para se esconder.

Sua família não aceita a decisão, e a garota foge para ver o show que queria junto de suas amigas. Tudo vira um caos, sua mãe chora e todas as tias, até a avó, a culpam por não conseguir controlar a própria filha, o que leva ao clímax do filme que é a quebra do amuleto de Ming, onde seu panda era selado. No desenrolar, todas as mulheres da família quebram seus amuletos para salvar a mãe de Mei, que ficou descontrolada pela desobediência da filha.

As tias, a avó e Ming são forçadas a fazer o ritual novamente, havendo um momento onde Ming tenta convencer MeiMei de selar o panda também, mas a protagonista já está decidida “Eu tô mudando, mãe. Eu tô finalmente descobrindo quem eu sou, mãe. Mas... tenho medo que isso me afaste de você”⁹.

Em seguida, ocorre uma cena bem marcante, onde Ming reconhece que não agiu de maneira correta e, mesmo não concordando, aceita a decisão de Mei, representada na figura 10.

“Também tenho. E eu te entendo, MeiMei. Você tenta fazer com que todos fiquem felizes, mas é tão dura com você mesma. Se fui eu que te ensinei isso, sinto muito. Por isso, não deixe de ser você. Por ninguém. Quanto mais longe você for, mais orgulhosa eu ficarei”¹⁰.

9. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 01:25:17.

10. RED: Crescer é uma Fera, 2022, 01:25:34 – 01:26:01.

Figura 10: Reconhecimento



(RED: Crescer é uma Fera, 2022)

A partir da leitura do texto “Multiletramentos em contexto multicultural e multilinguístico: experiências em Toronto – Canadá”, de Hércules Corrêa, foi possível identificar que o Canadá, em específico a cidade de Toronto, onde se passa o relato e o filme, é considerada “uma das cidades mais multiculturais e multilinguísticas do mundo, quiçá ‘a mais multicultural e multilinguística’ de todas. [...]” (CORRÊA, 2020, p. 4). Fica fácil perceber no filme a diversidade étnica presente nos personagens Park Abby e Priya Mangal (duas das amigas de MeiMei) que são, respectivamente, coreana e indocanadense. Ao fazer uma pesquisa rápida na Internet, é possível achar diversos sites onde o sobrenome “Mangal” é tido como indiano ou paquistanês, mas, na animação, não há nenhuma confirmação sobre a descendência de Priya. “[...] na minha segunda e terceira visitas eu vi alunos de várias etnias (muitos asiáticos – cuja origem certa não consigo identificar, como japoneses, coreanos, chineses, indianos ou paquistaneses, africanos, árabes...) [...]” (CORRÊA, 2020, p. 11).

Com isso, sabe-se que Meilin cresce em uma casa onde a tradição chinesa é muito presente, com regras ligadas ao respeito e à obediência, principalmente em relação aos pais (LIAO, 2012). Fora desse espaço, no entanto, ela vive em Toronto, que é uma cidade marcada pela diversidade cultural e pela convivência entre diferentes etnias (CORRÊA, 2020). Essa mistura faz com que a personagem não viva a tradição da mesma forma que viveria se estivesse na China, já que no seu dia a dia também estão presentes valores ocidentais.

Conclusão

A análise do filme “RED: Crescer é uma Fera” (2022) mostrou como a maternidade é representada de forma complexa, marcada por tensões entre tradição, hierarquia familiar e o desejo de autonomia. O que aparece como natural, na verdade, é resultado de construções sociais que, ao longo do tempo, foram moldando o papel da mulher na família e na sociedade (Scavone, 2001; Badinter, 1985). No filme, essa dimensão fica evidente nas relações entre gerações, onde a pressão exercida pela avó sobre Ming é repetida por ela em relação a Mei, revelando um ciclo de expectativas e cobranças.

Ao mesmo tempo, a animação se relaciona com valores centrais da cultura chinesa, como o respeito aos ancestrais e a importância da aprovação familiar (LIAO, 2012), mas reescreve essas tradições ao colocar uma mulher como chefe da família. Essa mudança reforça a presença feminina como autoridade e mostra como os papéis familiares podem ser reinterpretados. A decisão de Mei em manter o panda simboliza esse rompimento com a obediência absoluta, representando sua

jornada de autodescoberta e a possibilidade de escolha, aspecto já apontado pelos debates feministas sobre a maternidade.

Também ficou claro a força do cinema como fonte histórica. Filmes de animação, como apontam Ferro (apud DAVSON, 2017) e Vasconcellos (2015), não são apenas produtos de entretenimento, mas carregam valores, conflitos e modos de ver o mundo do período em que foram produzidos. Nesse caso, a ambientação em Toronto reforça ainda mais esse ponto, por se tratar de uma das cidades mais multiculturais do mundo (CORRÊA, 2020), o que ajuda a entender a presença de diferentes etnias e costumes na narrativa.

Assim, este trabalho contribuiu para refletir sobre como as representações de maternidade e família aparecem em uma animação contemporânea, relacionando tanto com tradições culturais quanto com debates de gênero. Ao analisar “RED: Crescer é uma Fera” (2022), foi possível perceber que a maternidade não é apenas um papel predeterminado, mas sim um espaço de disputas, escolhas e possibilidades de transformação.

Referências

BADINTER, Elisabeth. **Um amor conquistado:** o mito do amor materno. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

BORGES, Luiz Antonio Dias. **História da animação:** uso da técnica e estética. Revista Livre de Cinema, v. 6, n. 2, p. 63-82, 2019.

CORRÊA, Hércules Tolêdo. Multiletramentos em contexto multicultural e multilinguístico: experiências em Toronto -

Canadá. **Revista Brasileira de Educação**, v. 1, n. 2, p. 1-18, 2020.

DAVSON, Felipe Pereira da Silva. O cinema como fonte histórica e como representação social: alguns apontamentos. **História Unicap**, v. 4, n. 8, p. 264-273, jul./dez. 2017.

GRUSEC, J. E. **Atitudes e convicções dos pais**: impacto sobre o desenvolvimento da criança. Enciclopédia sobre o Desenvolvimento na Primeira Infância, 2006. Disponível em: <https://www.encyclopedia-crianca.com/habilidades-parentais/segundoespecialistas/atitudes-e-conviccoes-dos-pais-impacto-sobre-o>. Acesso em: 19 mai. 2024.

LIAO, Yiran. **Os valores familiares nos contextos português e chinês na atualidade**: um estudo nas pessoas da faixa etária de 20 a 35 anos. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos Interculturais Português/Chinês: Tradução, Formação e Comunicação Empresarial) – Instituto de Letras e Ciências Humanas, Universidade do Minho, Braga, 2012.

MOURA, Solange Maria Sobottka Rolim de; ARAÚJO, Maria de Fátima. A maternidade na história e a história dos cuidados maternos. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 24, n. 1, p. 44-55, 2004.

RED: Crescer é uma Fera. Direção: Domee Shi. Produção: Lindsey Collins. [S.l.]: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2022. 1 filme (100 min). Disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/browse/entity-2197b4d6-969e-4491-82c8-fde67341404c>. Acesso em: 5 abr. 2025.

SCAVONE, L. **A maternidade e o feminismo**: diálogo com as ciências sociais. Cadernos Pagu, (16), p. 137-150, 2001.

SIMÃO, M. C. F. **A compreensão da psicanálise na vivência do luto materno frente à perda do filho idealizado.** 2019. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, Juazeiro do Norte, 2019.

SOBRENOME Mangal. Disponível em: https://sobrenome.info/sobrenomemangal#google_vignette. Acesso em: 5 abr. 2025.

TURNING RED WIKI. **Abby Park.** Disponível em: https://turningred.fandom.com/wiki/Abby_Park. Acesso em: 5 abr. 2025.

TURNING RED WIKI. **Priya Mangal.** Disponível em: https://turningred.fandom.com/wiki/Priya_Mangal. Acesso em: 5 abr. 2025.

VASCONCELLOS, A. C. Desenho animado, uma fonte histórica. **Revista Encontros**, Fortaleza, v. 13, n. 24, 2015. Disponível em: <https://www.sumarios.org/artigo/desenhoanimado-uma-fonte-hist%C3%B3rica>. Acesso em: 28 maio 2025.

DAEMONOLOGIE E A REPRESENTAÇÃO DA BRUXARIA MEDIEVAL NOS VIDEOGAMES

Maria Eduarda Sinato Baratella¹

Geovano Moreira Chaves²

Introdução

Daemonologie é um jogo de 2024, lançado por um desenvolvedor independente chamado Katanalevy, que tem como cenário uma pequena vila remota na Escócia medieval. O protagonista é um caçador de bruxas que foi convocado para a vila com a intenção de procurar e condenar a bruxa para a fogueira. Por meio de interrogatórios e tortura com os personagens, o jogador deve tentar desvendar esse mistério, assumindo essa figura do inquisidor. O título do jogo já carrega história, pois remete a um estudo sobre os demônios (daemonologia em português), tendo um dos livros mais famosos sobre esse assunto, o *Malleus Maleficarum*, publicado em 1486 por dois clérigos, como um guia para identificar, tirar dúvidas

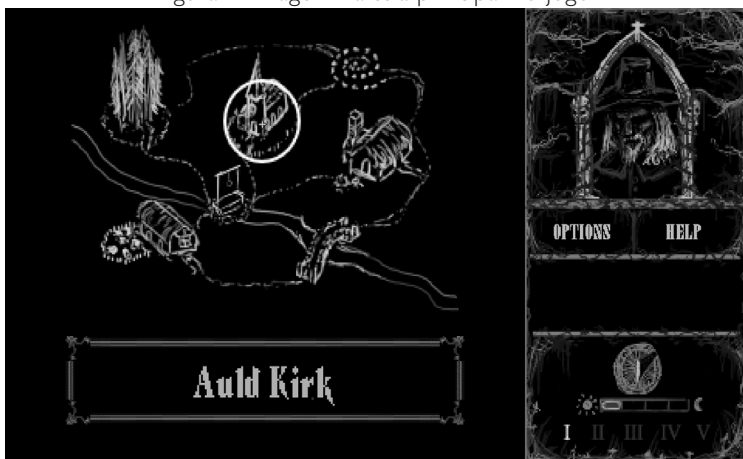
1. Graduanda em História pelo IFSULDEMINAS. E-mail: maria.sinatob@gmail.com

2. Doutor em História pela UFMG. Docente História/Filosofia no IFSULDEMINAS – E-mail: geovano.chaves.ifsuldeminas.edu.br

e condenar bruxas³. De acordo com o livro, os demônios podem sim realizar suas maldades sozinhos, mas podem também utilizar das bruxas para suas maldades, visando a sua perdição (KRAMER; SPRENGER, 2007).

O jogo explora essa atmosfera sombria, valorizando os tons de preto e cinza, além de priorizar a linguagem inglesa antiga, fazendo uma ambientação do período tratado, que de certa forma se baseia em estereótipos do que é o mundo medieval como esse ambiente sombrio e assustador. Na foto, é mostrada a tela onde se escolhe com qual personagem o caçador vai falar, sendo assim, a tela principal do jogo.

Figura 1: Imagem da tela principal do jogo.



Fonte: <https://katanalevy.itch.io/daemonologie>

Os personagens do jogo são o pescador Finn, o ferreiro Oswin, a pastora Violet, o padre Euseby, a jovem herbalista

3. O *Malleus Maleficarum* teve circulação desigual e recepção controversa, inclusive entre clérigos. Sua centralidade atual decorre, em grande parte, de leituras modernas que o tomam como síntese da caça às bruxas, o que exige cautela ao utilizá-lo como reflexo direto das práticas inquisitoriais.

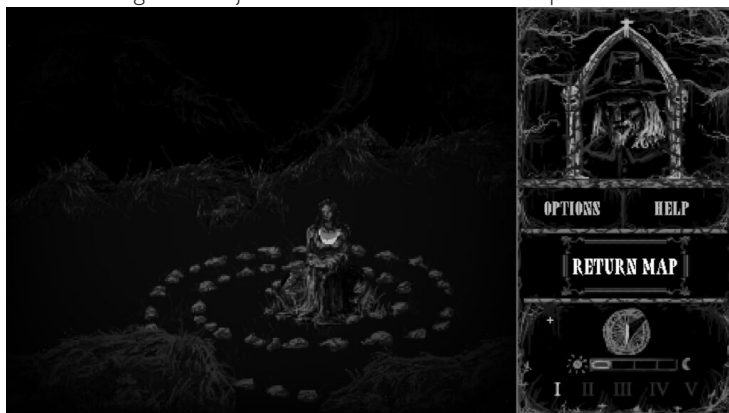
Lilias e a velha Griselda. Todos esses personagens passam por alguma situação que os leva a acusar o outro de bruxaria. O ferreiro Oswin ganha um material até então desconhecido, um pó vermelho capaz de fazer faísca, que conhecemos como fósforo (o fósforo foi descoberto 5 anos antes do período que se passa o jogo, e portanto, não é amplamente utilizado e conhecido). A exposição prolongada ao elemento sem as devidas proteções pode levar a um efeito conhecido como mandíbula de fósforo, onde o osso da mandíbula apodrece e se solta do restante do rosto. Esse efeito acomete o ferreiro, que acredita ter sido enfeitiçado, na procura de uma hipótese para o ocorrido.

O pescador Finn sofre de hipertricose, um distúrbio que faz crescer pelos de maneira desproporcional no corpo todo, e por isso foi abandonado por sua mãe ao nascer. Como não é uma condição conhecida ou tratável no período, todos o enxergam como amaldiçoado. A pastora Violet perde todas as suas ovelhas em um ataque de lobos durante a noite, e acha que foi um feitiço para acabar com o seu ganha-pão. A velha Griselda tem sintomas de Alzheimer, repetindo as mesmas frases várias vezes e esquecendo eventos recentes, e por isso todos a consideram uma louca. Lilias é uma mulher que tem o conhecimento de ervas e chás de tratamento, tradição que aprendeu com sua mãe, e também é considerada uma bruxa por isso. O padre é o único sem algum evento sobrenatural, já que é a representação máxima do divino na pequena vila.

Dentre as personagens do jogo, tanto as mulheres como os homens são suspeitos de algo. Porém, as mulheres acabam tendo uma suspeita maior sobre elas, especialmente Lilias e a pastora Shepard. Lilias é uma jovem mulher que vive afastada do vilarejo, esperando seu jovem namorado voltar para poderem se casar. Sua aparência no jogo é estereotipada, como a bruxa

jovem que usa ervas para curar ou matar. A foto é a representação de Lílias no seu círculo de pedra esperando seu noivo, mostrando como o jogo trabalha o tempo todo com o estereótipo medieval já conhecido nas representações audiovisuais.

Figura 2: A jovem Lílias no seu círculo de pedras.



Fonte: Buried Treasure - Daemonologie

Além das condenações por exercer a medicina das ervas, o padre também vem acusando a mesma de ser uma herege por conta dos rumores que indicam que ela se deitou com seu noivo antes do casamento e acabou “matando” três bebês. Com o conhecimento científico que temos hoje, é fácil perceber nos diálogos com a personagem que ela teve três abortos espontâneos, porém na época ela foi considerada uma bruxa pelo clérigo da cidade. Já a pastora Shephard acusa o ferreiro de bruxaria depois da morte de todas as suas ovelhas (que na realidade foram mortas por um lobo durante a noite), e da fuga de seu marido, que foi embora do vilarejo deixando todas as suas dívidas para a esposa. Por ser uma mulher abandonada pelo marido e causar muita confusão por onde passa, o ferreiro e o padre a chamam de bruxa. Essas duas personagens

levam aos dois pontos principais deste trabalho: a condenação por bruxaria como forma de controle e a bruxaria como uma prática majoritariamente feminina.

Por representação, estou trabalhando o conceito de Roger Chartier, com base no livro “À Beira da Falésia”, e entendo representação não como um reflexo ou imitação imparcial, mas sim como uma construção que relaciona os grupos sociais e indivíduos com o mundo. De acordo com o autor, há estruturas cognitivas que são o meio dos indivíduos perceberem e darem sentido à sua realidade social, operações que não são universais, mas que vêm de percursos sociais diferentes para cada um. Junto dessas operações, as ações, discursos e os símbolos que tentam estabelecer uma identidade social, status ou poder no mundo, tem uma força própria que lhes dão uma força social e uma certa credibilidade dentro do conceito de representação. Para além disso, as formas institucionalizadas como o Estado ou a Igreja tornam visível essas formas de coerência perante a uma comunidade (2002). Dessa forma, um representante encarna simbolicamente a identidade que vai nortear o restante do grupo. Assim, a representação é uma construção social que varia de acordo com a comunidade e com o período temporal, e neste trabalho tem como foco a construção do imaginário medieval, especialmente da figura da bruxa de maneira estereotipada.

Bruxaria como controle social

A condenação da prática de bruxaria, como explicada por Richards no início do seu capítulo sobre bruxos, foi uma busca por bodes expiatórios na tentativa de explicar e acabar com

alguma conspiração maligna que afligia a Europa (RICHARDS, 1993). A feitiçaria foi a forma de olhar esse mundo desconhecido e tentar identificar o princípio do mal, justificando a ação pesada e autoritária da Igreja, já que estava em guerra espiritual contra esse mal. Essa ideia surgiu no século X, promulgado pelo abade Reginon de Prum, se espalhou um século mais tarde com o bispo Burchardo de Worms e foi integrado ao direito da Igreja em 1140. Nesse direito, todos os padres deveriam expulsar das igrejas as mulheres que pretendem se juntar aos demônios durante a noite, juntamente da deusa pagã Diana (SCHMITT, 2017). A associação do paganismo com o diabo será explicada em outro momento do texto.

Essa busca por algum tipo de culpado para as mais diversas catástrofes naturais, mortes inesperadas ou doenças que não tinham explicação na época levou à condenação de diversas pessoas inocentes, em sua maioria, mulheres. Essas mulheres eram atreladas a todo tipo de maldade e de prática considerada condenável para a época, o que explica a relação entre as bruxas e o ato sexual, assunto que era um grande tabu naquele momento, e segundo o estudo de Richards, o ato sexual era a forma de batismo dessas bruxas e bruxos, na visão da Igreja Católica. No livro de Kramer e Sprenger, existe uma diferenciação entre mulheres supersticiosas e mulheres bruxas. Essa divisão se dá de forma muito subjetiva, já que a bruxa teoricamente tem três vícios latentes: a infidelidade, a ambição e a luxúria, especialmente o último (2007). A luxúria era vista como qualquer manifestação da mulher de vontade ou até de pensamentos em atos carnavais, o que reforça mais uma vez o medo e a recriminação ao se falar sobre prazer feminino cerceia diversas sociedades conservadoras ao redor do mundo até os dias de hoje.

Esse tabu acerca do tema foi uma das várias formas de controle sobre os corpos, especialmente femininos. Esse controle foi justificado pela Igreja com diversas passagens bíblicas para convencer a sociedade que a mulher deve ser submissa ao homem e preservar sua virgindade para ser digna do reino divino, como mostrado, especialmente no novo testamento, diversas mulheres que eram santas e virgens (ou convertidas, como Maria Madalena, uma prostituta que se converteu ao cristianismo e seguiu Jesus) que deveriam ser levadas de exemplo máximo por espalharem a palavra da fé católica pelo mundo, assim como Gilia, que pregou na Turquia, a própria mãe de Jesus, Maria, entre tantas outras santas, virgens, obedientes e que temem a Deus sobre todas as coisas. Dessa forma, fica explícito que para uma mulher ser virtuosa ou santa, ou seja, digna de valor e de reconhecimento social perante uma sociedade profundamente religiosa, ela deve se posicionar como submissa não só a Deus, mas também aos homens, e essa mensagem corrobora para a manutenção da ordem social patriarcal na sociedade europeia.

Em uma sociedade tão religiosa quanto a medieval, o medo do divino e a crença nas escrituras sagradas e palavras de párocos realmente penetravam o imaginário coletivo e, com isso, também a vida das pessoas. Esse entendimento é necessário para compreender porque a crença era tão forte, já que do ponto de vista historiográfico, a religião é lida sob uma ótica material e física, e não espiritual, mas para aqueles que estavam vivendo e acreditando ela é o motor que faz a vida girar. Assim, conseguimos entender por que é tão relevante a posição que a Igreja coloca a mulher, pois isso define a forma que toda a sociedade vai enxergar o feminino. Uma das passagens utilizadas como justificativa da inferioridade da mulher é a da criação do ser feminino (Eva) da costela torta e, portanto,

imperfeita de Adão, que marca a mulher com um ser carnal, defeituoso e submisso, já que depende de um homem para sua existência. Até mesmo a etimologia da palavra mulher é utilizada como justificativa, já que vem da junção em latim de fé e menos (Femina), e em diversos trechos do *Malleus Maleficarum* (2007), é afirmado que a mulher é mais suscetível aos ataques do demônio por ser mais supersticiosa, de fé fraca e vulnerável, justificando assim a quantidade superior de mulheres bruxas. Também é dito que intelectualmente as mulheres são como crianças, o que só reforça a inferiorização feminina pela instituição, que as considera incapazes, sem intelecto e não tem virtudes suficientes para assumir cargos de liderança.

Essa forma de controle é explicada no capítulo denominado Bruxaria do Dicionário analítico do ocidente medieval, livro que é uma junção de diversos artigos compilado pelo historiador do século XX Jacques Le Goff, que dedicou grande parte da sua vida ao estudo do Medievo sob a ótica das mentes e mentalidades. Neste capítulo, Schmitt afirma que para nós, historiadores, o imaginário não tem realidade objetiva, mas a convicção de que o feiticeiro tem poder e pode mandar pragas para a plantação e doenças para dentro da casa é bem real para a população do período, se tornando e tendo consequências no mundo material. Esse poder do imaginário justifica a necessidade da historiografia de estudá-lo, pois os impactos na realidade são relevantes para a produção acadêmica (2017).

Além disso, a inferiorização da mulher é uma forma de manter o controle sobre a sociedade e a dominação sobre as religiões pagãs. O paganismo e as práticas culturais camponesas antigas não cabiam nos dogmas católicos, e para impor o controle, a Igreja tentava converter a população de forma a desestruturar o paganismo na Europa. Esse processo teve

diversas facetas, como a atribuição de símbolos presentes em deuses, como chifres, a algo demoníaco, a escolha de festas católicas em datas próximas das festas pagãs, como a Ostara que se tornou a Páscoa, e a demonização de festas como os Sabbaths, que eram festas para comemorar a colheita farta, agradecendo aos deuses que cuidam da fertilidade da terra, entre outras formas de associar o paganismo ao demônio e facilitar essa transição para o cristianismo. Antes mesmo dessa associação com o paganismo, já se tinha o conhecimento de práticas mágicas, como na Roma antiga, a partir do ponto que o imperador passa a ser cultuado e divinizado, jogar qualquer tipo de maldição contra o rei passa a ser descrito como crime de lesa-majestade, demonstrando que já era de amplo conhecimento esse tipo de prática, considerada feitiçaria. (SCHMITT, 2017, p. 476).

A partir do século IV, quando o cristianismo se torna a religião oficial do império, esse processo de demonização toma força. Assim, como elaborado por Richards (1993), os fenômenos da bruxaria e do folclore se juntaram após o século IX, criando a bruxaria medieval com enfoque nos demônios. Ele também afirma que a movimentação do campo para a cidade, além das mudanças econômicas e sociais drásticas do período justificam a necessidade de um culpado, que representasse o atraso da sociedade e nesse caso, as bruxas dominadas por demônios serviram perfeitamente para esse papel. Esse contexto histórico europeu de fim da idade média e início da era moderna (período onde se institucionaliza a caça às bruxas iniciada no final do medievo), foi marcado por uma profunda transformação econômica e política, onde gradualmente se encerra o feudalismo e se inicia a era moderna, onde o senhor feudal perde poder e o estado se torna absoluto na figura do rei, se inicia a unificação das moedas, a unificação dos

territórios, o crescimento desordenado das cidades, uma resistência ao novo modo de vida que se desenhava marca esse momento crítico e que se torna caótico com tantas mudanças de direitos consuetudinários.

O controle da Igreja também é demonstrado pelo controle das narrativas, com esse objetivo de posicionar a sociedade de forma que favoreça a instituição e seus desejos. Um dos exemplos desse controle de narrativa é o caso de Joana D'arc, uma mulher que lutou vestida como um soldado pela libertação da França do domínio inglês. Joana antes mesmo de entrar para o exército disfarçada, afirmava ouvir a voz de anjos que a guiavam em ações para a libertação da França. Ela foi capturada em batalha, presa e julgada por heresia, por conta das vozes que ouvia e por se vestir como o gênero oposto, e mesmo sendo católica, foi queimada na fogueira. Em 1920, ela foi canonizada pela mesma Igreja que a queimou, pela demonstração de sua fé, coragem, martírio e fidelidade à religião, visto que em nenhum momento deixou de se dizer católica. Esse caso demonstra como as narrativas mudam de acordo com os interesses das lideranças religiosas e políticas, de forma a manter sua posição de poder e controle, já que uma jovem mulher que foi considerada uma das piores hereges foi canonizada pela mesma instituição. O *Malleus Maleficarum* também é uma das formas de controle de narrativa, tendo em vista que utiliza passagens bíblicas (às vezes fora de seu contexto original e sem levar em conta o período de sua escrita) e deturpa a mensagem principal da fé de amor e respeito ao próximo para justificar a condenação de bruxaria e a heresia feminina, sem demonstrar ter o mesmo rigor com os bruxos, que teoricamente são menos suscetíveis por serem homens.

Dentro desse debate acerca do controle de narrativa, cabe ressaltar uma prática comum no período e que é de-

monstrada no jogo com rigor historiográfico: a tortura. No jogo, após alguns dias, aparece a opção de torturar ao invés de somente conversar, na dinâmica de “minigames” dentro do jogo. Todos os métodos mostrados no jogo foram utilizados na vida real, como a “marca da bruxa”, onde alguém corrompido pelo diabo teria uma marca no corpo que se furado, não sangraria. Na realidade, a única saída era a morte, pois se o acusado não sangrasse, seria condenado à morte. Se a marca não for encontrada, os furos seriam tantos que a pessoa morreria de hemorragia. Outra prática mostrada no jogo é a “prova d’água”, onde a suposta bruxa é afundada, se ela boiasse, seria culpada. Se ela afundasse, seria inocente, mas até ser retirada muito provavelmente já estaria morta, pois o acusado era deixado um tempo considerável para garantir que não boiaria. Outra prática que aparece no jogo é a de puxar a língua com um instrumento de ferro, e também a de quebrar os dedos das mãos lentamente com um aparelho que lembra uma caixa de madeira com um vão onde se encaixam os dedos. Quando girada a alavanca acima da caixa, ela esmaga os dedos até quebrar. Essas práticas de tortura não têm fundamento algum nem na ciência nem na religião, mas foram utilizadas como forma de provar ou inocentar as acusadas de bruxaria. Atualmente, é de conhecimento geral que as práticas de tortura para extrair informações levam a respostas falsas e tendenciosas com a intenção de acabar com a dor, não sendo eficazes como recurso para extrair informações e confissões. Infelizmente, foram práticas muito utilizadas no período da inquisição, e o jogo demonstra muito bem a sua ineficiência já que após torturar qualquer personagem, não se extrai nenhuma resposta certa sobre quem é o culpado.

No jogo, essa forma de controle social é mostrada de maneira indireta, pois todos os personagens citam a influência

do padre em algum momento, mostrando que valorizam sua opinião e o consideram um homem sábio. Mesmo nas cidades pequenas, a presença e influência da Igreja se fez presente, garantindo o seu domínio em toda a Europa. O padre, que é a representação do controle da igreja em lugares distantes e isolados, é colocado nesse lugar intocável, que é mostrado quando se conversa com ele pela segunda vez, que ele diz “para alguém procurando uma bruxa, você está passando tempo demais na casa de Deus.” Essa fala nos mostra que o padre não estava nem um pouco confortável em ser questionado, pois não é comum que isso aconteça, e se considera tão sagrado que seria impossível ser considerado um suspeito. Após esse diálogo, o padre novamente incrimina Lílias, afirmando que ela é sem sombra de dúvidas uma bruxa. A insistência do padre na culpabilização da personagem é um retrato da influência católica e da inferioridade da mulher, pois além de tudo que fez (relações fora do sacramento do matrimônio e aborto espontâneo), ela atraiu o padre com sua jovialidade e beleza, e como o *Malleus Maleficarum* diz, seguindo a Bula Papal, uma das sete formas de infectar alguém com a bruxaria é levar a mente dos homens a uma paixão desenfreada (2007), o que explica o medo do padre ao se atrair por essa jovem. O padre confessa após alguns dias de jogo que obrigou Lílias a interromper sua gestação pois ela estaria gerando um ser diabólico.

O *Malleus Maleficarum* trata da questão da copulação entre humanos e demônios, que é algo complexo dentro da religião. Eles afirmam que não é possível uma copulação entre um ser sem matéria física com um ser físico, o que impediria a decisão do padre acerca da gestação de Lílias, já que seria impossível uma relação entre ela e algum demônio. Porém, no mesmo capítulo, se trata sobre o pecado intitulado “fornicação”, que é resumidamente o ato sexual que desrespeita as

regras colocadas pela Igreja. Na passagem se diz:

Pelo contrário, a interpretação da palavra “terra” explica que significam demônios e, devido a sua multidão, se denominam as pessoas do mundo, que se regozijam em todos os pecados, em especial o da fornicação e idolatria, porque graças a eles ficam manchados em corpo e alma e é, a totalidade dos homens que se denomina “a terra”. Porque cada um dos pecados que o homem comete se encontra fora de seu corpo, mas o homem que comete fornicação peca neste corpo (KRAMER; SPRENGER, 2007, p. 35).

Portanto, retomo o tabu acerca do sexo, especialmente o feminino, utilizando dessa passagem para mostrar a justificativa religiosa dessa proibição tão intensa ao ato sexual fora das normas colocadas pela instituição, que seria tão grave por acontecer internamente. Apesar da linguagem voltada para o masculino, se utilizarmos como exemplo de clérigo o padre Euseby, fica claro que independentemente do que aconteça, a culpa sempre vai recair sobre a mulher, nesse caso sobre a Liliás, pois tudo que ela faz é errado e condenável. Não há saída quando se tem um esforço tão grande em demonizar todas as ações de um determinado grupo com a justificativa de estar protegendo o mesmo da danação eterna.

A bruxaria como uma prática feminina

Uma pergunta que surge no próprio *Malleus Maleficarum* é: por que as bruxas são, na maioria das vezes, mulheres? O livro apresenta uma série de argumentos, todos pautados na religiosidade, como por exemplo sua facilidade em ser cor-

rompida, herança da história de Eva, isto é, o Pecado Original e portanto, mais fácil de ser coagida pelo demônio, assim como a serpente que convenceu Eva a se alimentar do fruto proibido. Outros argumentos já foram citados, com a etimologia da palavra *Femina* e uma inteligência descrita como equivalente à de uma criança. Por todos esses fatores, Kramer e Sprenger concluem que a mulher é mais suscetível a vacilar na sua fé do que os homens, o que explicaria a existência de mais bruxas do que bruxos. Além desse julgamento, o texto segue com diversas passagens bíblicas para consolidar a ideia da mulher maligna, e utiliza de exemplos históricos de mulheres supostamente malignas que assumiram cargos de poder e derrubaram os próprios reinos, tentando provar que mulheres não são aptas para assumir cargos de poder. Um dos reinos tratados é o reino de Tróia, que foi destruído por Helena, matando milhares de gregos. Outro reino é o dos judeus que sofreu nas mãos de Jezabel e sua filha Ataliah, além do Egito dominado pelo império romano que cai com Cleópatra, que é descrita como a pior e mais maléfica das mulheres. Com esse trecho, fica claro que mulheres ocupando lugares de poder demonstrava uma ameaça à ordem imposta pelos religiosos, justamente pela possibilidade de perder seu lugar de influência e poder, e, portanto, demonizar esse papel é uma forma de manter a mulher submissa, reforçando o seu papel social de cuidadora do lar e da família, uma figura tranquila, calma e afetuosa. Na continuação, surge a seguinte frase:

E em consequência disso, é melhor chamar de heresia das bruxas do que dos bruxos, já que o nome deriva do grupo mais poderoso. E bendito seja o Altíssimo, que até hoje protegeu o sexo masculino de tão grave delito; pois Ele se mostrou disposto a nascer e sofrer por nós e, portanto, con-

cedeu esse privilégio aos homens (KRAMER; SPRENGER, 2007, p. 56).

Essa frase é uma ótima síntese da grande questão feminina na bruxaria, onde agradecem o Senhor por ter concedido a bruxaria a mulher, que é vista como naturalmente má por ser descendente de Eva, para livrar os homens desse delito, reforçando que a superioridade do homem é divina e não algo criado pelo ser humano, e, portanto, não pode ser mudado ou questionado. Essa divinização é extremamente perigosa justamente porque não permite questionamentos ou reflexões, já que vem da vontade divina que nunca erra.

Todo esse pensamento teocrático explica muito bem a culpa que é colocada em cima das mulheres do jogo, especialmente da jovem Lílias, que como dito anteriormente, aguarda o retorno de seu jovem noivo. Ela é a personagem mais óbvia de ser condenada pois além de tudo que já foi citado sobre ela, ela tem a função social de curandeira do vilarejo. Ela mesma afirma que “não há alma viva nessa cidade que não tenha usado alguma das minhas ervas, exceto o padre Euseby, é claro.” Já com a pastora Shepard, fica perceptível a sua maldade em sua forma de acusar os outros e a relação com a sua vacilação de fé, pois após ser questionada sobre a sua religião, ela afirma que não tem mais certeza se Deus a acompanha, se sentindo abandonada pelo Senhor. Segundo o livro de Kramer e Sprenger, a mulher malvada por natureza é mais rápida em se desviar de sua fé e questionar Deus (2007), e a pastora é um exemplo claro dessa mentalidade.

A personagem também conta que aprendeu o poder medicinal das ervas com sua falecida mãe, que corresponde com outro trecho do livro *Sexo, desvio e danação*. De acordo com Richards, a bruxaria foi então atribuída às mulheres que eram

sábias, mas que não tinham prestígio social, vindas das camadas mais baixas e que detinham o conhecimento de ervas medicinais passadas de geração em geração de forma oral, sendo capazes de fazer poções de amor, poções de cura, venenos e abortivos. Cabe aqui uma reflexão sobre o tamanho conhecimento da natureza que essas mulheres tinham, mas que por ser um conhecimento considerado feminino, não teve o seu devido valor reconhecido, assim como outras práticas consideradas femininas como, o artesanato, a cozinha, o bordado e o crochê, que são inferiorizadas como simples “passatempos”, nunca em lugar de prestígio social. Voltando para os bruxos, suas práticas eram consideradas institucionalizadas, com rituais formais, livros e muita sabedoria, porém, utilizada para invocar o demônio. Até mesmo na hora de classificar a bruxaria, as mulheres são colocadas em lugar inferior, tendo em vista que a prática masculina é tida como séria, institucionalizada e organizada apesar de atrelada ao mal, enquanto as práticas atribuídas às mulheres são carnavais, feitas sem pensar e totalmente iludidas pela força demoníaca.

Essa noção de bruxaria relacionada com o demônio foi inserida na cultura folclórica da região, uma sacada da Igreja que utilizou de histórias já conhecidas, mas repaginadas para “educar” a população e perseguir as mulheres que desafiaram a ordem divina. Lílias então é mais uma vez uma representação histórica de mulheres que detinham conhecimento passado de maneira oral de geração em geração que foram confrontadas pelo conhecimento institucionalizado que estava crescendo no final da idade média e início da era moderna, que foram demonizadas em prol da Ciência oficial e da religião dominante que não admite esse tipo de prática e dá espaço somente para esses médicos com conhecimento teórico validado pela Igreja e academia que se iniciava.

Conclusão

O que diferencia o jogo da maioria das produções audiovisuais que tem a bruxaria como tema principal é o rompimento da lógica do estereótipo medieval frequentemente reforçado por essa indústria, de que existe uma bruxa com poderes malignos que deve ser derrotada, mas utilizando de todos os clichês para desenvolver a trama da narrativa. No início do jogo, se pensa que será só mais um jogo de adivinhação com poderes especiais, mas no final do jogo, independente de qual personagem for escolhido para a fogueira, a cena final é a mesma, o caçador de bruxas indo embora do vilarejo, sem ser afetado pela morte já tão corriqueira em seu dia a dia. Esse final dialoga com Schmitt, que afirma que o suposto poder dos feiticeiros não deve ser levado a sério pelos historiadores que o estudam, mas é inegável o efeito que essa mentalidade teve foi de fato muito real (2017), como pudemos ver no jogo. O fato do caçador simplesmente ir embora sem confirmar para o jogador se ele acertou ou não é uma maneira de dizer que não há resposta certa, não há uma bruxa malvada causando tragédias no vilarejo, há apenas eventos desagradáveis que acontecem pelas mais variadas razões, como as ovelhas serem devoradas pelos lobos, a mandíbula se soltar por uma doença, uma mulher que tem conhecimentos sobre ervas medicinais e que ajuda quem a procura, entre as mais variadas coisas que não estão relacionadas com feitiços, mas sim com a falta de conhecimento sobre alguns temas que só se desenvolveram posteriormente. Porém, como dito anteriormente, o imaginário acaba afetando o mundo real, e por isso diversas pessoas

foram mortas na tentativa de livrar a terra do mal, de justificar a presença do mal imaginário com figuras reais.

Em alguns fóruns da internet, como na Steam (plataforma onde se instala o jogo com espaço para comentários), algumas pessoas questionaram o criador do jogo sobre esse final aberto, perguntando quem era a bruxa na realidade do jogo, e alguns até mesmo indignados com o final, alegando ser um absurdo não ter uma resposta correta, deixando o jogo confuso. Isso mostra que apesar da crítica do jogo parecer óbvia para quem estuda esse período, o público geral ainda não tem amplo conhecimento da história das mentalidades que é utilizada para explicar esse período, o que justifica a existência de trabalhos como esse, que procuram trazer luz ao tema da caça às bruxas, pois mesmo parecendo um tema banal e recorrente dentro da academia, ainda não está difundido no imaginário popular de maneira científica, mas prevalece a visão fantasiosa. Os diversos filmes, jogos e produções de entretenimento que tratam do tema costumam levar para esse lugar fantasioso com feitiços, magias, varinhas e vassouras voadoras, sem abordar o lado histórico do período da Inquisição, colaborando para esse ideal de bruxa fantasiosa tão vista no meio dos videogames. *Daemonologie*, além de muito bonito em seus gráficos explora esse clima de incerteza que é possível de imaginar no período, sem saber em quem confiar ou quem está mentindo e de procura de um culpado sem responder quem realmente é, pois não existe bruxaria no meio material, apenas a imaginação, e essa imaginação foi o necessário para que ela atravessasse o imaginário e chegasse no real, dissolvendo a ideia clichê sobre a bruxaria medieval, utilizando dos estereótipos para mudar a narrativa.

Referências

CHARTIER, Roger. **À beira da falésia:** a história entre incertezas e inquietudes. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2002.

KATANALEV. **Daemonologie.** Microsoft Windows. [S. l.] Oro Interactive, 2024.

KRAMER, Heinrich; SPRENGER, James. **Malleus Maleficarum:** O Martelo das Bruxas, Parte 1. Tradução: Alex H.S Brasil: S.l, 2007.

RICHARDS, Jeffrey. Bruxos. In: RICHARDS, Jeffrey. **Sexo, desvio e danação:** As minorias na Idade Média. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993, p. 82-94.

SCHMITT, Jean Claude. Feitiçaria. In: LE GOFF, Jacques. **Dicionário analítico do ocidente medieval.** São Paulo: Editora Unesp, 2017, p. 473-488.

O FUTURO É A PRISÃO: DISTOPIA, CRIMINALIDADE E MASCULINIDADE NO FILME *FUGA DE NOVA YORK* (1981)

*Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso*¹

Introdução

Este texto tem como objetivo analisar o filme *Fuga de Nova York* (no original, *Escape from New York*), dirigido por John Carpenter, a partir de uma perspectiva sociopolítica, compreendendo-o como uma obra distópica que dialoga criticamente com o contexto histórico de sua produção. A análise concentra-se no enredo, nas representações e nos diálogos que o filme estabelece com as transformações políticas, sociais e culturais dos Estados Unidos no início da década de 1980.

Parte-se do entendimento de que a obra combina elementos dos gêneros de ação e distopia. Neste trabalho, adota-se a definição de distopia como “toda e qualquer obra que apresente algum tipo de visão pessimista da sociedade, localizada distante temporal e/ou espacialmente do período em que o autor vive ou viveu” (PEDROSO, 2023, p. 21). Ambientado

1. Doutor em História Social pela USP, professor da Prefeitura da Estância Turística de São Roque. E-mail: ropedroso@alumni.usp.br

no ano de 1997, em um futuro no qual a ilha de Manhattan é convertida em uma prisão de segurança máxima em resposta ao crescimento exponencial da violência e da criminalidade urbana, o filme projeta uma visão pessimista do porvir. Sustenta-se, assim, a hipótese de que essa representação funciona como um dispositivo de alerta, por meio do exagero e da radicalização de tendências políticas e sociais já perceptíveis no presente de sua realização.

Dessa forma, a proposta central da pesquisa é investigar quais elementos do contexto sociopolítico contemporâneo ao filme são identificados como ameaçadores pela obra e de que modo são amplificados pela narrativa distópica. Em especial, busca-se analisar como *Fuga de Nova York* problematiza a questão da criminalidade urbana e as respostas estatais a esse fenômeno, dialogando criticamente com as políticas de segurança pública defendidas pelo governo de Ronald Reagan, então em início de mandato.

Esse caráter político do filme se evidencia desde os primeiros instantes. A narração inicial contextualiza o espectador: em 1988, as taxas de criminalidade atingiram 400%, levando o governo a “sacrificar” Nova York e transformar a ilha de Manhattan na maior prisão de segurança máxima do país. Um enorme muro foi erguido, as pontes destruídas e um sistema constante de vigilância com guardas armados e helicópteros passou a controlar a região. Quem entra ali jamais retorna.

O responsável pela prisão é Bob Hauk (Lee Van Cleef), ex-militar da Terceira Guerra Mundial, apresentado como um estrategista rígido e disposto a cumprir ordens a qualquer custo. Ele coordena a missão de resgate do presidente dos EUA, John Harker (Donald Pleasence), cujo avião fora sequestrado pela Frente de Libertação Nacional da América – grupo caracterizado como “terrorista” e comunista. Seu plano consistia

em usar o avião presidencial para destruir os muros da prisão, símbolo da opressão imperialista. Uma das sequestradoras declara: “[...] em nome dos trabalhadores e de todos os oprimidos daremos um golpe final nesse país imperialista e em sua polícia racista. O que pode ser mais revolucionário do que deixar o presidente perecer em um calabouço de sua própria prisão imperialista”².

Essa cena inicial já demonstra que o filme não pretende ser apenas entretenimento sem compromisso com questões sociais e políticas. De fato, nenhuma produção midiática é neutra: mesmo quando se apresenta assim, carrega valores, visões de mundo e tensões sociais de seu tempo e de seus realizadores. No caso em questão, a crítica aos Estados Unidos e à forma como o país lida com segurança pública é evidente, embora desenvolvida de maneira ambígua ao longo da narrativa. Parte dessa ambiguidade está na figura de Snake Plissken (Kurt Russell), protagonista que rejeita leis, autoridades e qualquer forma de obediência. Também ex-militar, condecorado por missões secretas, ele rompe com o Estado e se torna um criminoso, sendo capturado justamente antes do atentado ao presidente. Hawk o escolhe para liderar o resgate tanto do presidente quanto de uma fita com segredos sobre a fusão nuclear – material que o líder americano pretendia entregar aos soviéticos como gesto diplomático para pôr fim à Guerra Fria.

Em uma entrevista, John Carpenter afirmou que a inspiração para o filme surgiu a partir de *Desejo de Matar* [*Death Wish*, 1974], estrelado por Charles Bronson. A história desse longa – na qual um homem pacífico, após ter sua família brutalmente atacada, passa a fazer justiça com as próprias mãos

2. Trecho original: “[...] in the name of the workers and all the oppressed of this imperialist country have struck a fatal blow to the racist police state what better revolutionary example than let the president perish in the inhuman dungeon of his own imperialist prison” (ESCAPE FROM NEW YORK, 1981).

– levou Carpenter a refletir sobre o clima de violência crescente, corrupção disseminada, degradação urbana e o sentimento geral de insegurança que marcava Nova York naquele período. Paralelamente, o diretor vinha lendo diversas obras de ficção científica, sobretudo *Deathworld*, de Harry Harrison, que descreve um planeta extremamente hostil, onde apenas os mais fortes conseguem sobreviver. A partir dessa combinação, Carpenter projeta um futuro em que Nova York se transforma em um espaço de sobrevivência extrema, acessível apenas a indivíduos excepcionalmente preparados.

A partir desse panorama, este trabalho estrutura sua análise em torno de três eixos temáticos interligados. O primeiro, que atravessa toda a narrativa, é a Guerra Fria e o seu reaquecimento com a chegada de Ronald Reagan à presidência dos Estados Unidos em 1981. No futuro imaginado por Carpenter, teria ocorrido uma Terceira Guerra Mundial e, embora o filme não detalhe esse conflito, Estados Unidos e União Soviética permanecem em disputa pela hegemonia global, buscando ao mesmo tempo uma solução pacífica para suas tensões. O segundo tema é a criminalidade, questão já presente nas promessas de campanha de Reagan em 1980, quando o então candidato defendia medidas mais duras e definitivas para enfrentar o problema. Por fim, o terceiro tema derivado dos dois primeiros, é o da masculinidade – ou, mais precisamente, do modelo masculino apresentado pelo filme. A partir dos estereótipos tradicionalmente associados a protagonistas de Hollywood, buscamos analisar de que maneira a atuação do herói contribui para reforçar ou questionar padrões idealizados de masculinidade na indústria cinematográfica estadunidense.

Quanto à metodologia de análise fílmica, esta pesquisa orienta-se pelas propostas da história social e da história cul-

tural, conforme definidas por Francisco Santiago Jr. De acordo com o autor, a história social apresenta maior flexibilidade metodológica, permitindo analisar o cinema em suas relações com instituições, estruturas sociais e contextos políticos; já a história cultural se ocupa das representações e das formas como grupos sociais constroem sentidos e identidades por meio das imagens cinematográficas (2012, p. 164). A articulação dessas duas perspectivas oferece um arcabouço adequado para compreender tanto o conteúdo político presente em *Fuga de Nova York* quanto os modos pelos quais o filme elabora representações específicas de masculinidade.

Da história social, interessa-nos captar o contexto de produção da obra, especialmente as tensões políticas e discursivas da virada dos anos 1970 para os anos 1980, marcadas pelo recrudescimento da Guerra Fria, pelo discurso de “lei e ordem” e pela ascensão do reaganismo. Já da história cultural, mobilizam-se ferramentas para a análise das representações, com destaque para as formulações de Joan Scott, cujo artigo seminal defende o uso do conceito de gênero como categoria relacional capaz de evidenciar como as sociedades constroem, regulam e transformam as distinções entre masculino e feminino, recusando leituras fixas ou essencialistas.

Para compreender a construção da masculinidade no filme, utiliza-se como referência central o livro “Masculinity in Fiction and Film”, de Brian Baker, que examina a presença e a transformação de modelos masculinos na cultura popular, destacando a centralidade do corpo e da performance viril. Na visão do autor, o cinema de ação dos anos 1980 configura-se como um espaço privilegiado de construção da masculinidade hipermusculosa. Seguindo a mesma linha de interpretação, Chris Holmlund – em “Masculinity as Multiple Masquerade” – argumenta que essa virilidade exibida pelos

heróis de ação funciona como uma série de mascaramentos interligados, nos quais força física, agressividade e heterossexualidade compulsória ocultam contradições internas e, não raro, tensões homoeróticas reprimidas. Yvonne Tasker, no ensaio “Dumb Films for Dumb People”, demonstra como o corpo masculino se torna mercadoria visual em uma cultura marcada por ansiedades diante da transformação dos papéis de gênero, fazendo do sofrimento físico e do exagero corporal instrumentos narrativos para reafirmar a autoridade masculina. Soma-se a esse conjunto o livro “Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era”, de Susan Jeffords, que fornece uma leitura profunda de como os corpos masculinos foram usados no cinema estadunidense como referenciais das políticas de Ronald Reagan.

Articulam-se a esse conjunto os referenciais de Richard Sparks, em “Masculinity and Heroism in the Hollywood Blockbuster”, que analisa como o cinema de grande público constrói e dissemina modelos heroicos de masculinidade, e de Robert J. Zeglin, em “Portrayals of Masculinity in ‘Guy Movies’”, que oferece ferramentas metodológicas para compreender como espectadores se relacionam com personagens masculinos agressivos, antissociais ou emocionalmente limitados. Esses autores ajudam a situar Snake Plissken em um continuum de representações que oscilam entre a crítica e a reafirmação de modelos viris idealizados.

Por fim, esta análise apoia-se também em fontes primárias e estudos complementares, incluindo textos sobre política criminal nos Estados Unidos, discursos e entrevistas de Ronald Reagan sobre a Guerra Fria e o combate ao crime, bem como livros sobre John Carpenter e entrevistas concedidas pelo diretor a respeito da produção de Fuga de Nova York. Esses materiais serão mobilizados ao longo do trabalho para

sustentar a investigação das dimensões políticas, sociais e culturais presentes no filme, articulando a representação do protagonista a debates mais amplos sobre masculinidade, controle social e imaginário político na virada para os anos 1980.

O futuro e o presente da Guerra Fria em *Fuga de Nova York*

Fuga de Nova York é um filme que segue convenções narrativas das produções cinematográficas do contexto da Guerra Fria. Período no qual surgiram diversas distopias, que procuram apresentar um futuro negativo no qual a sociedade tal como a conhecemos deixou de existir devido aos desdobramentos de uma guerra nuclear ou por outro motivo relacionado ao conflito, como uma possível decadência dos valores considerados democráticos e liberais dos Estados Unidos, o que levaria o país a se tornar uma grande ditadura ou um local de caos, sem lei ou ordem. Todos esses aspectos aparecem no filme, porém, os dois últimos se fazem mais evidentes, já o problema de uma guerra nuclear não é abordado explicitamente.

O governo Reagan é conhecido por ter provocado uma retomada nas tensões políticas e militares entre Estados Unidos e União Soviética. Desde sua campanha presidencial, ele já demonstrava desconfiança com relação à nação adversária. Em seu discurso oficial de candidatura denominado “A Vision for America” [Uma Visão para a América], de 11 de março de 1980, Reagan salienta seu compromisso com o restabelecimento da grandeza do país e cita alguns astronautas que haviam morrido no processo de expansão das “fronteiras” do “território”, destaca a coragem e a de-

terminação desses indivíduos e aproveita para dizer algumas palavras sobre a União Soviética:

Não me entendam mal, nenhum homem razoável que veja o mundo como ele é, que veja a deterioração de nossa economia, o declínio de nossas relações com nossos aliados, o *crescimento do poderio soviético* e os sofrimentos de nosso passado recente poderia subestimar as dificuldades que temos pela frente (REAGAN, 1980, on-line, tradução e grifo nosso)³.

O então candidato a presidente demonstrava sua preocupação com o crescimento de seu adversário e com o que ele entendia como sendo uma decadência de seu país. Ao longo do discurso, ele chama seus apoiadores e cidadãos dos Estados Unidos para se unirem a ele numa difícil batalha para colocar a nação de volta ao seu posto de liderança mundial. No decorrer de sua campanha Reagan utilizou o slogan “Make America Great Again” [Faça a América Grande Novamente] (MAGA) e destacou a necessidade de fortalecer a nação e vencer o inimigo soviético. No entanto, suas propostas eleitorais estavam mais voltadas para questões internas, como contenção de gastos públicos e implementação de leis mais duras para combater o crime organizado, a corrupção policial e o tráfico de drogas. Seu objetivo era deixar a máquina estatal mais eficiente e menos burocrática. Pretendia fazer uma grande reforma governamental e cortar gastos com assistência social e outros programas públicos que via como onerosos e até desnecessários, implementando, assim, o chamado neoliberalismo.

3. Trecho original: “Do not mistake me, no reasonable man who sees the world as it is, who views the deterioration of our economy, the waning of our relationships with our allies, the growth of Soviet might and the sufferings of our recent past could underestimate the difficulties before us” (REAGAN, 1980, on-line).

Quanto à Guerra Fria, na prática, Reagan, no início de seu mandato em 1981, não tomou nenhuma decisão que prejudicasse a relação amistosa das duas potências. Suas ações limitavam-se a depoimentos polêmicos e críticas à política interna e aos acordos firmados com os soviéticos. Uma das críticas que Reagan fazia constantemente era ao Strategic Arms Limitation Talks (SALT II)⁴ [Tratado sobre Limitações de Armas Estratégicas]. Em uma entrevista de 1981, Reagan, ao ser questionado sobre o acordo deu a seguinte declaração:

Não creio que um tratado – SALT significa limitação de armas estratégicas – que de fato permita um acúmulo de armas nucleares estratégicas em ambos os lados possa ser chamado assim. E eu disse que, quando pudermos – e estou disposto a que nosso povo participe das negociações, ou, digamos, das discussões que levem às negociações –, devemos começar a negociar com base na tentativa de efetuar uma redução real no número de armas nucleares. Isso seria, então, uma verdadeira limitação de armas estratégicas (REAGAN, 1981, on-line, tradução nossa)⁵.

Apesar das críticas, Reagan seguiu o tratado até 1986, mas em 1981 propôs o “Zero-Option” [Opção Zero] plano ambicioso, que visava à eliminação de mísseis nucleares de alcance intermediário na Europa. Com isso, mostrava o com-

4. Assinado em 17 de junho de 1979 em Viena por Jimmy Carter e Leonid Brezhnev. O SALT II limitou o total de forças nucleares de ambas as nações. Informações disponíveis em: <https://history.state.gov/milestones/1969-1976/salt>

5. Trecho original: “I don’t think that a treaty – SALT means strategic arms limitation – that actually permits a buildup, on both sides, of strategic nuclear weapons can properly be called that. And I have said that when we can – and I am willing for our people to go in to negotiate or, let me say, discussions leading to negotiations – that we should start negotiating on the basis of trying to effect an actual reduction in the numbers of nuclear weapons. That would then be real strategic arms limitation” (REAGAN, 1981, on-line).

promisso de seu governo com a redução de armas nucleares. Ao mesmo tempo que sinalizava para uma política de redução do uso de armas nucleares no mundo, Reagan também promoveu internamente medidas que melhoravam o arsenal nuclear e bélico geral do país, evidenciado pelo aumento gradativo dos gastos com defesa, que passaram de 5,6% para 24,3% do PIB em 1982. Essa era a estratégia “Peace Through Strength” [Paz Através da Força], que tinha como objetivo reverter o que ele entendia como sendo uma posição de fraqueza dos EUA perante a URSS⁶.

No filme, essas questões externas referentes à Guerra Fria não são abordadas de forma profunda. A única ligação possível entre a obra e o contexto é o fato de que o presidente ficcional John Harker, assim como Reagan, está empenhado em estabelecer uma relação mais amigável diplomaticamente com os soviéticos, por isso se dispõe a entregar uma fita contendo os segredos da fusão nuclear. Essa oferta ao inimigo não passa de uma demonstração de poder, os EUA entregam apenas um de seus segredos nucleares, provavelmente o menos importante deles. Mantendo para si todos os outros. Os EUA da ficção se dispendo a fazer uma oferta de paz com algo que para eles não é tão importante, guardadas as devidas proporções, dialoga com as ações de Reagan e sugere que a obra e o diretor consideravam necessária a tomada de medidas para resolução do conflito.

6. Todos os dados e informações citados no parágrafo foram retirados do documento “The Reagan Presidency: a review of the first year, 1981”.

O problema da criminalidade urbana em *Fuga de Nova York*

John Carpenter criou uma trama narrativa que estava mais centrada em discutir a política interna dos Estados Unidos, em especial o problema da criminalidade urbana. O combate ao crime, principalmente aos mais violentos, e ao tráfico de drogas orientaram o governo Reagan ao longo de seus dois mandatos. De acordo com o documento, “The Reagan Presidency: a Review of the first year, 1981” logo que chegou à Casa Branca, o presidente adotou diversas medidas para “atacar” o problema. Entre elas cabe citar: criação da Força-Tarefa de Crimes Violentos [Attorney General’s Task Force on Violent Crime] para sugerir formas pelas quais o governo federal pudesse ter um impacto maior sobre o problema do crime violento; alterações na Regra da Exclusão, proposta de mudanças que buscavam corrigir um suposto desequilíbrio no processo de justiça criminal, considerado muitas vezes excessivamente favorável ao réu, em detrimento dos direitos da sociedade; e a criação do chamado Espaço Prisional, no qual se estabeleceu o que foi chamado de câmara de compensação para ajudar estados e localidades a obter propriedades federais excedentes para uso como instalações correcionais, visando a resolver a escassez de espaço prisional. Em 1981, dois estados receberam antigas propriedades da Força Aérea para esse fim.

Essas medidas iniciais de Reagan tinham um objetivo: reformular o sistema jurídico e penal dos Estados Unidos e assim conseguir punir de forma mais rígida os crimes violentos. Um dos caminhos apontados era o de dificultar a liberdade provisória e aumentar o número de prisões, caso as primeiras me-

didadas surtisse efeito seria necessário mais espaço para prender os criminosos. O filme, dentro de suas limitações, dialoga por meio do exagero com essas três medidas. Na obra, fica claro que não eram apenas crimes violentos, como o assassinato que levavam as pessoas a serem encarceradas em Nova York, prostitutas e assaltantes (como Plissken) também eram “jogados” lá. É interessante notar que no contexto ficcional, aparentemente, o processo de julgamento de um indivíduo ocorre de forma mais “rápida”, não há espaço para recorrer da sentença ou provar inocência. O sistema jurídico penal ficcional se mostra extremamente arbitrário.

A última medida adotada por Reagan é a mais relevante, pois tem relação direta com o cenário ficcional aqui analisado. A ideia de usar propriedades federais que não estavam servindo para seu fim original e transformá-las em prisões é o que acontece em *Fuga de Nova York*. No caso, a “propriedade federal” era a ilha de Manhattan, que, devido aos elevados níveis de crime e violência, a já não servia para seu uso original – de espaço urbano de moradia, comércio e livre circulação de seus cidadãos –, não era mais um espaço seguro para seus habitantes, por isso sua reconfiguração em prisão daria um fim apropriado ao espaço e serviria à nação como um todo. Perdia-se um espaço urbano, que de fato já estava perdido, e ganhava-se em troca uma grande ilha prisão que serviria ao Estado e aos cidadãos não criminosos. Esse exagero sugere que o diretor temia que as medidas de Reagan para combater o crime poderiam levar os Estados Unidos a se tornarem um país autoritário. Insinua que seus cidadãos, culpados ou não, perderiam sua liberdade sem terem uma segunda chance.

Essa temática apresentada na obra, mesmo que de forma superlativa, pode ser relacionada às políticas de Tolerância Zero, que tinham como objetivo punir de forma exemplar e

rígida pequenos crimes. Essas medidas começaram a ser implementadas em diversas cidades dos Estados Unidos a partir da segunda metade dos anos 1980, mas em Nova York ocorreram de forma mais efetiva durante o governo do prefeito Rudolph “Rudy” Giuliani entre 1994 e 2001. De acordo com Judith A. Greene, essa proposta de endurecimento das leis partiu da teoria das “Janelas Quebradas” [Broken Windows], promovida inicialmente em 1982 por James Q. Wilson e George Kelling, segundo a qual a tolerância a condutas desordeiras no espaço público tende a gerar insegurança entre os cidadãos, atrair agentes criminosos e favorecer o surgimento de formas mais sérias de criminalidade.

Para Greene, Giuliani e seu comissário de polícia William Bratton foram os grandes responsáveis por instituir a política de Tolerância Zero na cidade. Seus objetivos eram punir desde “mendigos” que limpavam para-brisas, pichadores, prostitutas até pequenos traficantes de drogas. Na campanha Giuliani deixou claro que queria retomar as ruas de Nova York e devolvê-las aos cidadãos cumpridores da lei.

Giuliani e Bratton ao implementarem a Tolerância Zero conseguiram em um tempo relativamente curto diminuir os índices de criminalidade em Nova York. Porém, como destaca Sérgio Salomão Shecaira:

A opção da polícia era clara: atingir jovens representantes de minorias, especialmente negros, latinos e imigrantes. Passou a pesar sobre o Departamento de Polícia de Nova York a grave acusação de race profiling, isto é, a escolha de alvos do policiamento pela cor da pele (2009, p. 168).

A Tolerância Zero é de fato uma política de criminalização da pobreza e de segregação racial, como atestam os pesquisadores Loïc Wacquant e Vagner Silva Cunha. O primeiro é

autor do livro “Prisões da Miséria” (1999), obra na qual ele discute as novas tendências punitivas emergidas a partir dos anos 1980. Tendências que estavam voltadas para o controle da crescente desigualdade social, além disso verificou a existência de uma ampla rede de institutos que divulgavam informações sobre crimes e violência urbana usados para dismantelar o Estado de Bem-Estar e “criminalizar a pobreza, tendo como pano de fundo a ampliação da desigualdade econômica e da difusão da insegurança social” (WACQUANT, 2012, p. 7).

Vagner Cunha segue a mesma linha de análise e destaca o quanto as políticas de Tolerância Zero nos Estados Unidos foram responsáveis pelo aumento da população carcerária e por tirar a responsabilidade do “Estado liberal pela produção da violência e do crime, repassando aos atores individuais a responsabilidade pela sua conduta e comportamento” (2008, p. 81-82). Com isso, o Estado ganha uma força punitiva extra, pois passa a ter apoio não só das camadas mais altas, mas das chamadas classes médias que temem por sua segurança e por seus poucos bens materiais conquistados mediante muito trabalho. A meritocracia capitalista tem um forte papel no apoio às medidas de Tolerância Zero.

De acordo com Shecaira, nesse contexto o Estado Democrático se transforma em um Estado Gendarme, que tem como única função combater todos aqueles que são considerados inimigos. Nessa transformação os meios de comunicação tiveram um grande impacto devido à tendência de tratar certos crimes como espetáculos. Em muitos casos os índices de crime e violência urbana não estavam elevados, mas havia uma percepção pública, devido a essa espetacularização midiática, que as coisas estavam ficando cada vez piores, criou-se uma sensação de insegurança geral. E, conseqüentemente, a demanda por punições mais efetivas. Prisões e outras penas

já não eram vistas como severas o bastante para dar conta do problema. A demanda era por longas penas de privação de liberdade e até a morte para os criminosos. As prisões deixam de ser espaços de redução e de reinserção de indivíduos na sociedade para se tornarem “aquilo que se denomina warehousing, o armazenamento de sujeitos que não são mais úteis e que, portanto, podem ser administrados apenas por meio da neutralização” (SHECAIRA, 2009, p. 171).

Apesar de ser um filme produzido antes da introdução de todas essas políticas de Tolerância Zero, *Fuga de Nova York* acaba por antecipar essa problemática. A ilha prisão de Manhattan não passa de uma warehousing, onde todos aqueles que são indesejados pela sociedade estadunidense são largados para morrer. Além de uma crítica às propostas de Reagan, ainda incipientes, de endurecimento aos atos classificados como criminosos, Carpenter, indiretamente chama a atenção para o abandono estatal das áreas urbanas. Nova York se tornou uma prisão não só por ter um muro ao seu redor, mas também pelo total descaso do Estado com aqueles que vivem lá.

A linguagem cinematográfica de Carpenter contribui para deixar esse cenário prisional mais opressivo e desolador. A trilha sonora sintetizada⁷, de caráter minimalista e repetitivo – como o tique-taque de um relógio –, sugere uma urgência, ditando o ritmo da narrativa e sublinhando a falta de liberdade do protagonista. Visualmente, o cenário urbano tem sua profundidade limitada pela falta proposital de iluminação. As cenas nas quais o protagonista anda pelas ruas em Manhattan sufocam e amedrontam o espectador, transformando a arquitetura urbana em um labirinto claustrofóbico onde um perigo potencial pode estar em cada esquina. Assim, a distopia não é apenas explicada pelo roteiro, mas estruturada visualmente por uma

7. Composta por John Carpenter e Alan Howarth.

estética que valida a tese do ‘depósito de indesejáveis’, onde as escolhas de enquadramento e iluminação do filme comunicam o abandono estatal de maneira tão eficaz quanto seus diálogos.

A visão distópica de John Carpenter em *Fuga de Nova York* projeta uma imagem de um temor referente à falência do projeto disciplinar prisional descrito por Michel Foucault, “antecipando” o que viria a ser a lógica de “Tolerância Zero”. Ao transformar Manhattan em uma warehousing, o Estado abdica da função “ortopédica” da prisão clássica – que visava a reformar o indivíduo para torná-lo um “corpo dócil” e produtivo – e passa a operar sob uma lógica de gestão de riscos e exclusão radical. A ilha deixa de ser um laboratório de correção para se tornar um depósito de indesejáveis, onde a vigilância panóptica se desloca das celas para as fronteiras muradas; o que importa não é mais o que ocorre no interior, mas a contenção absoluta do perigo. Esse cenário ficcional dialoga com o medo de uma transição da disciplina para a biopolítica do abandono; onde o poder soberano não precisa mais aplicar o suplício direto, mas exerce seu controle através do “deixar morrer”. Assim, o descaso estatal e o endurecimento penal denunciados por Carpenter sugerem que a prisão moderna, em sua forma mais extrema, não busca mais a reintegração, mas a produção de um espaço de exceção onde a vida humana é despojada de direitos e reduzida ao descarte sob o pretexto da segurança pública.

Snake Plissken: herói, vilão ou nenhum dos dois?

As inferências expostas até aqui sugerem que *Fuga de Nova York* é um filme que de alguma forma critica a política

de combate ao crime nos Estados Unidos do início da década de 1980. Porém, isso não é algo tão evidente no filme. Um dos motivos disso é o roteiro que não é muito bem elaborado, algumas partes da narrativa carecem de explicações e de um desenvolvimento mais profundo. Outro motivo é a forma ambígua com que o protagonista, Snake Plissken, é apresentado, suas ações e postura deixam dúvidas quanto ao seu papel na trama: ele seria um herói, um vilão ou apenas uma vítima do sistema penal daquele mundo distópico. Defendemos a ideia de que ele é o último.

A leitura do corpo masculino em *Fuga de Nova York* pode ser aprofundada a partir da pesquisa de Susan Jeffords em seu livro “*Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*”. Para a autora, o cinema de ação dos anos 1980 consolidou um modelo monolítico de masculinidade americana, fundamentado na fisicalidade do *hard body* – o corpo masculino forte, rígido e visualmente dominante. Esse ideal dialoga diretamente com a imagem pública de Ronald Reagan, apresentada como símbolo de força moral, autoridade e restauração nacional. Segundo Jeffords, os heróis de ação brancos que dominaram as bilheterias do período – como Rambo ou o Exterminador do Futuro – dramatizam, no plano da ficção, a política presidencial de afirmação da autoridade por meio da força física e da violência legitimada. Partindo dessa conceituação, Snake Plissken aparece como uma figura deslocada e ambígua: embora compartilhe atributos do herói de ação, seu corpo não corresponde plenamente ao ideal do *hard body*. A musculatura menos hipertrofiada e a marca da mutilação, simbolizada pelo tapa-olho, sugerem uma masculinidade ferida que luta para se manter em um papel de destaque na sociedade, embora fracasse nessa tentativa.

Plissken é um personagem que chama atenção principalmente por sua estética: o tapa-olho remete a um pirata ficcional estereotipado e reforça simbolicamente a ideia de mutilação. Trata-se de um homem incompleto, cuja perda sugere não apenas uma deficiência física, mas também uma limitação simbólica de percepção diante do mundo. A mise-en-scène de Carpenter reforça essa incompletude: Plissken é frequentemente filmado em planos médios e em ângulos que privilegiam o seu perfil “cego”, utilizando as sombras (iluminação low-key) para fundir o personagem ao cenário em ruínas. Essa escolha estética retira dele a clareza visual típica dos heróis de ação clássicos, sublinhando sua perda de agência e sua submissão ao controle visual do Estado. Embora apresente uma musculatura definida, seu corpo não é tão hipertrofiado quanto o de outros ícones do cinema de ação, como Sylvester Stallone e Arnold Schwarzenegger. O personagem interpretado por Kurt Russell é, portanto, menos fisicamente “poderoso”, já que seus músculos não exibem o mesmo tônus associado aos heróis do período. Para Chris Holmlund, representações masculinas extremamente musculosas funcionam como uma forma de “mascaramento”, por meio da qual a masculinidade branca heterossexual projeta desejos de poder e força. Essa exibição pode ocultar inseguranças relacionadas ao desempenho sexual ou à manutenção do poder, constantemente ameaçado, sobretudo por outros homens. Assim, nos filmes de ação estadunidenses, homens musculosos ou não precisam se provar continuamente, pois sua posição social e autoridade dependem de uma luta constante.

As análises indicam que Snake Plissken diverge do modelo hipermusculoso; seu corpo distinto e a falta de um olho o tornam visualmente “incompleto”. Embora apresente uma estética masculina diferente, ele mantém os traços de força,

branquitude e heterossexualidade, sendo que seu porte físico menos imponente torna suas ações ainda mais impactantes por superar limitações físicas. Contudo, suas motivações e personalidade são pouco exploradas: o roteiro não explica sua transição de militar a assaltante. Sua postura demonstra uma revolta “anarquista”, rejeitando a autoridade do presidente e de outros homens. Essa resistência é tamanha que a oferta de liberdade não basta para Hauk convencê-lo a aceitar a missão, sendo necessário o uso de um explosivo injetado em sua corrente sanguínea como forma coercitiva de “motivação”.

As ações de Hauk e Plissken também podem ser interpretadas a partir das análises de Yvonne Tasker, que defende a ideia de que o corpo masculino no cinema segue uma lógica de comercialização. O produto vendido não é apenas o corpo fisicamente idealizado dos atores, mas também a “atitude” dos personagens. Suas ações violentas, a forma como lidam com os problemas e os resolvem, seu comportamento perante outros homens e, evidentemente, mulheres, fornecem, direta e indiretamente, modelos do que é ser um “verdadeiro” homem para os outros. O quanto isso é seguido ou não é uma questão para outra pesquisa, mas o que fica claro em *Fuga de Nova York* e em outros filmes similares de ação é essa comercialização de um ideal masculino. Mesmo fisicamente incompleto, Plissken é um produto que pode e será consumido por outros homens.

Assim, o personagem Snake Plissken pode ser considerado mais um modelo masculino de protagonista hollywoodiano de filmes de ação. Traz, como características básicas, sua personalidade de homem “durão” que segue suas próprias regras – ou, pelo menos, tenta. Seria, também, uma representação de um “espírito” masculino livre: faz o que quer, quando quer, e não precisa dar satisfação a ninguém. No entanto, na obra,

ele foi capturado e seus dias de liberdade estão contados. Mas, a princípio, e isso é bem interessante, ele prefere ser preso a ajudar a resgatar o presidente. Aparentemente, seu desprezo pelas autoridades é maior do que seu amor pela liberdade; essa é a grande contradição do personagem, que não é resolvida ao longo do filme.

De acordo com Brian Baker, as produções hollywoodianas do período da Guerra Fria procuravam estabelecer personagens masculinos fortes que atuavam dentro de uma contradição, pois deveriam, ao mesmo tempo, “habitar e replicar a tensão entre o que é necessário para que a lei organize uma sociedade democrática e cívica e a violência extralegal que a lei exclui e na qual se baseia para disciplinar a comunidade” (BAKER, 2006, p. xi-xii, tradução nossa)⁸. Em outras palavras, os protagonistas masculinos de filmes de ação, policiais e westerns deveriam ser construídos dentro de um clichê no qual seriam pessoas que respeitam as leis, mas que, para realizar suas missões – resgatar algum refém, salvar uma dama em apuros, vingar a morte de alguém, ajudar uma comunidade, impedir um assalto etc. –, deveriam, em certa medida, desrespeitar a lei e agir de acordo com seu próprio senso de justiça. A violência e a ação fora da lei desses personagens, geralmente, são justificadas nas narrativas ficcionais em que aparecem; nos filmes, os fins justificam os meios.

No caso de Fuga de Nova York, não é o protagonista que segue esse clichê, mas sim um personagem secundário: Bob Hauk, que usa de meios ilegais para forçar Plissken a resgatar o presidente. O protagonista é representado, de certa forma, como uma vítima do poder de Hauk. Por ser um criminoso,

8. “[...] inhabit and replicate the tension between the necessary for law to organize a democratic, civic society, and extra-legal violence which the law both excludes and relies upon to discipline the community” (BAKER, 2006, p. xi-xii).

Plissken não tem direito de escolha; seu corpo e suas habilidades pertencem a Hauk e, por extensão, ao governo dos Estados Unidos. O protagonista não pode ser visto como tal até a conclusão do filme, quando Snake Plissken dá um golpe final tanto em Hauk quanto no presidente, pois havia substituído a fita contendo a gravação do segredo da fusão nuclear por outra, com uma música. Ao final, o presidente se expõe ao ridículo perante os soviéticos e Plissken parte em liberdade, rindo de sua pequena vitória sobre as autoridades de seu país.

De acordo com Richard Sparks, podemos pensar Plissken como um herói anti-establishment – definição que ele usa para analisar a série de filmes do detetive Dirty Harry, interpretado por Clint Eastwood –, pois nesse tipo de filme: “O herói é definido por sua singular capacidade de ação, e ele deve libertar-se de qualquer restrição que a iniba” (1996, p. 354, tradução nossa)⁹. Contudo, essa definição não contempla adequadamente o personagem; dentro da prisão ele tem autonomia para agir, mas ela não é total, pois ele tem que cumprir sua missão de resgate em 24 horas ou morrerá. Plissken, de certa forma, não é o verdadeiro protagonista do filme, já que não passa de mais um prisioneiro cuja vida e liberdade pertencem ao Estado. Sua postura anti-establishment de pouco serve para ajudá-lo contra os outros criminosos dentro da prisão.

Entretanto, é no espaço prisional que Plissken consegue impor sua masculinidade; ele é mais forte e tem armas melhores do que os internos (lá não há armas de fogo), mas isso não o faz vencer o chefe da prisão, o Duque de Nova York (Isaac Hayes). Ao colocar um homem negro como o líder dos criminosos de Manhattan e como grande adversário de Plissken, um homem branco, o filme reforça estereótipos racistas

9. “The hero is defined by his singular capacity for action, and he must free himself from any constraint that inhibits this” (SPARKS, 1996, p. 354).

recorrentes nas produções cinematográficas estadunidenses em diversos momentos. Duque é o “macho alfa” da prisão; Plissken não passa de um intruso em seu reino. A vitória do protagonista só ocorre devido a uma série de fatores e à ajuda de personagens secundários, principalmente Maggie (Adrienne Barbeau) – a única mulher do filme com um papel de destaque –, que, ao final, se sacrifica para atrasar o Duque enquanto Plissken vai ao local combinado para entregar o presidente. A representação da personagem feminina é bastante estereotipada: o que se destaca é sua sensualidade e seu caráter submisso. Apesar disso, ela é ambiciosa e, como todos, quer sair da prisão de alguma forma, não importa a que custo.

Ainda pensando em como caracterizar o modelo masculino que Snake Plissken representa, podemos tentar enquadrá-lo nas onze categorias do Conformity to Masculine Norms Inventory [Inventário de Conformidade com as Normas Masculinas], apresentado por Robert J. Zieglin em sua pesquisa. A lista inclui características como: 1. vencedor; 2. controle emocional; 3. assumir riscos; 4. violência; 5. dominação; 6. playboy (múltiplas parceiras sexuais); 7. autossuficiência; 8. primazia no trabalho; 9. poder sobre as mulheres; 10. desdém por homossexuais; e 11. busca por status. Dessa lista, os itens 6 e 10 não se aplicam ao filme; nos demais, é possível enquadrar o personagem em algum nível. Plissken é alguém que procura ser um vencedor, tem alto nível de controle emocional, assume riscos, usa a violência para dominar outros homens e, consequentemente, exerce poder sobre as mulheres. Sua autossuficiência, contudo, é limitada, já que é um prisioneiro. O personagem se destaca mais pela primazia no trabalho: mesmo sem querer, esforça-se para ser o melhor por uma questão de ego; seu desempenho é o que lhe confere um status superior.

Enfim, Snake Plissken é um homem que tenta romper com o poder estatal e se revolta contra ele. No entanto, o Estado é mais forte e, evidentemente, ele acaba por ter sua liberdade e vida controladas. Podemos pensar no Estado como o grande “vilão” da trama. Essa ideia é reforçada por uma das cenas finais, na qual, para garantir que Plissken escape da prisão e para se “vingar” do Duque, o presidente dos Estados Unidos pega uma metralhadora e o executa a sangue frio. Nessa cena, fica sugerido que o governo dos Estados Unidos não tem o menor interesse em reabilitar aqueles que são considerados criminosos; ele quer apenas eliminá-los. Ao final, Snake Plissken é só um homem comum, com treinamento militar que lhe conferiu algumas habilidades que outros homens não têm; o governo reconhece isso e usa a seu favor. Sua revolta e arrogância de pouco servem contra um inimigo tão poderoso. Ele é tão descartável quanto os outros homens que estão presos em Manhattan – uma marionete com a ilusão de que é livre. Ele representaria um modelo masculino individualista que ostenta uma ilusão de poder e independência. Essa condição de Plissken como uma engrenagem do sistema, embora relutante, ecoa a análise de John Kenneth Muir (2000), para quem os anti-heróis de Carpenter, apesar de nutrirem um profundo desprezo pelas instituições, carregam consigo um traço romântico e individualista típico dos Estados Unidos. Ao agir conforme seu próprio código de conduta, Plissken acaba por personificar a resistência do indivíduo contra a padronização das massas e o autoritarismo estatal. No entanto, o filme deixa claro que essa rebeldia é insuficiente para alterar as estruturas macro políticas; a vitória de Plissken, simbolizada pela troca das fitas, é uma pequena vingança pessoal que, embora satisfatória para o espectador, não rompe com a lógica da ilha-prisão que segue operando como o destino final daquela sociedade.

Conclusão

Fuga de Nova York é um filme que permite compreender de forma simbólica como o cinema estadunidense expressa, por meio da ficção, as tensões políticas e sociais do período em que foi produzido. A obra de John Carpenter dialoga indiretamente com um contexto de medo, insegurança e descrença nas instituições. Sentimentos que o governo Reagan procurou canalizar através de políticas de endurecimento penal e de reafirmação da autoridade do Estado, ao mesmo tempo em que promovia um gradual desmonte dos programas de assistência social estatal. A cidade transformada em prisão sugere, de forma alegórica e exagerada, o possível destino de uma sociedade que tenta resolver seus problemas sociais por meio da punição e do confinamento.

Nesse cenário, a figura de Snake Plissken representa uma masculinidade típica do cinema de ação dos anos 1980: violenta, solitária e guiada por um ideal de liberdade individual que, na prática, se mostra ilusório. O personagem encarna o mito do herói rebelde, mas sua rebeldia é constantemente controlada e manipulada pelo Estado. Sua força e sua coragem são instrumentalizadas e, ao final, mesmo liberto, permanece prisioneiro de uma lógica que reduz o homem a uma ferramenta do poder. Carpenter, ainda que de forma ambígua, sugere que esse modelo de masculinidade não tem um poder real, é apenas uma propaganda enganosa visando a entreter e alimentar fantasias de poder. O protagonista pode ser compreendido como um tipo de herói que já não promove nenhuma transformação efetiva, só restabelece a ordem reproduzindo o sistema que o oprime. Afinal, Plissken conseguiu salvar o pre-

sidente e manteve os prisioneiros dentro da prisão. O status quo é o grande vencedor na narrativa.

Ao antecipar – vale destacar que o filme não “previu” nada, mas apenas projetou elementos já presentes na sociedade estadunidense – debates sobre punição, vigilância e exclusão social, a obra também se constitui como crítica às políticas de “lei e ordem” características dos governos neoliberais instaurados no Chile, nos Estados Unidos e no Reino Unido. A distopia apresentada por Carpenter é, na verdade, uma representação de seu tempo, mas também um alerta sobre o avanço de discursos autoritários mascarados de eficiência e segurança.

Ao final, o governo dos Estados Unidos representado por estereótipos masculinos brancos e heterossexuais é o grande vencedor. Ian Conrich e David Woods no livro “The Cinema of John Carpenter: The Technique of Terror”, sugerem que o diretor tem uma tendência a construir tramas “niilistas” e levantam dúvidas se seus filmes seriam obras contra as autoridades ou a favor delas. As colocações dos autores são interessantes, porém carecem de uma análise mais profunda das intenções e contexto de produção/recepção dos filmes de Carpenter. Partindo apenas da análise de Fuga de Nova York, ao meu ver, o diretor procurou fazer um filme que deixa em aberto seu posicionamento político, apesar de que a forma como a prisão de Manhattan é apresentada fica implícito que há a intenção de se construir uma crítica. Já o final sem uma grande resolução, sugere não o “niilismo”, mas sim uma advertência aos espectadores, um possível chamado para ação: façam alguma coisa enquanto é tempo, se deixarem do jeito que está no futuro será pior e não haverá remédio. O final do filme é sem esperança, pois a ação para resolver o problema não deve ocorrer no futuro, mas no presente. O diretor mo-

biliza o medo do futuro como uma ferramenta de reflexão e possível ação no presente. Todavia, por ser uma obra ficcional outras leituras são possíveis.

Portanto, *Fuga de Nova York* é um filme que, apesar de seus problemas narrativos, nos oferece uma visão parcial – mas que está em diálogo com sua época – dos temores que afligiam os Estados Unidos no início de um novo período político. Ronald Reagan iniciava seu governo apoiado em uma promessa de restabelecer a grandiosidade da nação, pretendia trazer de volta tempos melhores, aparentemente, John Carpenter não acreditava nisso e imaginava um futuro de decadência e não de grandeza para os Estados Unidos. No entanto, a mensagem final do filme sugere uma onipotência das forças estatais de repressão, os indivíduos sozinhos pouco poder têm contra elas, qual seria a solução para evitar aquele cenário distópico? A National Liberation Front of America, que aparece no começo do filme, seria a solução? O filme não responde. Mas fica implícito que a ação em conjunto, como acontece quando Plissken recebe ajuda dentro da prisão, tem mais potencial de transformação que a ação de um único indivíduo.

Referências

BAKER, Brian. **Masculinity in fiction and film**: representing men in popular culture genres 1945-2000. London/New York: Continuum, 2006.

CARPENTER, John. *Escape from New York: My Interview with John Carpenter*. Entrevista concedida a David Weiner. ***It Came from Blog***, 29 jan. 2021. Disponível em: <https://itcame->

fromblog.com/2021/01/29/escape-from-new-york-my-interview-with-john-carpenter/ Acesso em: 26 out. 2025.

CUNHA, Vagner Silva da. A proposta neoliberal no combate à criminalidade: o programa estadunidense tolerância zero. **Revista de Estudos Sociais**, ano 10, n. 19, v. 1, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/238/23821981002.pdf> Acesso em: 28 out. 2025.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2014.

ESCAPE FROM NEW YORK [FUGA DE NOVA YORK]. Direção: John Carpenter. Produção: AVCO Embassy Pictures International Film Investors, Goldcrest Films International. Estados Unidos: AVCO, 1981. DVD (99 min.).

GREENE, Judith A. *Zero tolerance: a case study of police policies and practices in New York City*. **Crime & Delinquency**, [S.l.], v. 45, n. 2, p. 171–187, apr. 1999. Disponível em: <https://cad.sagepub.com/content/45/2/171> Acesso em: 28 out. 2025.

HOLMLUND, Chris. Masculinity as Multiple Masquerade: The ‘mature’ Stallone and the Stallone clone. In: COHAN, Steven; HARK, Ina Rae (Org.). **Screening the Male**: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema. New York; London: Routledge, 1993.

JEFFORDS, Susan. **Hard Bodies**: Hollywood Masculinity in the Reagan Era. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1994.

MUIR, John Kenneth. **The Films of John Carpenter**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2000.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo. **Estados Distópicos da América**: o futuro dos EUA nas histórias em quadrinhos (1983-1999). Curitiba: CRV, 2023.

REAGAN, Ronald. **Election Eve Address “A Vision for America”, 11 mar. 1980**. Disponível em: <https://www.reaganlibrary.gov/archives/speech/election-eve-address-vision-america> Acesso em: 27 out. 2025.

REAGAN, Ronald. **The President’s News Conference, 29 jan. 1981**. Washington, D.C.: The White House / Ronald Reagan Presidential Library & Museum. Disponível em: <https://www.reaganlibrary.gov/archives/speech/presidents-news-conference-1> Acesso em: 27 out. 2025.

SANTIAGO JR., Francisco C. F. Cinema e historiografia: trajetória de um objeto historiográfico (1971-2010). **História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography, v. 5, n. 8, p. 151-173, 17 ago. 2012. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/270/261> Acesso em: 27 out. 2025.

SHECAIRA, Sérgio Salomão. Tolerância Zero. **Revista Internacional de Direito e Cidadania**, n. 5, p. 165–176, out. 2009. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?lng=pt&pid=S2175-2591201500010000700005> Acesso em: 28 out. 2025.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. In: **Educação & Realidade**, v. 20, n.2 1995, p. 71-99. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/71721/40667> Acesso em: 27 out. 2025.

SPARKS, Richard. Masculinity and Heroism in the Hollywood “Blockbuster”: The Culture Industry and Contemporary

Images of Crime and Law Enforcement. **The British Journal of Criminology**, v. 36, n. 3, 1996. Disponível em: <https://l1nq.com/WHtfj> Acesso em: 27 out. 2025.

UNITED STATES. White House Office of Public Affairs. **The Reagan Presidency: A review of the first year, 1981**. [S.l.]: White House Office of Public Affairs, 1981. Disponível em: <https://www.reaganlibrary.gov/archives/digitized-textual-material> Acesso em: 26 out. 2025.

WACQUANT, Loïc. A tempestade global da lei e ordem: sobre punição e neoliberalismo. **Revista de Sociologia e Política**, v. 20, n. 41, p. 7–20, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/238/23821981002.pdf> Acesso em: 28 out. 2025.

ZEGLIN, Robert J. Portrayals of Masculinity in “Guy Movies”: Exploring Viewer–Character Dissonance. **The Journal of Men’s Studies**, v. 24, n. 1, p. 42–59, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/290473715_Portrayals_of_Masculinity_in_Guy_Movies_Exploring_Viewer-Character_Dissonance Acesso em: 27 out. 2025.

TASKER, Yvonne. Dumb Movies for Dumb People: Masculinity, The Body and the Voice in Contemporary Action Cinema. In: COHAN, Steven; HARK, Ina Rae (Org.). **Screening the Male: Exploring Masculinities in the Hollywood Cinema**. New York; London: Routledge, 1993.

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 06:
CONTRACULTURA,
UNDERGROUND E
ALTERNATIVO: USOS
CONCEITUAIS NAS PESQUISAS
EM ARTES GRÁFICAS E CINEMA**

Coordenador:
Geovano Moreira Chaves

DO MARGINAL AO EPISTÊMICO: A ESTÉTICA DA LIBERTAÇÃO EM “A FILHA DO HOMEM”

*Carlos Eduardo do Nascimento*¹

*Leonardo Brandão*²

Introdução

As histórias em quadrinhos, entendidas como uma linguagem gráfico-narrativa com formas próprias de construção de sentido, foram historicamente subestimadas no interior das ciências humanas, sendo recorrente sua redução ao entretenimento ou à comunicação de massa, em detrimento de sua análise como objeto legítimo de investigação histórica. No entanto, determinadas obras, sobretudo aquelas que emergem de circuitos alternativos e independentes, desafiam essa lógica de desvalorização ao propor narrativas densas, esteticamen-

1. Doutorando em Desenvolvimento Regional pela Universidade Regional de Blumenau (FURB) e Bolsista CAPES. Membro do Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos da FURB. E-mail: cednascimento@furb.br.

2. Doutor em História com bolsa CNPq pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Professor de História Moderna e Contemporânea da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Coordenador do Grupo de Pesquisa em Histórias em Quadrinhos da FURB. E-mail: leobrandão@furb.br.

te disruptivas e profundamente comprometidas com críticas sociais e políticas. Em especial, as HQs de perfil underground, não apenas por seu conteúdo temático, mas também por seus modos de produção e circulação, revelam-se como veículos de insurgência simbólica e cognitiva.

Este artigo propõe refletir sobre como determinadas HQs independentes, quando articuladas a contextos de exclusão e resistência, podem ser compreendidas como formas legítimas de produção de conhecimento – ou, mais precisamente, como manifestações de uma epistemologia estética do Sul. Para tanto, toma-se como objeto empírico a obra *A Filha do Homem*, de Alcimar Frazão, João Azeitona e Paulo Santos, cuja narrativa brutal, simbólica e espiritualmente tensionada opera como um gesto gráfico de denúncia e pertencimento. Através do uso intenso de referências religiosas, visuais e culturais, a obra desloca o olhar do leitor para experiências historicamente invisibilizadas, trazendo à tona um saber que não se expressa pela via da racionalidade acadêmica, mas sim pela sensibilidade gráfica, pelo desconforto estético e pela potência simbólica.

A proposta central é defender que *A Filha do Homem* constitui um exemplo de como o underground gráfico pode deixar de ser lido como mera produção “marginal” e passar a ser compreendido como um lugar epistêmico – um espaço de enunciação crítica, estética e politicamente comprometida com a descolonização do saber. Parte-se da hipótese de que determinadas HQs underground podem operar como expressões legítimas de uma epistemologia estética do Sul, articulando formas gráficas de resistência que produzem sentido e conhecimento a partir da dor, da marginalidade e do simbólico; para investigar essa hipótese, o artigo tem como objetivo analisar estética e teoricamente a obra em questão, utilizan-

do como metodologia uma abordagem qualitativa interpretativa, que articula análise estética-narrativa, leitura simbólica e referencial crítico descolonial. Para isso, o artigo mobiliza dois eixos principais de fundamentação: as reflexões sobre a contracultura e o campo underground como formas de ruptura com a hegemonia cultural (Roszak, Sabin); e os aportes das epistemologias do Sul e da estética da libertação (Dussel, Mignolo, Boaventura, Walsh etc.), que reconhecem nas expressões periféricas, simbólicas e populares modos legítimos e pluriversais de conhecer o mundo.

Saberes alternativos: do marginal ao epistêmico

O debate sobre as formas legítimas de produção de conhecimento ainda está fortemente marcado por uma lógica eurocentrada, que associa razão, ciência e verdade a uma matriz específica de modernidade ocidental. Neste contexto, expressões culturais como as histórias em quadrinhos, sobretudo aquelas produzidas à margem dos circuitos editoriais tradicionais, têm sido frequentemente reduzidas a objetos de entretenimento, desprovidos de densidade epistêmica. No entanto, quando situadas em contextos de exclusão, resistência e pertencimento, essas mesmas expressões revelam-se como dispositivos de saber, capazes de interpelar normas, expor violências e anunciar outras formas de pensar, sentir e conhecer o mundo.

Neste artigo, parte-se do pressuposto de que determinadas HQs independentes e underground, como *A Filha do Homem*, operam justamente neste campo de insurgência epistêmica, onde a linguagem gráfica, os símbolos religiosos

e os traços narrativos mobilizam sentidos que escapam à racionalidade instrumental. Para tanto, é necessário deslocar o olhar: sair da chave interpretativa que as vê como produtos culturais “marginais” e reenquadrá-las como expressões legítimas de conhecimento crítico, ancoradas na experiência e no sofrimento histórico das periferias sociais e epistêmicas.

Contracultura e *Underground*: para além da marginalidade

A noção de contracultura, conforme discutida por Theodore Roszak (1972), está profundamente ligada à crítica da sociedade tecnocrática e à rejeição da hegemonia da razão instrumental. Para Roszak, as manifestações juvenis dos anos 1960 não devem ser lidas apenas como revoltas comportamentais, mas como uma oposição mais ampla a um paradigma civilizacional que submete a subjetividade e a espiritualidade à lógica da eficiência técnica. O autor argumenta que a ciência moderna, ao se tornar o único critério de verdade socialmente válido, obscurece formas alternativas de conhecer, ligadas à imaginação, à experiência estética e às dimensões não racionalizadas da existência. Embora não proponha diretamente uma ruptura epistemológica no sentido clássico, Roszak insinua que a contracultura abre espaço para um tipo de saber outro – intuitivo, simbólico, sensível – que desafia os limites da racionalidade moderna e da cultura dominante.

Essa leitura crítica da modernidade também serve como lente para entender o papel insurgente das histórias em quadrinhos *underground*. Roger Sabin (1996), em sua análise histórica do campo dos quadrinhos, destaca que os comix *under-*

ground³ norte-americanos dos anos 1960 e 1970 romperam deliberadamente com os padrões normativos da indústria tradicional, abordando temas considerados tabu – como sexualidade, violência, política radical e crítica religiosa – e assumindo uma estética suja, provocativa e iconoclasta. Para Sabin, esse movimento não se restringiu ao conteúdo: ele se expressou também nos modos de produção e circulação das obras, que passaram a ser produzidas de forma independente, distribuídas em canais alternativos e frequentemente voltadas à provocação do status quo. As HQs underground, nesse sentido, não apenas falam sobre dissenso, elas o encarnam formalmente, performando uma crítica visual e narrativa às normas culturais estabelecidas.

Tanto em Roszak quanto em Sabin, portanto, encontram-se elementos que permitem pensar a contracultura e o underground não apenas como fenômenos de desvio cultural, mas como formas ativas de produção de sentido e crítica social. Se lidas a partir de um contexto epistemológico ampliado, essas manifestações revelam-se como expressões que tensionam os limites do saber legítimo, inserindo no debate cultural a potência de linguagens sensíveis, híbridas e insubmissas. Ao desafiar os regimes de verdade dominantes – seja pela recu-

3. A distinção entre *comics* e *comix* refere-se não apenas a uma diferença ortográfica, mas a uma diferenciação cultural, estética e política dentro da história das histórias em quadrinhos. O termo *comics* designa, de forma ampla, as produções *mainstream* dos quadrinhos, especialmente aquelas ligadas às grandes editoras (como Marvel e DC), com distribuição massiva, formatos padronizados e, frequentemente, uma relação mais estreita com o entretenimento comercial e com normas narrativas e gráficas estabilizadas. Por outro lado, *comix* é uma grafia popularizada nos Estados Unidos a partir do final dos anos 1960 para nomear um conjunto de publicações independentes que se afastavam dos padrões da indústria tradicional. A mudança ortográfica simboliza, portanto, uma ruptura cultural: os *comix* não apenas contestavam o conteúdo dominante, mas também questionavam a forma, os meios de produção e os limites da linguagem gráfica.

sa da razão tecnocrática, seja pela subversão estética – essas formas culturais constroem, de fato, espaços de enunciação que merecem ser compreendidos para além da marginalidade: como insurgências simbólicas, políticas e cognitivas.

No caso das HQs brasileiras contemporâneas, essa relação entre contracultura e insurgência estética ganha contornos próprios. Obras como *A Filha do Homem*, ao se apropriar de arquétipos religiosos, traços grotescos e narrativas não lineares, tensionam tanto a linguagem dos quadrinhos quanto os imaginários culturais que sustentam visões hegemônicas sobre fé, corpo, poder e exclusão. Lidas à luz da contracultura e do pensamento underground, tais obras não apenas refletem o mundo em crise, mas propõem fissuras que desestabilizam as certezas do olhar moderno. Elas não estão “fora” do sistema: são sua rachadura interna.

Assim, compreender o underground não como uma estética da margem, mas como um dispositivo crítico de produção de sentido, exige um deslocamento do olhar. Isso implica reconhecer que, na fricção entre o traço sujo, o símbolo religioso subvertido e a dor estetizada, habita uma força epistêmica que desafia o lugar da arte e do saber na modernidade. É precisamente essa chave que o próximo tópico aprofundará, ao articular a proposta de uma epistemologia estética do Sul a partir das formulações de Dussel, Boaventura, Mignolo e Walsh.

Epistemologias do Sul e a insurgência estética

A modernidade ocidental consolidou, ao longo dos séculos, um modelo de produção de conhecimento que se pretendeu universal, neutro e objetivo — baseado na razão científica,

na abstração conceitual e na separação entre sujeito e objeto. Essa racionalidade, que emergiu das transformações epistemológicas iniciadas no Iluminismo e consolidadas com o avanço do capitalismo europeu, impôs-se como paradigma dominante não apenas nas ciências formais, mas também nas formas de pensar a cultura, a arte e o saber social. Nesse processo, todos os modos alternativos de conhecer – vinculados ao corpo, à memória coletiva, ao território, à religiosidade, à experiência estética ou ao sofrimento histórico – foram classificados como irracionais, menores, ou meramente subjetivos (como se a subjetividade não fosse uma forma de saber). O que se configurou, portanto, foi uma verdadeira episteme colonial, na qual a exclusão política e econômica de povos e grupos sociais veio acompanhada de sua exclusão epistêmica, conforme nomeia Aníbal Quijano (2005) ao cunhar o conceito de colonialidade do poder e, conseqüentemente, colonialidade do saber.

É em reação a esse processo histórico de silenciamento epistêmico que se constituem as chamadas epistemologias do Sul, formuladas com mais sistematicidade por Boaventura de Sousa Santos e Maria Paula Meneses (2010). Diferentemente das abordagens multiculturalistas superficiais que buscam apenas integrar vozes “diferentes” ao cânone, as epistemologias do Sul propõem um deslocamento radical: elas reivindicam o direito de existência autônoma de outros sistemas de conhecimento, fundados em outras ontologias, temporalidades e linguagens. Para Boaventura (2018), trata-se de construir uma ecologia de saberes, ou seja, um campo em que diferentes formas de conhecimento possam dialogar em condição de equivalência, sem que o saber científico ocidental seja tomado como critério único ou superior de validação. Isso não significa renunciar à ciência, mas situá-la: reconhecer seus limites históricos, seu enraizamento colonial e sua incapacidade de abarcar

a totalidade da experiência humana, especialmente nos contextos de opressão e resistência.

Catherine Walsh (2024) em uma palestra transcrita por Jorgelina Tallei (2024), ao articular o pensamento descolonial a partir das lutas latino-americanas, amplia essa perspectiva ao enfatizar que os saberes do Sul não são apenas diferentes por origem ou localização, mas por forma – especialmente a forma como a academia os incorpora. Eles não se exprimem necessariamente em categorias abstratas ou argumentos lineares, mas se manifestam por meio de práticas, rituais, memórias, corporalidades, linguagens híbridas, performances simbólicas e experiências estéticas. A insurgência epistêmica do Sul é também uma insurgência do sensível: ela rompe com os modos de ver e sentir que foram colonizados pela estética hegemônica, e propõe um resgate das formas de expressão que emergem das dores, das ausências e das cicatrizes históricas – especialmente os gritos como expressões de resistência e constituição de uma epistemologia crítica (WALSH, TALLEI, 2024). A arte, nesse contexto, não é mero reflexo do social, e sim campo de invenção ontológica, um território onde se disputa o que é real, o que é belo e o que é verdadeiro.

É nesse ponto que se articula a contribuição de Enrique Dussel, ao propor a Estética da Libertação como um desdobramento necessário da sua ética e filosofia política. Dussel (2013) parte da constatação de que a arte, nas sociedades modernas, foi capturada por uma lógica elitista, autônoma e reificada, que a separou das condições concretas de vida dos sujeitos oprimidos. Para isso, o autor destaca dentro do campo material da estética uma intersecção com o campo material do trabalho: a poiética. Nesse sentido, a estética assume uma versão mais “limpa” da poiésis, enquanto o trabalho laboral e humano é relegado a uma condição periférica e explorató-

ria. A crítica de Dussel à estetização burguesa, compreendida como distanciamento sistemático da arte em relação ao sofrimento histórico concreto, conduz à formulação de uma estética situada, orientada para a mediação sensível das experiências de exclusão, exploração e silenciamento produzidas pela modernidade capitalista. Conforme Dussel,

A libertação poiético-tecnológica, é evidente, pressupõe, para que seja efetiva, a libertação econômica, política e ideológica; ao mesmo tempo, a libertação material constitui o pressuposto da plena libertação nas demais instâncias. Por outro lado, o modo de produção capitalista, ao desagregar os modos de produção “tradicionais”, destrói simultaneamente a poiésis artesanal, popular e histórica. A introdução de novos objetos, impulsionada pela propaganda das transnacionais, cria novas necessidades desses objetos, institui novos usos e produz uma nova cultura (DUSSEL, 2013, p. 99)⁴.

Para o autor, a arte é um lugar onde a dor pode ser transfigurada em denúncia, onde a corporeidade oprimida pode ser representada e onde os silêncios da história podem ser expressos com força simbólica. A estética da libertação, no sentido ontológico ou material de uma poiética da libertação, é também uma estética da vulnerabilidade: ela afirma que a beleza pode emergir da feiura, que o sagrado pode habitar o grotesco e que o sublime pode se manifestar no traço incômodo, no corpo torto, no grito mudo das margens. O papel

4. Trecho original: *La liberación poiético-tecnológica, es evidente, supone, para que sea real, la liberación económica, política e ideológica, pero, al mismo tiempo, la liberación material es el supuesto de la plena liberación en las otras instancias. [...] Por otra parte, el modo de producción capitalista al desagregar los modos de producción “tradicionales” destruye, al mismo tiempo, la poiética artesanal, popular, histórica. La introducción de nuevos objetos (lo que impulsa la propaganda de las transnacionales), crea nuevas necesidades de dichos objetos, crea nuevos, usos, nueva cultura* (DUSSEL, 2013, p. 99).

para essa libertação sensível é, então, do artista, que “é muito mais que um imitador e sua missão é muito mais elevada e humana que a mera expressão da beleza [...] situa-se diante dos entes, diante do cosmos, reatualizando a atitude fundamental que faz do homem um homem” (DUSSEL, 1997, p. 112-113). Nesse sentido, o artista deve primeiramente compreender o ser e o mundo para, posteriormente, intuí-lo e comunicá-lo, de forma que se separem do mundo conformista do homem cotidiano e inconformem-se. Essa compreensão deve, evidentemente, ser precedida por um afastamento ontológico. Isso é importante no sentido de que “apenas distanciando-se de seu próprio mundo, a partir de um corte inesperado da história, às vezes na extrema pobreza, é que o mundo aparece por encanto [entusiasmo]” (DUSSEL, 1997, p. 114).

[...] diante da própria admiração do artista, sob uma nova luz, em seu rosto real, em seu ser. É nesse momento que a coisa se desvela, se desnuda, se mostra em seu ser oculto, e é quando a arte, a grande arte, pode se instaurar. Por isso, o artista deve ser antes de tudo um ser humano, que junto ao metafísico cumpre a missão suprema dentro de uma cultura: recuperar o sentido do ser de uma época. Sua função não é intuir beleza, mas primeiramente o ser. A partir do ser, as coisas se mostram em sua beleza transcendental, nessa beleza ontológica que é perfeitamente compatível com o horivelmente feio (DUSSEL, 1997, p. 115).

Assim, o artista “desvela o ser oculto do ente” e deve “expressar o ser compreendido” (DUSSEL, 1997, p. 115). Isso evidencia claramente um papel potencialmente transformador da arte e do artista em um contexto colonial, uma vez que se recupera na totalidade as interpelações de uma exterioridade excluída e renegada. Uma das formas de expressar isso é jus-

tamente pela resignificação da beleza e, conseqüentemente, da feiúra, criando nova beleza e reconfigurando o “feio” ou “não belo”, uma vez que “A feiúra sensível da forma de um disforme, de um mutilado de guerra, pode resplandecer sob a beleza de seu ser oculto e agora manifestado” (Dussel, 1997, p. 115). E eis aqui uma conexão com a contracultura e com o underground em seu sentido mais objetivo: identificar no grotesco o belo, seja pela denúncia, pela dor ou pela resignificação. Assim, “A arte deixa de expressar uma beleza equívoca para ocupar-se agora de uma das tarefas mais urgentes e eminentes que o homem possui [...]: expressar diante da História, diante de seus próprios co-gestores da cultura, o sentido radical de tudo aquilo que habita o mundo dos homens” (DUSSEL, 1997, p. 117).

A reflexão dusseliana pode ainda ser reforçada por Walter Mignolo (2024), ao tratar da estética decolonial. Nesse sentido, o autor contribui com uma inflexão fundamental nesse debate: segundo ele, não há colonialidade apenas do saber, mas também da sensibilidade (colonialidade do sentir). Os modos de ver, sentir e representar foram historicamente disciplinados pelas normas eurocêntricas do belo, do harmônico e do legível. A estética decolonial propõe, assim, uma prática de ruptura que subverte essas categorias e afirma outras formas de visualidade: formas dissonantes, fragmentadas, opacas, híbridas etc. É uma “ruptura com os padrões estéticos impostos pela modernidade/colonialidade, que historicamente colocaram as expressões artísticas ocidentais no centro e marginalizaram as formas de arte das culturas subalternizadas (Mignolo et al, 2024, p. 97). Trata-se de uma insurgência que não se dá apenas no conteúdo da obra, mas na forma como ela se apresenta – nos traços irregulares, nas composições não lineares, nas imagens que perturbam o olhar e forçam

uma leitura fora do padrão. A arte decolonial é, nesse sentido, uma estética do conflito: ela não conforta, não explica, não reconcilia. Ela incomoda – e é justamente por isso que carrega potência epistêmica, pois “pensar dói” (MIGNOLO ET AL, 2024, p. 92).

Ao articular esses autores, é possível afirmar que as epistemologias do Sul não são apenas discursos sobre o saber, mas também formas de existência estética. São insurgências que se dão no plano da forma, do símbolo e da linguagem, encontrando nas expressões artísticas um campo privilegiado de manifestação. Quando uma obra gráfica como *A Filha do Homem* mobiliza narrativas fragmentadas, símbolos religiosos subvertidos, traços grotescos e cenas de violência poética, ela não apenas representa a dor social, mas opera um gesto epistêmico: ela rompe com o regime de visibilidade dominante, produz outros modos de ver e, com isso, inscreve saberes no corpo do mundo. Trata-se, assim, de compreender a arte não como ilustração da teoria, mas como pensamento encarnado: como filosofia em imagem, como política em linha, como resistência em tinta. Ao reconhecer a estética como lugar de produção de conhecimento, o artigo que aqui se propõe inscreve-se na luta por uma hermenêutica sensível, descolonial e libertadora.

A Obra em Foco: *A Filha do Homem*

A HQ *A Filha do Homem*, produzida por Alcimar Frazão, João Azeitona e Paulo Santos e publicada pela Editora Mino em 2024, é uma narrativa que escapa às convenções lineares e ao conforto interpretativo, posicionando-se com destaque no cenário dos quadrinhos brasileiros contemporâneos.

À primeira vista, o enredo pode parecer difuso, enigmático ou fragmentado: uma mulher grávida, a figura de um suposto messias, uma paisagem urbana abstrata e claustrofóbica, traços sujos e simbologias religiosas constantemente tensionadas. No entanto, é precisamente nesse entrelaçamento de elementos dissonantes que se desenha sua potência estética e política. A obra opera como denúncia sensível, como rasura simbólica e como alegoria viva de um mundo em colapso.

O nome da obra já é uma inversão semântica: A Filha do Homem evoca diretamente o imaginário cristão, remetendo à figura messiânica tradicionalmente masculina, e ao mesmo tempo, desloca essa matriz ao propor uma gestação inversa, em que o “homem” torna-se objeto de filiação. Esse movimento simbólico de reversão do arquétipo sagrado é central para a lógica da HQ: não se trata de uma simples crítica religiosa, mas de um gesto estético que corrompe a gramática simbólica da transcendência patriarcal. O corpo feminino grávido, sujo, marginalizado, tornado carne da redenção invertida, passa a encarnar uma nova forma de sacralidade profana, feita de dor, sangue e silêncio, com a resignificação da figura messiânica. A figura feminina, aqui, não é só personagem: é metáfora, é corpo político, é território de disputa simbólica.

Visualmente, a obra se distancia de qualquer traço limpo ou esteticamente confortável. Os autores adotam uma linha gráfica densa, com traços borrados, sobreposições de sombras e construções visuais que comunicam angústia, colapso e instabilidade. O texto narrativo – muitas vezes fragmentado ou ausente – contribui para uma leitura que exige do sujeito leitor uma entrega sensível. Não há conforto: há fricção. E é essa fricção que transforma a obra em ato poiético no sentido dusseliano, como criação situada que emana da exterioridade sofrida. A Filha do Homem não é um “objeto de cultura” (DUSSEL, 1997) a ser

contemplado pela razão ilustrada; ela é ferida, é denúncia, é memória insuportável convertida em imagem.

A cidade, na HQ, emerge como não-lugar do humano. As paisagens urbanas aparecem inóspitas, degradadas, com arquitetura opressiva e presença constante de muros, cercas, sujeira e ruína. Essa espacialidade se torna expressão da interioridade dos sujeitos. A estética da ruína não se limita à ambientação visual: ela configura uma ontologia do desespero, uma crítica muda ao abandono social e à falência das promessas modernas de progresso e ordem. A HQ performa, assim, uma crítica às formas de vida sacrificáveis, à lógica da abjeção e à perda de sentido.

Já o pastor que figura como eixo narrativo em *A Filha do Homem* é, ao mesmo tempo, personagem e alegoria. Ele encarna a crise moral e simbólica de um messianismo esvaziado, típico de sociedades onde a fé é convertida em espetáculo e o sagrado em mercadoria. Sua figura opera como paródia da autoridade espiritual: não é guia, mas simulacro; não redime, mas manipula. O discurso religioso, que deveria apontar para a transcendência, é instrumentalizado como forma de controle sobre corpos e consciências. A fé se transforma em capital simbólico e o púlpito em palco de poder. O pastor, em vez de conduzir à libertação, reproduz a lógica sacrificial da modernidade colonial, onde se promete salvação às custas da dor alheia.

Essa estrutura de poder é especialmente visível na relação que o pastor estabelece com suas fiéis, mulheres que oscilam entre a devoção e a submissão – em especial a moça que deu à luz a sua filha “bastarda”. A obra expõe com dureza a objetificação do corpo feminino dentro de um imaginário religioso patriarcal, em que a mulher é simultaneamente santificada e profanada, venerada e usada. A gestação da protagonista, que deveria simbolizar o milagre, converte-se em marca da explo-

ração. Seu corpo é lugar de disputa teológica e de dominação: nele se inscreve a violência simbólica de um messianismo que, travestido de promessa, perpetua a hierarquia entre o sagrado masculino e o corpo feminino sacrificado. Ao exibir essa contradição de modo cru, a HQ desmonta o mito da pureza religiosa e revela a dimensão política da fé quando apropriada por estruturas patriarcais e autoritárias.

A relação entre o pastor e sua seguidora também se apresenta como uma metáfora da colonização espiritual. O líder religioso figura como aquele que detém o verbo – o poder de nomear, de interpretar, de traduzir a vontade divina – enquanto as mulheres permanecem aprisionadas no silêncio do corpo, no espaço do sensível, da fé cega. Essa divisão entre logos e corpo, palavra e carne, é precisamente o que as epistemologias do Sul procuram subverter: a separação colonial entre quem pensa e quem sente, entre o sujeito que enuncia e o corpo que apenas suporta. Ao dar centralidade à mulher grávida, “suja” e silenciosa, *A Filha do Homem* reverte essa hierarquia simbólica: o verbo perde autoridade e a carne, paradoxalmente, torna-se o lugar da revelação. O milagre desloca-se do discurso para a materialidade do corpo oprimido – um corpo que, ao resistir, torna-se profético em seu fruto, a *Filha do Homem* (Pastor).

Desse modo, a HQ realiza uma desmitificação radical do fenômeno messiânico. O messias, aqui, não é o portador da verdade, mas o sintoma da sua falência. A promessa de redenção revela-se como armadilha de poder: quanto maior o desespero coletivo, maior a eficácia simbólica do falso profeta. A narrativa desmonta a lógica salvífica ao mostrar que o messianismo moderno tende a repetir a estrutura sacrificial que diz combater. A figura do pastor, com sua autoridade corrompida e seu olhar dominador, representa a continua-

de dessa violência travestida de fé. A Filha do Homem subverte, portanto, o imaginário cristão da salvação para propor outra hermenêutica: uma teologia negativa das margens, onde o sagrado não redime, mas revela; onde o messias não salva, mas expõe a ferida.

O excesso de elementos simbólicos torna a obra um campo aberto de leitura – mas não no sentido pós-moderno da multiplicidade, e sim como campo de disputa de sentidos oriundos da experiência da dor. Essa dimensão do sofrimento como enunciação estética está no cerne da epistemologia do Sul, que, como visto, busca reconhecer formas de saber e criação oriundas da opressão histórica, da exclusão epistêmica e do silenciamento sistemático de sujeitos periféricos. Nesse horizonte, a HQ pode ser lida como narrativa-poética que realiza uma crítica simbólica à colonialidade do saber, colonialidade do sentir e à estética dominante. Ela não apenas “fala sobre” a opressão: ela fala a partir da ferida, inscrevendo-se no campo da estética da libertação enquanto gesto de denúncia e criação.

Da dor ao saber: uma epistemologia estética do Sul Global

A estética da dor, quando emanada de corpos historicamente subalternizados, deixa de ser um mero registro afetivo ou narrativo para se constituir como instância epistêmica. Trata-se de uma dor que não apenas sente, mas que sabe. Nesse sentido, a epistemologia estética do Sul propõe um deslocamento radical: é no sofrimento social, nas margens habitadas por sujeitos racializados, empobrecidos, descartáveis e silencia-

dos, que pulsa uma possibilidade outra de conhecer o mundo. Como afirmam Catherine Walsh e Jorgelina Tallei (2024), a perspectiva decolonial não se resume a criticar a epistemologia moderna-ocidental, mas a visibilizar e legitimar modos de saber produzidos nos territórios feridos pela colonialidade, a construir uma epistemologia crítica que seja essencialmente transformadora. Esses saberes não têm apenas valor ético ou político, mas também densidade ontológica e epistêmica, pois enunciam a partir de corporalidades encarnadas, memórias coletivas e resistências sensíveis.

Nesse horizonte, o sofrimento não é apenas sintoma da opressão: é também índice demarcador da exterioridade. Enrique Dussel (1977), ao formular sua “Estética da Libertação”, afirma que a crítica libertadora nasce da dor do outro, do rosto excluído que clama por reconhecimento, e que a resposta ética se manifesta, também, pela mediação – seja ela poética ou científica. A arte crítico-libertadora também deve se medir dessa forma. A perspectiva da interpelação da exterioridade que clama pelas pulsões alterativas da totalidade demanda um sentir percebido desde as margens, desde as periferias, desde a exclusão, desde o Outro. Apoiando-se em Emmanuel Levinas e sua formulação conceitual do “Outro”, Dussel argumenta que é na interpelação desse Outro – em sua corporeidade vulnerável, em seu grito ético – que se funda a possibilidade de ruptura com o sistema colonial, imperialista e dominador. A estética, então, não é mais um campo separado da razão, mas torna-se mediação poética de uma ética insurgente. É arte que sente, mas sobretudo arte que pensa e interpela. O sensível se torna via de acesso ao real negado pelas estruturas do saber hegemônico.

A epistemologia estética do Sul, nesse contexto, não busca universalizar um novo paradigma, mas desestabilizar a uni-

versalidade impostora da modernidade colonial. Ao legitimar a criação simbólica oriunda das margens, ela rompe com o dualismo que separa razão e emoção, forma e conteúdo, política e estética. O que está em jogo é a restituição do sensível como categoria de conhecimento, e a legitimação da dor como lugar de enunciação. É a dor que conhece, que conta e que denuncia, mas também que sonha, que reconfigura sentidos e que elabora mundos possíveis. Em termos dusselianos, trata-se da poiésis como resposta criadora à negação ontológica: a criação artística como gesto de resistência ontológica frente à colonialidade e sua percepção sensível-racional como reconhecimento de uma libertação epistemológica. É como o anúncio de uma máxima: muitas vezes, a realidade e sua percepção racional não nos toca, mas sentir essa realidade através dos estímulos estéticos, sim. É um campo fértil de criação e diálogo não-verbal de uma analética, onde as interpelações são percebidas, antes, de forma sensível para, posteriormente, serem racionalizadas – possibilitando de forma mais adequada e contextualizada a alteridade necessária para relação intercultural dos povos.

A HQ *A Filha do Homem* inscreve-se nesse campo ao transformar a dor em linguagem estética. O corpo grávido, sujo e solitário, a cidade opressora e desumanizada, os rostos apagados: tudo ali performa o sofrimento como campo de denúncia e interpelação. Mas uma denúncia de quem sabe, de quem sente, de quem vive. Não se trata apenas de mostrar o sofrimento: trata-se de fazê-lo falar, tensionar o olhar, gerar fricção no leitor. A arte torna-se grito, não como vitimização, mas como crítica. Essa estética da dor produz uma linguagem em que o sentido não é dado pela linearidade narrativa ou pela clareza semântica, mas pela densidade simbólica, pelo traço disforme, pelo silêncio como forma de enunciação. Há

uma semiótica do colapso e desalento ali, que só pode ser compreendida se aceitarmos que o saber não é monopólio da razão ocidental e que o sentir também sabe.

Boaventura de Sousa Santos (2010), ao formular sua proposta de “Epistemologias do Sul”, insiste na necessidade de reconhecer a diversidade epistêmica do mundo, advertindo que os saberes hegemônicos construíram sua universalidade às custas da supressão das epistemologias subalternas. A arte crítica, neste sentido, torna-se um dos caminhos para a insurgência desses saberes ocultados. Não apenas por dar visibilidade a sujeitos excluídos, mas por instituir formas outras de enunciar o mundo. Formas que nascem da dor, mas não se encerram nela; que denunciam, mas também anunciam mundos possíveis.

Assim, a dor, quando performada esteticamente a partir da periferia do mundo, não é apenas uma narrativa de sofrimento abstrata, mas um gesto de saber insurgente. A HQ underground, ao romper com os parâmetros formais e temáticos da Indústria Cultural que denuncia Adorno (2020), torna-se espaço fecundo para essas epistemologias do Sul, podendo ser enquadrada em algo ainda mais específico, uma Epistemologia Estética do Sul. Ela desafia o olhar, rasura a lógica dominante, encarna o saber no corpo que sofre e resiste. Eis, portanto, a premissa fundamental desse trabalho: o sofrimento narrado nas margens, quando articulado esteticamente, não é silêncio, mas linguagem; não é apenas memória, mas crítica; não é só dor, mas possibilidade.

A obra *A Filha do Homem* rearticula, de forma radical e profundamente simbólica, dois eixos historicamente entrelaçados na constituição do imaginário latino-americano: a religiosidade e a violência. Ambas não aparecem como polos opostos, mas como dispositivos tensionados, ambíguos e, sobretudo, potentes para a crítica. A presença de ícones religiosos – como

a figura grávida ou a gestualidade remanescente de cenas bíblicas – é subvertida por uma gramática gráfica marcada pelo grotesco, pela sujeira e pela saturação. O resultado não é um discurso anticlerical panfletário, mas uma operação estética de desmonte simbólico dos fundamentos morais da colonialidade.

A religiosidade aqui não é invocada para consolar ou transcender a dor, mas para escancará-la, para mostrar que ela é produzida e legitimada por regimes de poder que se afirmam como sagrados. Nesse sentido, a HQ opera um gesto de considerável destaque dentro das teorias do pensamento descolonial: o uso das imagens e formas dominantes para desmascarar sua cumplicidade com a dominação. Trata-se de uma crítica simbólica que atua na esfera do imaginário, deslocando signos e afetos que estruturam o ethos social. Não se denuncia apenas a violência física ou institucional, mas a própria teologia colonial que naturaliza a exclusão: um cristianismo deformado por uma teologia da prosperidade que legitima a ordem vigente em nome da redenção futura.

A gestação da protagonista, por exemplo, não é sinal de esperança pura, mas um corpo saturado de abandono, miséria e medo precedidos de catástrofe. A maternidade, historicamente romantizada como expressão máxima da mulher sagrada, é aqui reconfigurada como símbolo de vulnerabilidade, exaustão e resistência silenciosa. Essa ambivalência é central na crítica simbólica: retomar o sagrado não para reafirmá-lo, mas para desconstruí-lo desde o avesso. É uma estratégia estética de enfrentamento, que expõe como os signos religiosos foram capturados pelo poder para justificar o sofrimento das margens.

Além disso, a violência que atravessa a obra não é gratuita ou espetacularizada: ela é performada graficamente como linguagem. Os ferimentos, os traços deformados, o ambiente asfixiante, tudo denuncia a violência estrutural da cidade e da

sociedade. Mas, ao contrário de uma denúncia sociológica ou jurídica, a HQ oferece uma denúncia que, paradoxalmente, se torna ainda mais visceral por ser simbólica: uma crítica que atua no campo do sensível, do afeto, do mito. Como aponta Silvia Rivera Cusicanqui (2021), a descolonização não é apenas um processo político ou institucional, mas uma batalha semiótica, travada no campo das imagens, narrativas e signos. A HQ, então, torna-se trincheira dessa batalha, armada com traços, silêncios e signos religiosos subvertidos.

A crítica simbólica presente ainda dialoga diretamente como uma “descolonização do imaginário”. Nesse sentido, os símbolos e valores que estruturam a modernidade eurocentrada precisam ser desnaturalizados e reinscritos a partir da experiência histórica dos povos oprimidos. Assim, a arte, e particularmente a arte gráfica, é chamada a reconfigurar os códigos culturais da dominação. A HQ em questão cumpre esse papel ao articular religiosidade e violência como formas de linguagem crítica, não conciliadas, mas em atrito constante.

Essa religiosidade dissonante, portanto, não apaga o sagrado: ela o reconfigura como campo de disputa. É um sagrado impuro, sujo, encarnado na precariedade da vida periférica, mas ainda assim carregado de sentido. E é nesse sentido que a obra, ao performar a violência e subverter o símbolo religioso, se torna epistemologicamente relevante: ela não apenas representa a dor, mas a elabora como crítica; não apenas denuncia a opressão, mas refaz os signos com os quais narramos o mundo. Eis o gesto fundamental da estética da libertação: a insurgência do sensível como crítica à razão dominadora, a redenção do símbolo como campo de resistência e a dor como fundamento de um saber outro.

O grotesco como estética da denúncia

A presença do grotesco em *A Filha do Homem* não é mero artifício estético, tampouco um recurso narrativo anedótico. Trata-se de uma escolha formal e simbólica que tensiona os limites da representação e convoca o leitor-espectador a habitar zonas de desconforto, ambivalência e estranhamento. O grotesco, enquanto categoria estética historicamente associada ao feio, ao disforme e ao abjeto, ganha aqui um estatuto político: ele deixa de ser apenas uma linguagem visual para se converter em instrumento de denúncia. A deformação gráfica dos corpos, a sobreposição de símbolos contraditórios, a saturação dos quadros e a ausência de linearidade não produzem apenas uma estética da dissonância, mas convocam uma ética do enfrentamento.

Nos termos de Mikhail Bakhtin (2010), o grotesco é uma forma de subverter hierarquias simbólicas através da degradação e da ambivalência, rebaixando o sublime e elevando o vulgar em um mesmo gesto. Ainda que a proposta de Bakhtin esteja ancorada na tradição carnavalesca medieval, seu arcabouço teórico permite compreender como a arte grotesca pode operar deslocamentos simbólicos profundos. Na HQ em questão, o grotesco não é riso regenerador, mas fisionomia da dor social. É justamente nesse ponto que a obra atualiza o grotesco como uma estética da denúncia: ao invés de conciliar, ela fere; ao invés de purgar, ela inquieta; ao invés de pacificar, ela convoca à percepção crítica da barbárie normalizada.

O traço pesado, os corpos tortuosos, as feições assimétricas e os enquadramentos claustrofóbicos performam visualmente aquilo que Enrique Dussel (1977) nomeia como a exterioridade da vítima (Outro). Ou seja, a existência concreta

do oprimido que, excluído da ordem do discurso, só pode emergir por meio de uma representação que rasga os códigos normativos do belo, do ordenado e do funcional. O grotesco, nesse sentido, torna-se uma estética da exterioridade: aquilo que a razão instrumental não pode dizer, a arte grotesca grita. A deformação da forma e do corpo é, aqui, a forma estética da dor; e é essa dor que funda um saber outro, sensível, encarnado, insurgente.

É importante notar que essa opção estética não está dissociada de uma crítica estrutural. O grotesco em *A Filha do Homem* não remete à monstruosidade inata, mas à monstruosidade produzida: a violência do abandono, da igreja hostil, da história colonial, da Teologia da Prosperidade, da hipocrisia moralista. É o grotesco da miséria, e não da maldição. É a estética daquilo que foi deformado por um mundo deformante. Nesse sentido, a HQ insere-se na tradição de uma arte política que não teme a feiura, porque compreende que a beleza normativa muitas vezes mascara a violência institucional. O feio, o sujo, o desagradável – quando performados criticamente – tornam-se índice da verdade negada.

Ademais, o grotesco enquanto linguagem da denúncia não está restrito à figuração visual: ele estrutura também o ritmo narrativo, a organização espacial da página, os silêncios desconcertantes e a composição dos quadros. A ausência de linearidade narrativa, a repetição de cenas perturbadoras e o uso excessivo do preto não apenas constroem tensão dramática, mas revelam a impossibilidade de narrar o sofrimento com os códigos da racionalidade moderna. A HQ grotesca, então, é essa reconfiguração: um novo modo de dizer o indizível, de ilustrar o não verbal.

Portanto, o grotesco em *A Filha do Homem* não é um desvio da norma estética, mas a própria recusa da norma. É

por meio dele que a obra opera uma crítica radical aos regimes de representação e à cultura da indiferença. Se o belo clássico serve muitas vezes para embelezar a dominação, o grotesco aqui desnuda suas entranhas. A denúncia não é explícita, mas visceral; não é discursiva, mas sensorial. E é precisamente nesse campo da sensibilidade insurgente que a estética grotesca se torna também epistemologia: um modo de conhecer desde a dor, a dissonância e a fissura.

Narrativa marginal como produção de sentido

A narrativa marginal, como a que se desenrola em *A Filha do Homem*, não se limita a dar voz ao que está fora do centro; ela propõe uma reconfiguração do próprio campo do dizível. Diferente de uma representação superficial da exclusão social ou de um enredo que “inclui” personagens periféricos de maneira genérica, trata-se aqui de um gesto radical: a marginalidade não é tema, é ponto de partida epistemológico. O que se narra e, sobretudo, como se narra, desloca o eixo da enunciação tradicional e questiona as formas hegemônicas de produção de sentido. A HQ não apenas tematiza o abandono, a dor ou a violência, ela estrutura sua narrativa desde esses lugares. É, portanto, uma obra que não fala sobre a marginalidade, mas a partir dela.

Essa inversão de perspectiva rompe com as narrativas lineares, totalizantes e conclusivas que caracterizam a lógica moderna do progresso e da redenção. Em lugar disso, a narrativa assume uma forma fragmentada, disfuncional e, por vezes, incompreensível à primeira leitura. Essa fragmentação não é um recurso estético arbitrário: ela encarna a ruptura ontológi-

ca do sujeito periférico com o mundo que o nega. Da mesma forma, a narrativa quebrada, suja, atravessada por silêncios e explosões gráficas, diz mais sobre a condição do excluído do que uma história limpa, organizada e com desfecho redentor. A marginalidade aqui não se deixa capturar por estruturas formais clássicas: ela transcende seus limites.

É nesse gesto narrativo que a HQ se inscreve como uma forma de saber situada. Ao recusar a lógica da causalidade progressiva e do herói salvador, a obra constrói uma epistemologia de proximidade “entre-lugares”: não pertence à crônica jornalística nem à literatura tradicional, tampouco aos quadrinhos comerciais. Sua linguagem é híbrida, intersticial, desobediente. Isso ressoa com o que Boaventura de Sousa Santos (2019) denomina de “epistemologias do Sul” e “fim do império cognitivo”, ou seja, formas de conhecimento enraizadas nas experiências históricas de sofrimento, resistência e invenção dos povos oprimidos. Ao narrar a partir da dor, a HQ reinventa a linguagem da denúncia, não mais como exposição racional de um problema, mas como experiência sensível da violência sistemática.

A marginalidade, enquanto posição geopolítica, estética e simbólica, permite então uma nova gramática narrativa: uma que reconhece o fracasso como constitutivo da experiência subalterna, mas que não o absolutiza. Mesmo na lama, há lampejos de potência. O sentido, aqui, não é dado, mas construído a partir da leitura, da fricção, do confronto. O leitor não é um espectador passivo, mas um corpo convocado a sentir, interpretar, montar a narrativa por meio das lacunas e dos estilhaços. A marginalidade não é um limite: é uma linguagem.

Além disso, ao assumir essa forma de narrar, a HQ subverte também as fronteiras entre arte e política, entre estética e ética, entre forma e conteúdo. Como defende Dussel

(1997), a estética da libertação não busca representar o belo idealizado, mas provocar um encontro com a alteridade ferida, com o outro excluído que interpela eticamente o sujeito. A narrativa marginal, nesse contexto, é também uma interpelação ética: ao confrontar o leitor com corpos precários, com vozes quebradas e com cenários de devastação, ela exige uma resposta. Não há catarse; há incômodo.

Por fim, compreender essa narrativa como produção de sentido implica também reconhecer que a linguagem gráfica da HQ opera como uma escritura do impossível. O que não cabe nas palavras – a dor irreparável, a ausência de futuro, o corpo silenciado – encontra, nos quadrinhos, um modo de existência visual e simbólica. Trata-se de uma escrita do limiar, onde o sentido não está pronto, mas é disputado. É nesse terreno movediço que a narrativa marginal se afirma como dispositivo epistemológico: ao invés de oferecer explicações, ela convoca à escuta. E essa escuta, por sua vez, já é um gesto político de reconhecimento do outro, de suas interpelações e suas contingências.

Considerações finais

A análise da HQ *A Filha do Homem*, à luz das categorias de contracultura, underground e epistemologias do Sul, evidencia que determinadas produções marginalizadas não apenas refletem a exclusão social, mas operam como dispositivos críticos que tensionam os regimes de verdade, a linguagem estética e os modos de subjetivação modernos. Ao incorporar elementos como o grotesco, a religiosidade subvertida e a fragmentação narrativa, a obra constrói uma poética que não

busca apenas representar a realidade social violenta, mas interpelar o leitor a partir da dor e da ruína, exigindo uma escuta que é também política.

Ao articular os aportes de Enrique Dussel, Boaventura de Sousa Santos, Aníbal Quijano, Walter Dignolo e Catherine Walsh, este artigo propõe a leitura da HQ como expressão de uma epistemologia estética do Sul, ou seja, como uma forma de conhecimento sensível, insurgente e situada, que emerge das bordas do sistema e desafia a centralidade epistêmica do Ocidente moderno. A arte aqui não cumpre uma função ilustrativa ou catártica, mas assume o papel de denúncia, de fissura simbólica e de reinvenção de sentidos. Ela não apenas mostra a dor: ela a encarna.

Nesse sentido, reconhecer o valor epistêmico de tais produções implica também revisar nossos próprios critérios de validação do saber. Trata-se de deslocar o olhar da norma para o desvio, da forma canônica para o traço torto, da narrativa consolidada para a linguagem interrompida. É nesse gesto que se abre a possibilidade de uma hermenêutica da libertação, que compreenda o subalterno não como objeto de representação, mas como sujeito de enunciação, capaz de produzir sentido mesmo e, sobretudo, a partir da catástrofe.

Por fim, ao compreender *A Filha do Homem* como um artefato que mobiliza uma estética da denúncia, uma política da alteridade e uma epistemologia do sentir, o presente trabalho procurou evidenciar que a marginalidade não é um silêncio: é uma linguagem própria. E que escutar essa linguagem é um ato ético, político e epistêmico.

Referências

ADORNO, W. Theodor. **Indústria cultural**. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento**: o contexto de François Rabelais. 7. ed. São Paulo: HUCITEC, 2010.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Ch'ixinakax utxiwa**: uma reflexão sobre práticas e discursos descolonizadores. Tradução de Ana Luiza Braga. São Paulo: N-1 Edições, 2021.

DUSSEL, Enrique. **Para um Ética da Libertação latino-americana**: acesso ao ponto de partida da ética. Tradução de Luiz João Gaio. São Paulo: Edições Loyola e Editora UNIMEP, 1977.

DUSSEL, Enrique. **Oito ensaios sobre cultura latino-americana e libertação (1965-1991)**. Tradução de Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Paulinas, 1997.

DUSSEL, Enrique. **Hacia una Estética de la Liberación**: obras selectas. Buenos Aires, Docencia, 2013.

DUSSEL, Enrique. Europa, modernidade e Eurocentrismo. In: **A colonialidade do saber**: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2591382/mod_resource/content/1/colonialidade_do_saber_eurocentrismo_ciencias_sociais.pdf.

MIGNOLO, Walter et al. Pensamento decolonial: entre fronteiras e possibilidades. In.: LIBERALI, Fernanda et al (orgs.).

Diálogos insurgentes: perspectivas decoloniais em transformação. Campinas: Pontes Editores, 2024.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina. In: **A colonialidade do saber:** eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 2005. p. 117-142. Disponível em: https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/sur-sur/20100624103322/12_Quijano.pdf

ROSZAK, Theodore. **A contracultura** : reflexões sobre a sociedade tecnocrática e a oposição juvenil. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

SABIN, Roger. **Comics, Comix & Graphic Novels:** A History of Comic Art. London: Phaidon Press, 1996.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2018.

SANTOS, Boaventura de Sousa; MENESES, Maria Paula (Org.). **Epistemologias do sul.** 1 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **O fim do império cognitivo:** a afirmação das epistemologias do Sul. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

WALSH, Catherine; TALLEI, Jorgelina. A decolonialidade e o movimento intercultural em debate. In.: LIBERALI, Fernanda et al (orgs.). **Diálogos insurgentes:** perspectivas decoloniais em transformação. Campinas: Pontes Editores, 2024.

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 07:
ENSINO DE HISTÓRIA
E EDUCAÇÃO: PRÁTICAS
E CULTURAS NO
TEMPO PRESENTE**

Coordenadores:

Luiz Paulo Da Silva Soares
Darcylene Pereira Domingues

ANARQUISMOS FANTÁSTICOS: POR UM CAMINHO SEM CAPITÃES

Francisco Ignatios Ribas de Andrade¹

Introdução

Quando pensamos e falamos sobre educação, inevitavelmente depositamos nessa palavra uma carga simbólica e social como se ela sozinha fosse a responsável pela construção de um possível “futuro melhor”, independente do que queiram dizer as palavras “futuro” e “melhor”, afinal de contas, o interesse aqui não é pela discussão semântica, mas sim por esse horizonte onde projetamos nossas esperanças e frustrações a que chamamos de Educação. Esse conceito, tão presente em discursos políticos, acadêmicos e cotidianos, carrega consigo uma força simbólica que ultrapassa a simples ideia de ensino. Antes mesmo de ser um sistema formal ou uma instituição regulada por normas, educar é um encontro, um movimento entre pessoas, as quais, ao longo da história, produzem e constroem sentidos, valores, saberes e códigos sociais. Esses elementos são mantidos, transformados e contados de geração em geração.

1. Graduando em Pedagogia pela FMU. E-mail: chico.ribas@uol.com.br.

Por essa razão, educar deve ser compreendido como um compromisso ético com o mundo, uma responsabilidade que ultrapassa a sala de aula e o currículo. Como afirma o educador Bouffleuer: “é preciso, de alguma forma, gostar do mundo, considerar que a história que fizemos e tudo o que aprendemos ao longo das gerações constitui um legado digno de ser comunicado aos que estão vindo” (2020, p. 26). A partir dessa perspectiva, percebemos que a educação não deve ser vista como uma simples ponte para o futuro, como um instrumento que serve para alcançar algo que ainda virá, mas como uma prática viva que acontece no e para o tempo presente. Educar, nesse sentido, é um ato de permanência e de cuidado com o agora, é olhar para o mundo e nele intervir de forma consciente e afetiva.

Com este trabalho, pretendo estabelecer um diálogo entre a pedagogia libertária ou anarquista e o filme “Capitão Fantástico” (2016), dirigido e escrito por Matt Ross. Trata-se de uma obra cinematográfica que permite refletir sobre a educação, a liberdade e as contradições que habitam o ato de ensinar. O filme apresenta uma família composta por um pai, uma mãe e seis filhos que vivem isolados em uma cabana no meio da floresta, afastados da cidade e, sobretudo, de valores associados ao capitalismo, ao consumo e à lógica da competição. Essa escolha de vida representa, de certo modo, uma tentativa de construir uma existência autônoma, voltada para o essencial e para a formação integral do ser humano.

O que acompanhamos na narrativa é, principalmente, a rotina estabelecida pelo pai com seus filhos, uma vez que a mãe, acometida por uma doença, aparece apenas em uma cena de lembrança. Esse pai, que também se apresenta como capitão, impõe aos filhos uma rotina rigorosa, disciplinada e pautada em princípios filosóficos e humanistas. A educação

que propõe inclui a prática constante da caça, o exercício físico, o estudo sistemático da literatura clássica, o debate de ideias e a convivência intensa com a natureza. Há, nessa proposta, uma tentativa de reconstruir a educação fora dos moldes institucionais, buscando uma formação que una corpo, mente e espírito. Entretanto, ao longo da narrativa, somos convidados a questionar os limites e as tensões dessa prática pedagógica. A figura do pai, ao tentar oferecer aos filhos uma vida baseada na liberdade, no respeito e na consciência crítica, acaba reproduzindo comportamentos autoritários e centralizadores. Surge então uma pergunta: ao propor um modo de vida alternativo e libertário, esse pai não estaria, ainda assim, aprisionando seus filhos em sua própria visão de mundo?

O cinema, entre tantas manifestações artísticas e culturais, é uma linguagem que pode ultrapassar a ideia de entretenimento. Ele possui a capacidade singular de provocar reflexão, suscitar questionamentos e, muitas vezes, de transformar percepções e realidades. Desse modo, é possível compreender o cinema como uma ferramenta pedagógica, um campo de produção de sentidos, memórias e códigos sociais. Ele nos convida a interpretar o mundo sob múltiplas perspectivas, fomentando o diálogo entre o estético, o filosófico e o político. Em outras palavras: “filmes comunicam informações e ideias, e nos mostram lugares e modos de vida com os quais de outra forma talvez não tivéssemos contato” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 29).

Dessa forma, esta pesquisa propõe-se a se desdobrar em torno de cenas específicas de *Capitão Fantástico* que suscitem o debate filosófico e anárquico sobre a educação vivida na floresta. Mais do que interpretar um filme, o objetivo aqui é interrogar o próprio sentido de educar: o que é educar, para quem e com que finalidade? Será que filme pode ser lido

como um espelho e, ao mesmo tempo, como uma alegoria de uma pedagogia que desafia o conformismo e as estruturas tradicionais de ensino ou também se vê preso nas suas próprias contradições e limites humanos?

Ao aproximar o pensamento libertário das imagens do cinema, abre-se um espaço de reflexão sobre a possibilidade de uma educação que não apenas instrua, mas que liberte; que não transmita conteúdos, mas provoque consciência ou até mesmo autoconsciência. Trata-se de pensar o devir humano como um processo educativo contínuo, crítico e, sobretudo, em diálogo com o mundo.

Metodologia

Esta pesquisa propõe-se a utilizar o cinema como um espaço de pensamento e de produção de conteúdo, compreendendo-o como campo de reflexão e investigação sobre a experiência humana. A metodologia adotada fundamenta-se em uma leitura sócio filosófica do filme *Capitão Fantástico*, tomando-o como experiência estética e como experiência educativa. A análise concentra-se nas práticas pedagógicas desenvolvidas pelo protagonista e na forma como a narrativa cinematográfica problematiza o processo de formação humana, explicitando as tensões existentes entre liberdade e autoridade no processo de educar.

O olhar analítico que orienta esta investigação busca compreender de que modo o filme constrói uma crítica às formas tradicionais de ensino e às relações hierárquicas que permeiam a educação. Desse modo, mais do que observar um enredo ficcional, esse trabalho entende o cinema como

um território de pensamento capaz de produzir questionamentos sobre o papel da escola, do professor e das instituições educativas na contemporaneidade.

A reflexão teórica que sustenta esta abordagem está ancorada, principalmente, nas obras *Escola: problema filosófico*, organizada por Samuel Mendonça e Silvio Gallo, e *Pensar a educação em um mundo problemático: o olhar da filosofia*, de José Sérgio Fonseca de Carvalho. Em ambas as referências, a escola e o mundo atual são compreendidos como problemas filosóficos, isto é, como espaços de incerteza e questionamento, e não como respostas prontas ou modelos a serem seguidos. Surge, então, a questão central que orienta esta discussão: qual seria o papel da escola e do professor se, ao se opor à instituição, a solução não pode residir no isolamento da sociedade, tampouco na retirada dos filhos do convívio escolar?

Assim, esse repertório teórico oferece subsídios fundamentais para a leitura e interpretação das práticas pedagógicas do pai-capitão, figura que encarna no filme a tensão entre educação e liberdade. A partir desse diálogo entre cinema e filosofia da educação, torna-se possível compreender como a experiência estética pode também se converter em um exercício de pensamento pedagógico.

Para além da pedagogia da floresta

Antes de iniciar o diálogo e a análise a partir das cenas do filme selecionadas, nas quais o tema central é a educação, é preciso compreender que, neste texto, “escola” e “educação” serão tratadas não apenas como instituições ou práticas sociais, mas como um “problema” filosófico. Da mesma forma,

“o mundo” será pensado como um espaço de tensões e contradições, ou seja, um lugar problemático. Mas, afinal, o que significa dizer que o mundo é problemático?

Até a modernidade, a sociedade se estruturava a partir de conceitos e ideias consideradas concretas e firmes. Havia uma noção relativamente estável sobre o que era bom e o que era mau, justo ou injusto, correto ou incorreto. Sabia-se, por exemplo, o que se entendia por uma boa escola, um bom professor, um bom profissional, e, por contraste, o que seria um mau professor ou uma má conduta. Esses valores eram aceitos coletivamente e sustentavam uma espécie de consenso moral e epistemológico. No entanto, com a chegada da pós-modernidade, esse alicerce de certezas começou a se fragmentar. A noção de verdade passou a ser questionada, deixando de ser algo absoluto, para se tornar parcial, subjetiva e, em muitos casos, relativa. A liberdade individual, a multiplicidade de perspectivas e a valorização das experiências pessoais se tornaram centrais, deslocando as antigas estruturas de sentido e autoridade. Sobre isso, o educador Michel Fabre afirma:

Com efeito, nosso mundo se tornou problemático. Nós perdemos as certezas das sociedades tradicionais, assim como algumas das esperanças que a modernidade nos havia legado. Daí um autoquestionamento generalizado. É preciso preparar os jovens para este mundo problemático, pois o autoquestionamento da sociedade pode desenvolver aquilo que eu chamaria, parafraseando Marx, de duas “doenças senis”, a saber: o fundamentalismo e o relativismo (2021, p. 15).

É esse mundo pós-moderno sem bases sólidas, que Fabre prefere chamar de problemático a pós moderno. E é aqui que nosso pai-capitão se encontra: retira seus filhos da institui-

ção escola para propor um estilo de vida no campo, isolados do convívio em sociedade e contrário a vida influenciada pelo capitalismo e pelo consumismo. Mesmo que seu intuito seja proporcionar aos filhos uma formação humana, moral e ética justas, princípios que dialogam com a pedagogia libertária, nosso herói esbarra em algumas práticas que centralizam o poder na sua figura, gerando uma relação vertical com seus filhos.

Outro ponto fundamental a ser apresentado aqui, ainda que de maneira breve, é o conceito de pedagogia libertária. Paul Robin (1837–1912), pedagogo francês do século XIX, é considerado o precursor dessa perspectiva educativa. Durante sua gestão como diretor do Orfanato Prévost, em Cempuis, Robin teve a oportunidade de aplicar e desenvolver grande parte de suas ideias pedagógicas. Para ele, a educação deveria ser integral, ou seja, deveria favorecer, de maneira harmoniosa, o desenvolvimento de todas as dimensões do ser humano. Essa concepção buscava romper com a fragmentação do saber e com a formação unilateral imposta pelos modelos escolares tradicionais.

Desse modo, Robin define que a educação deve ser racional, fundamentada na razão e na ciência, e não na fé, de modo a promover a liberdade do indivíduo em vez da submissão e da obediência religiosa. Além disso, deveria ser mista, promovendo a convivência entre meninos e meninas no mesmo ambiente educativo, sob o argumento de que essa experiência favoreceria a formação humana em sua totalidade. Por fim, a educação deveria ser libertária, suprimindo toda forma de autoridade em prol da liberdade individual, de modo que o ser humano livre fosse capaz de respeitar a liberdade do outro (FLORESTA, 2007, p. 123). Robin compreendia a liberdade como princípio essencial da vida coletiva, articulando-a à formação integral do indivíduo.

No Brasil, a noção de educação integral ganhou eco entre os meios anarquistas. O jornal *O Amigo do Povo* publicou uma definição a partir de um artigo da revista francesa *L'Éducation Intégrale*, reforçando que:

A educação integral não é, como geralmente se crê, a acumulação forçada dum número infinito de noções sobre tudo; é a educação que tende a cultivar, a desenvolver paralela e harmonicamente todas as faculdades do ser humano, saúde – portanto força e beleza – agilidade, inteligência, felicidade – bondade portanto. Abraça as divisões habituais chamadas educação física, educação intelectual, educação moral, e a mais indicada entre elas relações continuas.²

Isso posto, há uma cena emblemática em *Capitão Fantástico* que nos transporta para filosofia da educação, em que uma das crianças questiona o pai sobre o motivo de não comemorarem o Natal, mas sim o que ele denomina como “Dia de Noam Chomsky³”. Ao utilizar esse personagem real como referência simbólica aliado a todo o pensamento e discurso do pai, o diretor e roteirista Matt Ross cria uma narrativa que se aproxima de uma leitura anarquista da realidade.

Nessa cena, ao ser questionado, o pai responde ironicamente perguntando se o filho prefere comemorar um “elfo mágico e fictício” em vez de um “ativista que fez muito pelos direitos humanos”. A fala do personagem propõe o debate e o estímulo à argumentação, mas também revela contradições internas. Ao afirmar “se forem válidos os seus argumentos, estamos todos dispostos a mudar de ideia”, o pai fala em

2. ROBIN, Paul. *L'Éducation Intégrale*. *O Amigo do Povo*, São Paulo, 24 de outubro de 1903. Jornal anarquista publicado de 1902 a 1904, em São Paulo, sob a responsabilidade de Neno Vasco.

3. Noam Chomsky é um filósofo, linguista e ativista político norte-americano que se declara socialista libertário e anarcossindicalista.

nome de todos, suprimindo as individualidades dos filhos e transformando o diálogo em uma ordem disfarçada, o que aqui se denomina de autoridade passiva. Ainda que o ato de celebrar a memória de um ativista humanitário pareça moralmente mais nobre do que a crença em um ser encantado, essa postura evidencia a tensão entre discurso e prática, ou seja, a autoridade paterna se impõe sob o pretexto do diálogo. Tal atitude se opõe ao princípio fundamental do pensamento anarquista, o qual, segundo Pascal, compreende que “a construção de uma nova sociedade apoiava-se em grande parte nas ideias de uma educação nova, feita em outras bases e valores, tais como o respeito à liberdade, à individualidade e sobretudo à criança” (2006, p. 3).

A segunda cena que evidencia essa contradição ocorre quando a família se desloca para a cidade em seu motorhome, um ônibus adaptado que serve como veículo e moradia. Nesse momento, Ben (o pai) percebe que uma de suas filhas está lendo um livro e a questiona sobre o título. “Lolita”, responde a menina. De imediato, o pai afirma que não havia autorizado aquela leitura, mas ainda assim pergunta o que ela está achando. De forma breve, a garota responde: “Interessante”. Nesse instante, os irmãos repetem em coro que “interessante” é uma palavra proibida — expressão que o pai confirma e reforça.

Diante da insistência da filha em continuar a leitura, o pai finaliza a conversa dizendo que ela só poderá retomar o livro “depois que nos apresentar sua análise”. Embora seja possível compreender a intenção do personagem em estimular uma leitura crítica e reflexiva, evitando respostas superficiais, sua atitude revela novamente a reprodução da autoridade que ele próprio afirma rejeitar. O uso de expressões como “mandei” e “proibido” e a fala em nome de todos (“nós”) reforçam o lugar hierárquico que o pai ocupa. Assim, mesmo em uma co-

munidade que se pretende autônoma e libertária, observamos a persistência da lógica de comando e da negação da liberdade individual, elemento central no pensamento anarquista.

Essa ambivalência entre o discurso da liberdade e a prática da autoridade constitui um dos principais desafios das pedagogias que se reivindicam libertárias, pois o exercício da liberdade exige a superação concreta das estruturas de poder, inclusive aquelas que se manifestam de forma sutil nas relações familiares e educativas. Conforme aponta Antony:

Na obra emancipadora, a educação tem, portanto, toda a sua importância, ao lado do instinto de revolta. Educar é liberar o indivíduo e suas potencialidades revolucionárias, e respeitar, evidentemente a liberdade do aprendiz, inclusive se se trata de um jovem aluno (2021, p. 49).

A terceira e última cena que será apresentada aqui é um diálogo entre Bo (filho mais velho) e Ben (o pai). Nela, o filho entrega algumas cartas para o pai revelando que ele foi aprovado nas melhores universidades. O pai indignado diz que não sabe se fica mais surpreso pelo filho ter sido aprovado, mesmo não recebendo a educação tradicional oferecida pela escola, ou se por ele ter mentido todo esse tempo. O pai ainda completa dizendo que o filho tem um conhecimento amplo em vários assuntos e que a universidade nada tem para ensiná-lo. É nesse momento que Bo faz duas revelações importantes. A primeira é que em resposta ao pai sobre seus conhecimentos, Bo diz que qualquer coisa que esteja fora dos livros ele não sabe, afinal o pai criou aberrações. Para os anarquistas, a relação em sociedade é fundamental, inclusive para lidar com as diferenças, que podemos entender aqui como a liberdade do outro que difere da minha. A escola, e aqui vale ressaltar que independente das críticas que possamos tecer em relação

a ela como instituição e prática, é um lugar de convívio para crianças e adolescentes. A isso, Vitorino afirma:

O ambiente escolar é compreendido como espaço social onde crianças e adolescentes fomentam suas primeiras amizades e inimizades, amores e repulsas, exercem lideranças e igualmente rejeitam-nas e, a despeito das inúmeras aprendizagens que possam ser colhidas de tais relações, as mais relevantes são aquelas intencionais (2020, p. 95).

A segunda revelação feita por Bo diz respeito à sua relação com a mãe: ele esclarece que não mentiu nem agiu escondido, uma vez que ela sabia de tudo e o apoiou em sua decisão. É importante lembrar que essa personagem, a mãe, não aparece no filme, sendo mencionada apenas nas falas da família e em uma breve cena de memória do pai. Ainda assim, essa informação desestabiliza o projeto de vida idealizado por Ben, já que a mãe, que inicialmente partilhava da proposta de viver em meio à natureza, afastada dos discursos capitalistas e consumistas, ao se deparar com o desejo do filho de ingressar no sistema universitário, não o confronta, mas, ao contrário, abraça sua vontade e liberdade de escolha.

O gesto dessa personagem se aproxima de uma célebre frase do filósofo anarquista Bakunin quando afirma: “A minha liberdade pessoal, assim confirmada pela liberdade de todos, estende-se até o infinito.” (1975, p. 22-23). Embora o filme seja narrado sob a ótica do pai, o “capitão fantástico”, é possível perceber que a mãe é quem de fato carrega esse “espírito libertário” da narrativa. Além disso, cabe destacar que, acometida por uma doença terminal, ela escolhe pôr fim à própria vida. Embora não seja o objetivo aqui debater a questão da possibilidade do suicídio como uma resposta anarquista às formas de opressão, essa atitude pode ser compreendida

como uma das expressões mais radicais da liberdade individual: a decisão consciente de encerrar a própria existência. O que o filme evidencia é que a personagem não suporta mais a incerteza e o sofrimento impostos pelos tratamentos médicos. Essa relação entre suicídio e anarquia é abordada por Pfeil e Pfeil, que exploram justamente essa dimensão extrema da autonomia e da liberdade humana:

O suicídio enquanto fenômeno social não escapa das rédeas do Estado. Se somente soberanos detêm o poder sobre a vida, então o suicídio é um verdadeiro crime, pois não só atenta contra a vida – que pertence unicamente ao soberano –, como também atinge as riquezas que essa vida poderia gerar se não fosse interrompida. Nesse sentido, suicidar-se pode ser interpretado como um ato de revolta; significaria a fuga do controle e da violência do soberano (2021, p. 124).

Portanto, o que percebemos até aqui é que o pai, dotado por um espírito livre e interessado em construir aos filhos uma formação humanista e consciente, acaba reproduzindo o autoritarismo que ele tanto critica e diz que deve ser enfrentado, principalmente, no que diz respeito à liberdade e ao desejo dos seus filhos. Há nesse comportamento uma contradição evidente entre o discurso e a prática: o pai defende a emancipação, mas, sem perceber, limita-a; busca a liberdade, mas impõe suas próprias regras como verdades inquestionáveis. A rotina vivida por essa família até vai ao encontro de diversas práticas da educação anarquista, como a própria ideia de educação integral proposta por Paul Robin, afinal o pai proporciona uma educação pela razão, no cuidado com a saúde e no cultivo do corpo e da mente, uma vez que faz parte do dia a dia das crianças o treinamento físico, as leituras e os estudos coletivos. Contudo, esse mesmo pai, em sua tentativa de

proteger os filhos do que considera a “degeneração” do mundo moderno, acaba por negligenciar algo fundamental dentro dessa filosofia: a experiência do convívio social e da vontade própria de cada um deles como indivíduos singulares.

No entanto, se, para os anarquistas, assim como para a personagem do pai nessa história, a escola que conhecemos é vista como um problema, torna-se inevitável perguntar: a que serve afinal essa instituição? O que ainda pode ser pensado como educação em um tempo em que o aprender se confunde com o produzir e em que o conhecimento parece servir apenas como meio de inserção no sistema econômico? Quais os caminhos devem ser tomados pela educação nesse tempo pós-moderno, ou problemático, em que as certezas ruíram e as práticas escolares continuam tentando sustentar um modelo ultrapassado e neoliberal? Não tenho a pretensão de responder nenhuma dessas perguntas de forma definitiva, mas sim de elucidar, ao menos, algo que considero verdadeiramente problemático quando falamos de educação e de seus propósitos.

Não é incomum ouvirmos discursos depositando na escola a possibilidade e a chance para uma mudança de vida. Essa crença é repetida quase como um mantra: “a educação transforma”, “o estudo é o caminho”. Mas a que se refere essa mudança de vida, se não à oportunidade de trabalho, à possibilidade de ascensão social e de estabilidade financeira? As “fases” que passamos na escola são, quase sempre, encaradas como etapas obrigatórias para a entrada no ensino superior, e este, por sua vez, é visto como o portal de acesso à formação profissional. Dessa maneira, a preocupação primeira da educação acaba sendo o trabalho, ainda que exista, e eu não duvido disso, um genuíno compromisso de diversas escolas com a formação da criança e do adolescente como seres humanos plenos e críticos. Esse comprometimento, entretanto, permanece

velado ou sufocado por uma estrutura que prioriza a produtividade, a competição e a adequação às exigências do mercado.

Antes de qualquer coisa, forma-se o ser humano como mão de obra, como instrumento útil ao funcionamento de uma engrenagem maior. Afinal de contas, o trabalho interessa para o Estado e para o sistema que dele se alimenta. Apenas o corpo que trabalha é capaz de produzir capital e manter viva a instituição que tanto os anarquistas enfrentam e buscam por seu fim. Nesse sentido da escola como formadora de mão de obra, o educador Bouffleuer nos convida a uma reflexão:

Pensemos naquilo que pode ser tomado como um desejo em relação à educação, um desejo, senão explícito, pelo menos e em boa medida latente. Certamente muitos, talvez a grande maioria, pensam na educação como uma forma ou oportunidade de alguém se dar bem no mundo, especialmente quando esse alguém for ele mesmo ou algum de seus filhos. Diante disso, porém, cabe perguntar: e quem cuida do mundo no qual essa gente toda quer se dar bem? (2020, p. 16).

Obviamente o mundo não se cuida sozinho. Cabem aos indivíduos pertencentes desse espaço, ou seja, nós, realizarmos esse cuidado com o mundo que habitamos. E é esse o ponto que considero verdadeiramente problemático. É necessário tirar da escola a responsabilidade primeira de formar bons profissionais, e não faço aqui um discurso contra o trabalho, mas que a formação profissional seja uma consequência da formação humana. De outro modo, é preciso que o espaço escolar e todas as pessoas envolvidas nele como os professores, diretores, coordenadores, alunos, familiares, comunidade, possam nesse lugar usufruir de maneira mútua e coletiva de atenção e preocupação com a formação e manutenção da

humanidade. Caso contrário, de nada servirá a escola nem pensar novos modelos de escolas.

Não é preciso discutir como seria essa outra escola para afirmarmos que não há escapatória por aqui. Um novo modelo de escola não resolve a questão, pois essa nova escola não seria imune aos problemas enfrentados pela escola atual, simplesmente por serem, ambas, escolas, isto é, instâncias que conservam e prescrevem. (PAGOTTO -EUZEBIO, 2020, p. 47).

Por fim, pensar a educação nesse mundo problemático a partir de ideias libertárias seria, de certo modo, abdicar de qualquer forma de imposição, promovendo a autoeducação e a emancipação do sujeito em relação às estruturas que o condicionam. Educar, sob essa perspectiva, não é conduzir o outro por um caminho previamente traçado, mas criar as condições para que cada indivíduo possa construir o seu próprio percurso. Educar para a liberdade, portanto, deve ser entendido como um caminho coletivo de cuidado com o tempo em que vivemos, com o espaço que habitamos e com as relações que estabelecemos nesse mundo.

Há um pensamento conhecido e popular que faz a seguinte pergunta: “qual mundo nós queremos deixar para nossos filhos?”. Essa frase parte de uma lógica que coloca o mundo como algo externo, distante, quase como um objeto que podemos modelar e entregar às próximas gerações. No entanto, me parece mais urgente inverter a lógica dessa questão: “quais filhos nós queremos deixar para esse mundo?”. Em suma, o mundo já está aqui e sua transformação, seja ela positiva ou negativa, é responsabilidade desse todo chamado seres humanos. Essa inversão desloca o foco da transformação externa para a transformação interna. Se quisermos um mundo

justo, solidário e essencialmente humano, precisamos formar pessoas capazes de pensar criticamente, agir e se reconhecer como parte inseparável do coletivo. A educação libertária, nesse horizonte, não busca moldar o sujeito, mas libertá-lo das molduras que o impedem de ser.

Nesse sentido, para definir o papel da educação nesses tempos, as imagens da bússola e do mapa surgem como uma metáfora singular e pertinente: a bússola não dita uma direção rígida nem aponta um destino fixo, mas oferece orientação, um norte simbólico que ajuda o sujeito a se situar e a escolher por onde seguir. O mapa, por sua vez, revela os caminhos já percorridos, as rotas descobertas até aqui, permitindo compreender o terreno e reconhecer as experiências acumuladas pela humanidade (FABRE, 2021, p. 20). Sendo assim, é preciso que a educação ofereça tanto a bússola quanto o mapa aos estudantes, isto é, que proporcione referências necessárias para que compreendam o mundo e, ao mesmo tempo, a liberdade para traçarem seus próprios rumos. A educação não deve aprisionar o caminhar, mas abrir horizontes. Não deve impor respostas, mas instigar perguntas. Educar, portanto, é possibilitar o outro a encontrar sua direção sem lhe tomar o direito de escolher.

Conclusão

Este trabalho teve como objetivo estabelecer um diálogo entre o filme *Capitão Fantástico*, compreendendo o cinema como uma ferramenta pedagógica, e a pedagogia libertária, ou anarquista. A análise concentrou-se nas cenas nas quais a educação se apresentou como eixo principal - observando as práticas e atitudes do pai em relação aos filhos, - em que foi

possível perceber a presença de sua autoridade e centralização do poder, resultando na anulação do desejo e da liberdade das crianças, ainda que o desfecho do filme conduza a uma espécie de redenção da figura paterna, representada pela ida do filho mais velho para a universidade e pela mudança da família, que deixa a floresta para viver em uma casa.

Contudo, o interesse desta pesquisa não se concentrou no ponto de chegada, mas sim na trajetória percorrida por essa família, o que possibilitou uma leitura diferente sobre a personagem de Ben. O pai se revela mais próximo de uma figura existencialista do que propriamente libertária, o que pode ser compreendido a partir de seu sofrimento diante da doença e da perda da esposa. Em outras palavras, Ben se aproxima da concepção de “homem absurdo” de Camus (2021), por reconhecer e aceitar a ruptura entre o ser humano e o mundo, assumindo esse absurdo e vivendo sua liberdade de forma plena, sem lamentos, sem ilusões e sem a expectativa de um ideal futuro.

Por fim, Ben se configura como um herói da existência, pois confronta a condição absurda de existir, mas sem se revoltar contra ela. É justamente a revolta que impulsiona o desejo de transformação e que se apresenta nos pensamentos e práticas anarquistas. O filme, embora traga elementos desse universo filosófico, termina por reafirmar uma ética existencial mais voltada à aceitação do absurdo do que à insurgência anarquista.

Referências

ANTONY, Michel. **Os microcosmos:** experiências utópicas libertárias sobretudo pedagógicas: “Utopedagogias”. São Paulo: Imaginário, 2011.

BAKUNIN, Mikhail. **Conceito de Liberdade**. Porto: Edições RÉ limitada, 1975.

BORDWEL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**: Editora Unicamp, Campinas, 2013.

BOUFLEUER, José Pedro. **O ser-fazer da docência**: Esboço da compreensão a partir da condição humana. In: MENDONÇA, Samuel; Gallo, Silvio (org.). A escola: problema filosófico. 1.ed. São Paulo: Parábola, 2020. Cap. 1, p. 15-28.

CAMUS, Albert. **O Mito de Sísifo**. Tradução de Ari Roitman e Paulina Watch. 22ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2021.

FABRE, Michel. Como pensar a educação em um mundo problemático? In: CARVALHO, José Sérgio Fonseca de (org.). **Pensar a educação em um mundo problemático**: O olhar da educação. São Paulo: Intermeios; SOFELP, Capes, 2021. Cap. 1, p. 15-25.

FLORESTA, Leila. Um projeto de educação integral: a experiência de Paul Robin em “cempius. **Olhares & Trilhas**, [S. l.], v. 8, n. 1, 2011. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/olharethrilhas/article/view/3626>. Acesso em: 9 nov. 2025.

PAGOTTO-EUZEPIO, Marcos Sidnei. **A escola como problema filosófico**. In: MENDONÇA, Samuel; Gallo, Silvio (org.). A escola: problema filosófico. São Paulo: Parábola, 2020. Cap. 3, p. 38-50.

PASCAL, Maria Aparecida Macedo. **A pedagogia libertária**: um resgate histórico. In: 1º Congresso Internacional de Pedagogia Social, março 2006

PFEIL, Bruno Latini; PFEIL, Cello Latini. Uma perspectiva anarquista sobre o suicídio, a produção da morte e a preservação da vida. **Revista Estudos Libertários**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 8, p. 121-151, 1º semestre. 2021.

ROBIN, Paul. L'Éducation Intégrale. **O Amigo do Povo**, São Paulo, 24 de outubro de 1903. Jornal anarquista publicado de 1902 a 1904, em São Paulo, sob a responsabilidade de Neno Vasco.

VITORINO, Artur José Renda. **Escola e aceleração**: aproximações e indagações. In: MENDONÇA, Samuel; Gallo, Silvio (org.). A escola: problema filosófico. 1.ed. São Paulo: Parábola, 2020. Cap. 6, p. 94-105.

O OLHAR QUE EDUCA: A FORÇA PEDAGÓGICA DO CINEMA IRANIANO

Neide Carolina Andrade Piornedo¹

Introdução

A diversidade cultural adentrou a sétima arte tornando o cinema não apenas um veículo de entretenimento, mas um artefato cultural capaz de educar e formar subjetividades. Nesse sentido, a linguagem cinematográfica funciona como uma espécie de pedagogia cultural, transformando-se em uma máquina pedagógica que influencia o imaginário coletivo e molda modos de perceber, sentir e interpretar o mundo. Sua natureza iminentemente pedagógica possibilita deslocarmos nosso olhar para outras formas de existir, fazendo com o que cinema não seja só aparato para conteúdo, ele é conteúdo, perpassando a nossa formação cultural enquanto sujeitos em constante devir. Dessa forma, as relações que são tecidas entre os espectadores e os filmes possui caráter educativo. Como observa Giroux (1994), as obras audiovisuais constituem práticas pedagógicas ao produzir significados, construir representações sociais e interpelar subjeti-

1. Mestranda em Educação pela UFPE. E-mail: neide.piornedo@ufpe.br.

vidades, configurando-se como espaços de disputa em torno de valores, narrativas e concepções de sociedade.

De acordo com Duarte (2002), o cinema ultrapassa a condição de instrumento didático e afirma-se como conteúdo educativo, já que o ato de assistir a filmes implica também em um exercício de formação cultural capaz de mobilizar memórias, afetos e experiências, contribuindo para a formação de sujeitos críticos e até mesmo para a construção da alteridade, entendida como o exercício da empatia e do diálogo intercultural. Sendo assim, as relações estabelecidas entre espectadores e filmes possuem uma dimensão formativa, evidenciando que o cinema é simultaneamente instrumento e conteúdo de educação cultural, que permite deslocamentos do olhar e a abertura para novas formas de existir e compreender a humanidade.

Dentro dessa conjuntura artística e pedagógica que permeia o cinema, proponho como recorte a reflexão sobre o cinema iraniano e as formas de educação nele presentes. Tal cinematografia não pode ser dissociada de seu contexto histórico, tendo se constituído ao longo de décadas de intensas transformações sociopolíticas e culturais, entre as quais se destacam a Revolução Iraniana de 1979 e os impactos da guerra Irã-Iraque (1980–1988). Esses eventos reconfiguraram as instituições sociais e políticas do país e, também influenciaram de maneira decisiva a estética, as narrativas e os temas abordados nas produções fílmicas. Nos anos 1980 o cinema iraniano passou a investir em narrativas comprometidas com questões sociais e humanas, frequentemente explorando o cotidiano, as tensões entre tradição e modernidade e os dilemas éticos da vida ordinária. Esse movimento preparou o terreno para a consolidação nos anos 1990 de uma linguagem cinematográfica singular, marcada por minimalismo estético e

forte influência poética, características que o projetaram internacionalmente (PEREIRA, 2009).

Durante esse período, cineastas como Abbas Kiarostami – um dos nomes mais influentes do cinema iraniano contemporâneo – Jafar Panahi, Mohsen Makhmalbaf, Majid Majidi, entre outros, foram dando forma a narrativas guiadas por uma preocupação genuína com a vida social e com princípios éticos, retratando com especial atenção o cotidiano de crianças, mulheres e comunidades marginalizadas (CRUZ, 2022). O traço distintivo desta produção reside na combinação entre realismo poético, planos longos e desfechos abertos, recursos que não se esgotam na marca pessoal do realizador, mas operam como dispositivos de questionamento crítico. O espectador ao ter contato com o cinema iraniano é convocado a refletir sobre a pobreza, a desigualdade, as questões de gênero e outros marcadores sociais que atravessam a experiência iraniana.

Esse movimento ganhou reconhecimento internacional sendo consagrado em festivais de prestígio e, ao mesmo tempo, produzido sob contextos de censura e restrição política. A New Wave iraniana (nova onda) consolidou uma identidade artística marcada por um estilo poético, pelo uso de metáforas visuais e pela presença recorrente da infância e das mulheres como protagonistas. Na perspectiva de Li (2023), esses elementos não apenas configuram uma estética autoral, mas também funcionam como estratégias críticas diante de contextos de autoritarismo, desigualdade e silenciamento. No quadro dessas narrativas, o olhar da criança funciona como figuração da esperança, da curiosidade e da resistência, enquanto a figura feminina, constantemente atravessada por interditos sociais, se destaca como foco de denúncia das tensões entre tradição, religião e modernidade.

Grande parte dos estudos que analisam esse cinema enfatiza, sobretudo, esses aspectos estéticos e político-culturais (NAFICY, 2006; TAPPER, 2006; MELEIRO, 2006; PESSUTO, 2011). Contudo, um eixo igualmente relevante, porém ainda pouco explorado nas pesquisas sobre cinema iraniano, é a presença da educação como substrato temático e poético nas filmografias iranianas. Tanto de forma direta quanto simbólica, o cinema iraniano tende a figurar a escola como um espaço de conflito, falta ou anseio, e a infância como um lugar onde direitos são negados ou contestados. Lida desta forma, as obras cinematográficas do Irã não apenas tematizam a educação, mas a coloca como horizonte de emancipação e como aposta de um projeto civilizatório.

Com base nisso, a reflexão sobre educação a partir do cinema iraniano permite compreender que a escola vai além de um espaço meramente institucional formal, ela é território de encontro, onde se transmite heranças culturais e se travam disputas políticas. Essa compreensão de escola e de educação pode ser lida através da formulação teórica de Larrosa (2021), que a concebe não apenas como um aparelho de instrução, mas como um espaço de experiência e de formação do sujeito. Entretanto, ao mesmo tempo em que a escola se apresenta como espaço de possibilidade nos filmes iranianos, ela é também marcada pela ausência e pela negação.

Muitas personagens, em especial crianças e mulheres, são privadas do direito de acesso à educação ou enfrentam interditos que limitam os seus percursos de aprendizagem. Essa contradição conduz a uma reflexão crítica sobre a negação da educação, entendida aqui não como um fenômeno restrito ao contexto iraniano ou muçulmano, mas como uma problemática de escala mundial, que atravessa igualmente as sociedades ocidentais que se autodefinem como democrá-

ticas, mesmo de mantendo estruturadas por dinâmicas de exclusão e desigualdade.

A importância desta discussão está em reinscrever a educação como lente de leitura do cinema, reconhecendo o seu potencial tanto para denunciar realidades como para produzir sentidos. O cinema iraniano, em sua vertente de cinema de arte — entendido como um tipo de produção que se afasta dos modelos narrativos e mercadológicos do cinema comercial, enfatizando a dimensão autoral, estética e reflexiva da obra cinematográfica (AUMONT; MARIE, 2003) - opera como uma pedagogia cultural precisamente porque expõe contradições sociais, sinaliza as tensões entre direito e realidade e transforma o espaço fílmico em território de reivindicação. A imagem cinematográfica deixa de ser mera representação para se tornar produtora de sentidos e deslocamentos, nos interpela a passamos a pensar sobre os modos de educar e de negar a educação no mundo contemporâneo.

Portanto, esta pesquisa propõe-se a investigar as contribuições do cinema iraniano, em especial o da New Wave para o campo da educação. Busca-se compreender as formas pelas quais a escola é figurada nessas produções e de que modo essas representações operam como crítica social, confrontando a dualidade entre o elogio à instituição escolar e a denúncia dos mecanismos de exclusão e evasão. Consciente das limitações deste recorte, esta investigação constitui um primeiro movimento de aproximação a um campo ainda pouco explorado, tomando o cinema iraniano como espaço de reflexão sobre o papel da escola na formação humana, na construção de valores éticos e na experiência educativa comprometida com a democracia e a superação das desigualdades sociais. Embora se concentre em um conjunto específico de filmes, o estudo sinaliza questões que permanecem em

aberto e aponta para a necessidade de novos olhares que aprofundem essa reflexão.

Metodologia

A abordagem metodológica escolhida inscreve-se no campo das pesquisas qualitativas de natureza interpretativa, tomando como corpus de análise fílmica três obras representativas da New Wave iraniana: *Às Cinco da Tarde* (Samira Makhmalbaf, 2003), *E Buda Desabou de Vergonha* (Hana Makhmalbaf, 2007), ambas inseridas no movimento de deslocamento da família Makhmalbaf em direção à produção de filmes sobre o Afeganistão e ao intento educativo do clã na região (MELEIRO, 2006). Por fim, analisarei o filme *Crianças do Sol* (Majid Majidi, 2020), cuja longa trajetória é marcada pela representação do cotidiano infantil no Irã. O propósito é desenvolver uma leitura sócio filosófica que mescla cinema e educação, compreendendo o cinema não só como objeto artístico, mas como espaço de produção de sentidos e de interrogação da realidade como já aponta o campo dos estudos culturais.

O foco desloca-se da categorização formal das imagens para os sentidos que se revelam na relação entre a narrativa cinematográfica e a experiência educativa que nelas se desdobram. Tomando o cinema como prática cultural que educa o olhar e institui modos particulares de perceber e pensar a educação. O desenvolvimento da argumentação apoia-se em referenciais que tratam o cinema como pedagogia cultural, nas reflexões da filosofia da educação e nos estudos sobre o cinema iraniano, em que as singularidades estéticas e políticas oferecem o contexto e o alicerce teórico para a análise desenvolvida.

O Cinema Iraniano e a Escola

O cinema persa desenvolveu-se como um espaço de expressão atravessado por diferentes projetos culturais e políticos. Debruçar-se sobre esse cinema de poesia do qual ficou amplamente reconhecido é necessário, antes de tudo, um esforço de se desvencilhar de uma visão orientalista que configura o Oriente como um ‘lugar estranho’ partindo de um discurso imaginativo que se regula na “distinção ontológica e epistemológica feita entre o Oriente (a maior parte do tempo) e o Ocidente” (SAID, 1990, p. 14, apud CRUZ; ARAUJO, 2021). Por isso, acredito que, mesmo em alguns filmes que abordam pautas profundamente enraizadas no projeto orientalista, como veremos a seguir — filmes que tensionam reflexões sobre terrorismo e religião — requer-se um cuidado aguçado para não associar equivocadamente o Islam ao terrorismo, ou reduzir seus seguidores a produtores de violência. Sendo indispensável compreender o cinema iraniano a partir de uma perspectiva multicultural, que leva em conta os sujeitos historicamente situados em contextos específicos, evitando a redução de narrativas delicadas a estereótipos, ou a leitura equivocada de símbolos culturais e ao esvaziamento da profundidade crítica e pedagógica dos filmes.

Segundo Cruz (2022), embora as obras estejam situadas em um contexto cultural distante do Ocidente, as produções do cinema iraniano marcadas por sua vocação realista representam uma vertente do cinema de arte que evidencia um ‘novo realismo’ global. Ao retratar o cotidiano com naturalidade e sensibilidade, essas obras permitem ao espectador identificar-se com os desafios e experiências humanas universais.

Mesmo diante do tom interpelativo desse cinema, as contribuições do movimento decolonial e o entendimento da cultura islâmica permanecem imprescindíveis, pois fornecem instrumentos para uma leitura crítica das representações do mundo muçulmano presentes nas filmografias. Muitos filmes iranianos, ao discutir questões como religião, gênero e educação, reorienta o olhar do espectador e amplia a discussão para além de estereótipos, possibilitando novas formas de interpretação desse universo cultural. Esse tipo de método não apenas consolida uma linguagem cinematográfica autoral, mas também estimula o espectador a refletir sobre esses marcadores sociais, contrapondo-se à lógica homogênea e comercial do cinema hollywoodiano sobre esses territórios, o que leva a uma leitura mais complexa e refinada das realidades socioculturais dessas regiões islamizadas.

Dentro dessa diversidade temática, parte da produção cinematográfica iraniana reafirma valores associados ao discurso pós-revolucionário, sustentando tradições e práticas sociais que tem como objetivo consolidar um ideal normativo de sociedade onde a família, a religião e o Estado surgem como instâncias de regulação e continuidade.; enquanto outra parte, vinculada ao cinema de arte — que constitui o foco desta análise — mobiliza recursos narrativos e visuais para problematizar desigualdades e contradições do cotidiano. Essa dinâmica nos mostra um campo cinematográfico heterogêneo estruturado pela dualidade entre processos de legitimação do projeto oficial e movimentos de crítica a ele direcionados.

De fato, dois tipos de cinema têm se desenvolvido lado a lado. O “cinema popular” que afirma os valores pós revolucionários islâmicos, a nível de trama, tema, caracterização, retrato da mulher e mise-en-scène. O cinema de arte, por outro lado, se compromete com esses valores e tende a

criticar condições sociais sob o governo islâmico (NAFICY, 2006, p. 30, tradução da autora).

Nesse cenário, o eixo do cinema de arte foi se consolidando através de cineastas já citados anteriormente que, foram gradualmente se aproximando de uma linguagem crítica e metafórica, explorando em suas obras as tensões sociopolíticas e culturais que atravessam o Irã pós-revolução. Posto isso, nota-se que a produção bibliográfica sobre o cinema iraniano no Brasil, talvez, por estar mais vinculada aos campos das artes e da comunicação, e por privilegiar recortes voltados à reflexão sobre gênero e infância, acaba por relegar a segundo plano a real proporção que a educação, especialmente o papel da escola, ocupa em muitas filmografias iranianas.

Ainda que, em âmbito internacional existam trabalhos acadêmicos que exploram como a educação em seus métodos, espaços e conflitos de poder se faz presente nos filmes iranianos, ou como estes lidam com questões relacionadas à infância e ao ambiente escolar, propomos aqui uma discussão orientada para o elogio e a defesa da escola como espaço de experiência (LARROSA, 2021; MASSCHELEIN E SIMONS, 2021). Assim como do ato educativo como processo de correspondência com o mundo (INGOLD, 2020), reafirmando sua centralidade enquanto lugar de encontro, da formação humana e da resistência diante das desigualdades que permeiam o tecido social contemporâneo.

Um dos desses grandes nomes do cinema iraniano atual é Mohsen Makhmalbaf. Entretanto, abordarei dois filmes realizados por suas filhas, Samira e Hana Makhmalbaf, que dialogam com a tradição da New Wave iraniana e refletem sua continuidade e renovação no cinema contemporâneo. Não é mero acaso o fato de ambas as diretoras serem filhas do

ilustre Mohsen Makhmalbaf; ambas fazem parte da Makhmalbaf Film House, uma empresa de produção cinematográfica iraniana de propriedade privada, que funciona também como uma espécie de escola de cinema (BRESHEETH, 2010).

Apesar de compartilharem o interesse pelo contexto afegão, suas obras apresentam abordagens estéticas distintas. Samira trabalha majoritariamente com a ficção, e sua apropriação do caráter assim como das inclinações de suas personagens pode, às vezes, parecer colonialista em cenas específicas, refletindo os mecanismos do cinema autoral. Enquanto Hana se diferencia ao adotar um tom mais etnográfico, registrando de maneira observacional e sensível a vida e o contexto do Afeganistão. Em suas próprias palavras, os filmes de Hana são: “documentários na superfície, mas longas-metragens em essência” (BRESHEETH, 2010, p. 26, tradução da autora). Desse modo, ambas renovam o cinema iraniano à sua maneira.

No filme “Às Cinco da Tarde”, Samira Makhmalbaf insere já na cena inicial um debate que aglutina a íntima relação entre religião, política e educação no contexto afegão pós-talibã². A sequência acompanha a personagem Noqreh, uma jovem que busca retomar seus estudos apesar da oposição do próprio pai. Ao adentrar a escola, a professora a questiona sobre a ausência do uniforme regulamentar composto por uma vestimenta preta e um lenço branco. Noqreh responde que havia se apresentado adequadamente, mas que seu pai não aceita a presença de mulheres em ambiente escolar, de modo que sua simples permanência na escola já representa uma forma de oposição.

Na continuidade, a professora comunica às alunas que o novo departamento de educação havia solicitado que cada

2. O Talibã é um movimento fundamentalista islâmico de orientação sunita surgido no Afeganistão na década de 1990, que defende uma interpretação rigorosa da sharia (lei islâmica) e exerceu controle político sobre o país, impondo severas restrições aos direitos civis, especialmente das mulheres.

estudante indicasse a carreira profissional que desejaria seguir: professora, médica, engenheira ou mesmo presidente do Afeganistão. O anúncio suscita diversas reações, apenas algumas mãos se erguem, entre elas a de Noqreh. O gesto desencadeia um diálogo caloroso entre as estudantes, no qual se confrontam concepções divergentes sobre o papel social da mulher. Enquanto uma das alunas argumenta que não seria possível a ascensão de uma mulher muçulmana à presidência, outra rebate questionando se sua colega teria estudado a história das mulheres.

Nesse trecho, sobressai a lembrança da história de Aicha, esposa do Profeta Muhammad³ (Maomé), como exemplo de liderança e atuação política nos primeiros anos do Islam. Essa cena, à primeira vista singela, adquire relevância analítica ao evidenciar as complexas interseções entre papéis de gênero, formas de agência feminina e dinâmicas de poder, em consonância com o que apontam os estudos do feminismo islâmico. (AHMED, 1992; MERNISSI, 2025; MAHMOOD, 2005). O debate em torno da presença feminina na esfera pública é na maioria dos casos fruto de interpretações autoritárias e restritivas sustentadas tanto por regimes políticos quanto por estruturas patriarcais. O recorte de gênero proposto na cena é algo que acompanha diversas comunidades muçulmanas e costuma intrigar o Ocidente há um tempo, por isso, acredito que de forma intencional, Samira buscou elucidar as facetas dessas questões de gênero privilegiando a identidade muçulmana das jovens em seu filme.

Nesse sentido, as mulheres não surgem como sujeitas passivas ou meramente subjugadas, mas como agentes que

3. Muhammad é o fundador do Islam e considerado pelos muçulmanos o último profeta e mensageiro de Deus, responsável pela revelação do Alcorão (livro sagrado do Islam que guia a vida dos muçulmanos).

problematizam e contestam tais restrições, a ponto de afirmarem que “as mulheres afegãs não usaram burcas para sempre”. O fato de que a maior parte das personagens dessa cena sejam meninas e adolescentes, com exceção de Noqreh — que já possui 20 anos —, reforça ainda mais o tom dessa disputa, pois mostra que a consciência crítica e a contestação surgem precocemente em espaços escolares por mais paupérrimo ou autoritário que ele seja. Essa construção narrativa corresponde ao que Saba Mahmood (2005) busca ressaltar em seu trabalho antropológico sobre o reavivamento islâmico no Egito e o sujeito feminista, ao problematizar a ideia de agência feminina em contextos islâmicos. Para Mahmood, a agência não deve ser compreendida apenas em termos de resistência explícita a normas sociais, mas também na maneira como as mulheres a partir de suas próprias experiências e referenciais religiosos elaboram formas de presença, crítica e de negociação dentro de estruturas normativas, tanto que a respeito da questão “mulheres e talibã”, ela pontua:

Apesar de a proibição da educação para as mulheres afegãs e as restrições impostas aos seus movimentos terem sido frequentemente invocadas, foi essencialmente a imagem da burka o que condensou e organizou o conhecimento sobre o Afeganistão e as suas mulheres, como se apenas ela pudesse fornecer um entendimento adequado do seu sofrimento. A desadequação deste entendimento é hoje por demais evidente, quando os relatórios do Afeganistão notam progressivamente como a vida das mulheres afegãs não melhorou desde o derrube dos Taliban e como a vida nas ruas se tornou progressivamente mais insegura que nos tempos do anterior regime, devido às condições de crescente instabilidade sociopolítica. Talvez tenhamos que lidar com a possibilidade de que, caso tivesse sido acrescentada alguma complexidade analítica ao quadro apresentado por

organizações como a Feminist Majority acerca da situação das mulheres afegãs no regime Taliban, caso a necessidade de reflexão histórica não tivesse sido hipotecada pela necessidade de uma ação política imediata, talvez aí o feminismo não tivesse sido tão recrutável para o projeto imperial (2005, p. 168).

A discussão sobre a possibilidade de uma mulher ocupar a presidência estende-se ao encontro seguinte entre as estudantes, quando Noreqh e outras colegas são convidadas a apresentar suas propostas políticas como se de fato fossem candidatas. A professora orienta que as três meninas exponham seus planos no dia seguinte, justificando que o exercício seria encaminhado ao ‘departamento de educação’, e destacando tratar-se de uma prática de democracia, não de uma simples tarefa escolar. Essa cena traduz em escala micro a tentativa de inserir as alunas em uma lógica pedagógica que as reconhece como sujeitos autônomos e deliberativos, capazes de pensar e agir politicamente dentro de um espaço educativo. Como observa Boufleuer:

A questão da especificidade da educação escolar nas sociedades republicanas e democráticas, incluindo o que cabe nela ensinar, tem a ver com o modo como, nesse novo contexto, se acredita possam vir a serem estabelecidos os vínculos entre os indivíduos na perspectiva de uma coesão social. Conforme os ideais aí propugnados, essa coesão, ou sentimento de pertença a uma ordem coletiva, já não seria baseada em algum tipo de força heterônoma, mas se assentaria na autonomia e deliberação de sujeitos que, livremente, se vinculariam a uma ordem política e social, considerando-se, portanto, partícipes e cúmplices dos destinos da coletividade (2019, p. 294).

Essa perspectiva de uma educação voltada à autonomia e à participação coletiva entende a escola como espaço de experiência e de formação humana. Para Larrosa (2021), a escola não deve ser compreendida apenas como instituição de transmissão de saberes, mas como lugar de experiência onde o sujeito é afetado, se transforma e aprende a escutar o mundo e a si mesmo. Dentro dessa lente interpretativa, o gesto da professora ao propor o exercício democrático ultrapassa a instrução curricular e assume um horizonte existencial, convidando as alunas à reflexão sobre a experimentação da cidadania. De modo complementar, Tim Ingold entende o aprendizado como um processo de atenção e correspondência, no qual se aprende caminhando com os outros, em relação e abertura ao ambiente: “todo modo de saber, então, é uma linha da vida distinta, uma trajetória biográfica. Segue-se que tornar conhecedor é parte integrante de se tornar a pessoa que você é” (INGOLD, 2020, p. 37). Assim, o filme sugere uma defesa da escola enquanto espaço vivo de encontro e de experimentação compartilhada, em que o ato de aprender é também o exercício ético-político da educação e da existência. Principalmente em contextos como o afegão, nos quais a experiência escolar se torna um território de resistência e afirmação da autonomia feminina, como ilustrado pela abordagem de Samira ao registrar o cotidiano das alunas e suas práticas de agência em um contexto não só subalterno como também opressor.

Já Hana Makhmalbaf apresenta um olhar singular sobre a educação na conjuntura afegã, tendo como recorte uma protagonista etnicamente hazara⁴. Em seu filme “E Buda desabou

4. É um grupo majoritariamente xiita (vertente minoritária do Islam, sendo o Irã a maior população) estão concentrados na região de Bamiyan, historicamente submetido à marginalização política e social no Afeganistão. A identificação da personagem como hazara insere o filme em uma leitura crítica das hierarquias étnico-religiosas e de gênero no contexto pós-talibã.

de vergonha” nós acompanhamos a odisseia de Bakhitai para adentrar o chão da escola. Bakhitai é uma menina movida pelo desejo de aprender a ler e escrever, que tenta frequentar a escola, mas enfrenta inúmeros entraves como a pobreza, a hostilidade dos meninos que reproduzem comportamentos violentos e a opressão de uma sociedade patriarcal que nega às meninas o direito à educação. O cenário de fundo da obra remete a um momento histórico-cultural do Afeganistão, mostrando as ruínas de guerra de dois monumentos de Buda, que motivam o título do filme (BITTENCOURT, 2022, p. 8).

No cenário pós-guerra, marcado pela miséria e pela violência, as famílias afegãs lutam para sobreviver em condições precárias, muitas vezes vivendo em cavernas deixadas pelos conflitos. É dentro dessa realidade que Bakhtai, ainda criança precisa cuidar de sua irmãzinha enquanto a mãe trabalha lavando roupa no rio. Impulsionada pelo desejo de aprender ela decide frequentar a escola, lidando com vários percalços que vão desde a dificuldade de comprar um caderno até atravessar mercados dominados por homens para arrecadar o dinheiro necessário. Suas experiências realçam desigualdades sociais latentes e destacam como a infância, a pobreza e o fato de ser menina a colocam em constante posição de vulnerabilidade. Esses desafios se lidos pela ótica dos Direitos Humanos Universais, contrastam fortemente com a realidade ocidental, onde normalmente adultos e políticas públicas possuem o dever de garantir às crianças os recursos básicos para estudar.

Segundo Bittencourt (2022), que realiza uma análise muito sofisticada do filme desde a busca de Bakhtai por um simples caderno até as experiências de exclusão vivida nos espaços escolares, a menina enfrenta múltiplas barreiras, a começar de ser compelida a abandonar a escola dos meninos onde sua presença é vista como inadequada e, posterior-

mente, também é rejeitada na escola destinada às meninas. Revelando que até os espaços aparentemente reservados à educação feminina reproduzem a lógica de segregação e do controle. A sequência final do filme é uma “brincadeira” de apedrejamento, eminentemente metafórica, que condensa as diversas formas de violência simbólica e material que permeiam a vida da protagonista que, é coagida a renunciar, onde a única saída seria a sua “morte”.

No entanto, em vez de ceder, ela reafirma silenciosamente sua autonomia mesmo diante do momento mais trágico da narrativa. Nesse ponto culminante da obra, Hana Makhmalbaf nos sinaliza que, mesmo em um sistema opressor existem fissuras pelas quais é possível exercer, ainda que de forma restrita, algum grau de protagonismo. O percurso de Bakhtai, do mercado às ruínas, e das tentativas de ingresso na escola às sucessivas rejeições, converte-se em uma metáfora de resistência e de busca por emancipação. Embora o filme suscite inúmeras reflexões sobre os problemas socioculturais que atravessam a conjuntura afegã, Bakhtai encarna em sua trajetória o sentido mais genuíno da escola em sua dimensão teórica:

A escola se baseia na hipótese de igualdade. Oferece o mundo como um bem comum, a fim de permitir a sua renovação através da formação de interesse e de curiosidade. A escola é, portanto, não só uma invenção democrática como também uma invenção comunista pelas quais o mundo não somente é transmitido, mas também libertado – a escola cria um “bem comum” (MASSCHELEIN E SIMONS, 2021, p. 157).

A força de Bakhtai não reside em gestos heroicos, mas em sua insistência em permanecer em movimento e em não se conformar com o destino que lhe é imposto. O filme acaba por trazer uma forma de agência presente já nessa infância, em

que o movimento de apropriação do conhecimento se torna uma forma de afirmar a própria existência frente à opressão. Em outras palavras, sua odisséia em busca de educação é por si só um movimento de cunho pedagógico.

Por fim, a última análise é sobre o filme *Crianças do Sol* de Majid Majidi, cineasta iraniano bastante reconhecido por retratar com sensibilidade o cotidiano infantil e as desigualdades sociais em Teerã. A obra acompanha Ali, um garoto iraniano de aproximadamente 12 anos que vive em situação de extrema vulnerabilidade social, junto de outros meninos de rua. Ele e seus amigos sobrevivem realizando pequenos trabalhos e furtos, até que recebem uma missão de encontrar um “tesouro” escondido sob uma escola, o que lhes daria a chance de mudar de vida.

Porém, para acessar o local as crianças precisam matricular-se na ‘Escola do Sol’, uma instituição precária que acolhe cerca de 280 crianças em situação de rua, órfãs e refugiadas, sustentando-se apenas por meio de doações privadas. Como não conseguem efetivar a matrícula formal no primeiro contato, acabam pulando o muro da escola, um ato que, de certa forma, é transgressor, levando em consideração o discurso moral e demagógico proferido pelo diretor que, posteriormente, quando a escola é interditada por falta de pagamento do aluguel, esse mesmo diretor apela à igualdade e ao poder da educação diante da precariedade, afirmando que tentam ensinar às crianças habilidades e a controlar a raiva, evitando brigas e comportamentos considerados criminosos. A atitude de Ali marcada pela busca do conhecimento e pela tentativa de sobrevivência em meio ao abuso de trabalho infantil, aponta que aprender dentro dessa realidade é um ato de tom subversivo. Esse gesto expõe também as contradições das políticas educacionais contemporâneas, que frequentemente

deslocam o sentido da educação de um direito social para uma prática moralizadora e compensatória:

É fácil observar como as políticas pela superação das desigualdades vão se distanciando de políticas distributivas de competências para superar carências de condições de vida e se concentram em políticas compensatórias de carências morais, de valores, de atitudes. Mais educação, mais tempo de escola para tirar da marginalidade, para salvar a criança, o adolescente em risco moral, da violência, da droga, da carência de valores nas famílias populares. Não tanto para salvá-los da fome, da miséria extrema, nem sequer de capacitá-los para a empregabilidade (ARROYO, 2010, p. 1390).

Com o passar do tempo Ali vai se envolvendo tanto com a rotina escolar quanto com o plano de escavar o túnel em busca do suposto tesouro. Contudo, o que encontra não é ouro, mas drogas, sendo exposto a ilusão de riqueza e a perversidade de um sistema que explora a infância pobre. Todavia, esse percurso tecido pelo protagonista dentro da escola só foi possível através do acolhimento dado pelo professor Rafie, que na trama é o personagem que pode ser interpretado como o sujeito que representa o lado humanizado e esperançoso da educação. O professor Rafie é construído na narrativa fílmica como expressão do que Masschelein e Simons (2021) denominam uma ‘escola como um caso de amor’, ou seja, um espaço em que o ato educativo se funda na responsabilidade e na atenção ao outro. Sua figura encarna uma pedagogia do cuidado que resiste às formas burocráticas e disciplinares de ensino, colocando a ética no cerne da experiência educativa.

Essa característica se torna particularmente perceptível quando o professor é preso por fazer justiça com as próprias mãos ao defender Zahra, a irmã de Abolfazl – um de seus

alunos e amigo de Ali –, após ela ter sido violentamente re-preendida por vender esponjas e meias no metrô e ter como punição o cabelo raspado. Ambos são refugiados afegãos no Irã, e a atitude de Rafie excede o campo da docência para inscrever-se como uma postura de coragem e solidariedade frente à desigualdade e à violência cotidiana enfrentada pelas crianças, além de denotar extrema sensibilidade, pois Rafie chora ao se deparar com a criança que sequer era sua aluna. Isso talvez explique também por que a língua da escola é, ao mesmo tempo, uma língua familiar, ou seja, que alcança a vida familiar e o mundo da vida dos estudantes (MASSCHELEIN E SIMONS, 2021, p. 33). Ao recorrerem ao professor para que assine a liberação de Zahra, as crianças reafirmam o vínculo de confiança e cuidado que as liga a ele. O olhar de Rafie dividido pela raiva contra o sistema e a ternura com seus alunos, nos recorda que educar é sempre um exercício de humanidade, ideia que remete à concepção arendtiana de educação como responsabilidade diante do mundo.

No fundo, nós sabemos que retirar essas crianças das ruas não é um processo simples, tampouco é confortável manter-nos indiferentes às dores que carregam. Cada gesto e cada olhar desses personagens revelam histórias de abandono e de resistência que desafia a própria pedagogia a reaprender o sentido de educar. Nesse encontro a educação deixa de ser mero instrumento de correção moral e apreensão de saberes para se fazer em espaço de escuta e reconhecimento, em que a prática de ensinar se confunde também com a prática de cuidar. Um aspecto importante dentro do campo pedagógico que muitas vezes é negligenciado em detrimento da lógica verticalizada das relações tecidas no ambiente escolar.

As três obras aqui analisadas têm em comum a representação da escola como ruína, mas também como promessa,

ruína porque expõe o colapso das estruturas sociais e a persistência da exclusão, e promessa porque abriga a possibilidade de uma pedagogia feita tanto pelo afeto como pela transgressão, reafirmando a função pública e transformadora da escola. O modo como as narrativas iranianas formulam a escola entre ruína e promessa encontra ressonâncias na realidade brasileira que é marcada pela racionalidade neoliberal, a escola pública mesmo atingida por diversas precariedades materiais e simbólicas, continua a figurar como instância de garantia de direitos, de articulação de lutas coletivas e de invenção de futuros. Ao entrelaçar esses polos aparentemente antagônicos, os filmes iranianos fazem da educação um movimento de cunho existencial. Isto é, uma caminhada de correspondência onde o papel da escola é de reinventar o humano no meio da precariedade e vislumbrar um horizonte mais humanizado. Não por acaso, o cinema iraniano transformou-se em uma das expressões mais cultuadas da cinematografia mundial dentro da categoria cinema de arte.

Conclusão

Foi possível perceber que há algo no cinema iraniano que nos educa mesmo quando as falas são suspensas nas cenas. Ao longo desta pesquisa buscou-se compreender o cinema iraniano como um espaço de reflexão pedagógica, onde a educação se manifesta não apenas como tema recorrente, mas como uma experiência que de alguma forma está intimamente ligada ao ethos desse povo. As obras analisadas revelam que, ao representar a escola, a infância e a exclusão de meninas e mulheres do universo educativo, o cinema iraniano tende a cons-

truir um discurso próprio sobre a aprendizagem e o cuidado, transformando a prática pedagógica em gesto de resistência e, até mesmo, em uma bandeira existencial.

Desse modo, a pedagogia que se insinua nas telas extrapola seu sentido mais formal e passa a expressar o desejo de uma educação que pode ser tecida sob a ética do encontro, em que os sujeitos se reconhecem e se humanizam em meio à precariedade e subalternização. Ao trazer para o núcleo do debate personagens que resistem, aprendem e ensinam em contextos tão adversos, o cinema iraniano devolve à pedagogia seu caráter essencialmente humano. Talvez seja essa a lição mais profunda que esse cinema nos oferece, a de que a educação quando fundamentada no cuidado e na escuta, torna-se um lugar de reencontro com o humano. O cinema educa porque nos devolve a capacidade de ver e sentir, transformando o olhar em caminho para emancipação.

Referências

AHMED, Leila. **Women and gender in islam: historical roots of a modern debate**. Yale University Press, 1992.

ARROYO, Miguel G. Políticas educacionais e desigualdades: à procura de novos significados. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 31, n. 113, p. 1381-1416, out./dez. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/es/a/WGyPfcRb7yFJPMfsj5pSxPx/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 nov. 2025.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papirus, 2003

BITTENCOURT, Ângela Lima. Ir à escola noutra cultura: uma leitura hermenêutica do filme “E Buda desabou de vergonha”. **Educação**, Santa Maria, v. 47, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reveducacao>. Acesso em: 12 nov. 2025.

BRESHEETH, Haim. Two theses on the Afghan woman: Samira and Hana Makhmalbaf filming Agheleh Farahmand. **Third Text**, v. 24, n. 1, p. 25–38, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09528820903488885>. Acesso em: 30 out. 2025.

BOUFLEUER, José Pedro. A especificidade da educação escolar nas sociedades republicanas e democráticas. Espacios en Blanco: **Revista de Educación**, v. 29, n. 2, p. 293-305, jul./dez. 2019. Disponível em: https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852019000200008. Acesso em: 12 nov. 2025.

CRUZ, Michele Jeremias de La. **Poéticas e hibridações do cinema iraniano**. 2022. 126 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2022. Disponível em: <https://tede.utp.br/jspui/handle/tede/1904>. Acesso em: 12 nov. 2025.

CRUZ, Michele Aline Jeremias de La; ARAUJO, Denize. As vozes e diálogos do novo cinema iraniano. **Itajaí**, v. 20, n. 2, p. 33-46, jun./dez. 2021. Disponível em: https://periodicos.univali.br/index.php/vd/article/view/17908/pdf?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 12 nov. 2025.

DUARTE, Rosália. **Cinema & educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

INGOLD, Tim. **Antropologia e/como educação**. Tradução de Vitor Emanuel Santos Lima e Leonardo Rangel dos Reis. Petrópolis: Vozes, 2020.

LARROSA, Jorge (Org.). **Elogio da escola**. Tradução de Fernando Coelho. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

LI, Zhenzhen. The Iranian New Wave: Poetic Neorealist Cinema. **Frontiers in Art Research**, [S.l.], v. 5, n. 5, p. 9–13, 2023. Disponível em: <https://francispress.com/index.php/papers/10172>. Acesso em: 30 out. 2025.

MAHMOOD, Saba. Teoria feminista, agência e sujeito liberatório: algumas reflexões sobre o revivalismo islâmico no Egito. **Etnográfica**, v. 23, n. 1, p. 135–175, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/etnografica.6431>. Acesso em: 23 set. 2025

MASSCHELEIN, Jan; SIMONS, Maarten. **Em defesa da escola: uma questão pública**. Tradução de Cristina Antunes. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

MELEIRO, A. **O Novo Cinema Iraniano: arte e intervenção social**. São Paulo: Escrituras, 2006.

MERNISSI, Fatima. **O harém político: o Profeta e as mulheres**. Tradução de Marília Scalzo. 1. ed. São Paulo: Editora Tabla, 2025.

NAFICY, Hamid. **Islamizing film culture in Iran: a post-Khatami update**. In: TAPPER, R. (Ed.). *The New Iranian Cinema*. New York: I. B. Tauris, 2006. p. 26-65.

PEREIRA, Sílvia Cristina de Paiva. **Entre a vida e a encenação: o novo realismo no cinema iraniano**. 2009. Dissertação

(Mestrado em Comunicação Social) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/items/59c1f2da-1da6-4221-ba9d-0e-db5659c8c9>. Acesso em: 23 set. 2025.

PESSUTO, Kelen. **O ‘espelho mágico ‘ do cinema iraniano:** uma análise das performances dos “não” atores nos filmes de arte. 2011. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/836827>. Acesso em: 30 out. 2025.

SAID, Edward. **Orientalismo:** o Oriente como invenção do; tradução Tomás Rosa Bueno. - São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

TAPPER, Richard. **The new iranian cinema.** New York: I.B. Tauris, 2006.

HQS NO ENSINO DE FILOSOFIA: UMA PROPOSTA A PARTIR DE SILVO GALLO

Gabriel Vasconcelos Carvalheiro¹

José Valdir Teixeira Braga Filho²

Considerações iniciais

A filosofia é uma disciplina com algumas dificuldades que lhes são inerentes. Uma delas está relacionada com a própria importância da filosofia e porque ela deveria ser aprendida. Uma antiga anedota sobre Tales conta que uma senhora riu dele após cair em um buraco. Ela teria dito que Tales caiu porque olhava mais para o céu que estava acima dele do que para o chão diante os seus pés. Um dos interesses que Tales cultivou foi a astronomia, ele não olhava para o céu sem nenhum propósito (GARGANO, 2011). Mas a anedota da senhora e Tales representa uma certa perspectiva sobre a filosofia. Segundo esta perspectiva, o filósofo estaria tão inte-

1. Mestrando em Filosofia pela UFC E-mail: gabriel.vcarvalheiro@gmail.com.

2. Doutorando em Filosofia pela USP, mestre em Filosofia pela UFC. E-mail: valdidrummer@gmail.com.

ressado nas suas reflexões a ponto de se esquecer da própria realidade imediata em que vive.

As críticas à filosofia não se encerraram neste momento. De modo que os filósofos procuraram torná-la legítima diante os seus concidadãos, como é o caso de Aristóteles no seu esforço para defender a filosofia como a mais importante de todas as ciências (Reale, 2012). Mas é preciso dar alguma razão à senhora que riu de Tales. Existe uma barreira entre o senso comum e a filosofia, e o filósofo deve encontrar modos de rompê-la toda a vez em que ela se faz presente. Para isso, a filosofia não pode se tornar senso comum. Assim, ela seria descaracterizada do rigor imprescindível para ela. Contudo, ela pode partir do senso comum como ponto de partida para reflexões que o ultrapassam. Assim, pode-se fazer um apelo ao senso comum não como um preconceito, mas como um apelo ao âmbito estético – sensível – dos alunos. Ou seja, pode-se usar o seu senso comum estético como uma forma de articular e abordar os conteúdos da disciplina de filosofia. Neste sentido, as histórias em quadrinhos podem contribuir como forma de chamar a atenção dos alunos.

A Filosofia e os seus recursos pedagógicos

No ensino médio é comum que os alunos manifestem desinteresse pela filosofia. Pode ser que tenham certo desprezo pela resposta de Tales de que a água é a origem e o princípio de todas as coisas no universo. Mas o professor não pode aceitar esta condição, que não é culpa exclusiva do aluno. O desprestígio da filosofia é algo ensinado silenciosamente aos alunos mesmo no interior do ambiente escolar. O pouco es-

paço no currículo que muitas vezes é empregado para outras finalidades a pedido da coordenação da escola passam uma clara mensagem: trata-se de uma disciplina sem importância.

Assim, a filosofia é difícil. O professor tem dificuldades de ensiná-la diante a percepção ampla de que a sua disciplina é menor diante das demais. Assim, mostrar a importância da própria filosofia já se constitui como um passo inicial na sua tarefa de desenvolver o senso crítico nos alunos. Senso crítico importante para que se possa refletir sobre uma sociedade mais igualitária, que é justamente um dos conhecimentos que a filosofia pode ensinar (CERLETTI, 2015, p. 29). Ciente da importância da filosofia, o professor pode se valer de algumas estratégias para fazer com que a disciplina consiga de alguma forma transpor alguns dos seus obstáculos.

Um ilustre exemplo é o de Chauí, em que a autora estabelece uma relação entre o filme Matrix (1999) e a alegoria da caverna de Platão. O mundo simulado criado pelas máquinas de Matrix é uma atualização da vida no interior da caverna da alegoria. Nas duas narrativas, os indivíduos estão presos numa condição cujo contato com a realidade ocorre apenas no nível das aparências. O filósofo, assim como o protagonista do filme, é aquele que empreende esforços para ver além destas aparências. Sócrates, explica Chauí,

jamais se contentou com as opiniões estabelecidas, com os preconceitos de sua sociedade, com as crenças inquestionáveis de seus conterrâneos. Ele costumava dizer que era movido por um espírito interior (como Morfeu instigando Neo) que o levava a desconfiar das aparências e a procurar a realidade verdadeira das coisas (CHAUÍ, 2002, p. 9).

No contexto da publicação do seu manual para o ensino médio, Chauí se valeu de um filme que foi amplamente discuti-

do e comentado. Portanto, partiu de uma perspectiva que era comum aos alunos e se valeu dele para explicar a filosofia platônica. O exemplo de Chauí é importante, porque ele destaca como o aluno é o ponto de partida para o ensino de filosofia. O filme se torna um ponto de contato entre os alunos e os conceitos de Platão, fazendo com que eles recebam em certa medida, um conteúdo concreto relacionado com a produção cinematográfica. Seguindo esta tendência, é possível se valer das histórias em quadrinhos ao considerar o seu crescente consumo da parte dos alunos do ensino médio. As histórias em quadrinhos podem ser consideradas estrategicamente como recurso didático, pois,

As histórias em quadrinhos têm uma história diferente de chegada às escolas - elas vêm dos alunos, do lado de fora da escola; foram entrando sorrateiramente em seus espaços, pulando os muros, passando de mão em mão pelos pátios, escondidas sob as carteiras, trocadas nos recreios, colecionadas em casa, mas ausentes das bibliotecas até pouco tempo atrás (DERMATINI, 2015, p. 9 apud SIERPINSKI, 2017).

Em vista deste comentário de Sierpinski, pode-se considerar que as histórias em quadrinhos constituem um modo de tomar a centralidade do aluno no processo de ensino e aprendizagem. O consumo de histórias em quadrinhos aumentou exponencialmente nos últimos anos. Portanto, os alunos estão habituados com a especificidade da história em quadrinhos, que é uma narrativa composta com artes sequenciais. É uma estrutura dinâmica que permite várias disposições de quadros ou até mesmo a ausência deles que integram a narrativa. Os quadrinhos são uma forma de arte que contém recursos como as palavras e as figuras na narrativa (MCCLOUD, 1995,

p. 152). Portanto, assim como um filme, as histórias em quadrinhos são um poderoso recurso didático.

Se na anedota Tales foi criticado por contemplar as estrelas acima dele sem se dar conta do solo em que pisava, é preciso lembrar que a filosofia também sofre uma instrumentalização no arranjo institucional atual. Neste sentido, a filosofia seria uma disciplina responsável por formar um cidadão consciente. Ou seja, a filosofia seria um meio para um fim determinado. Quando em verdade, Gallo afirma que “a filosofia se define como um fim em si mesmo” (GALLO, 2012, p. 21). Logo, os quadrinhos podem ser empregados para fazer com que a filosofia seja articulada e refletida pelo aluno nos seus conteúdos específicos. Para considerar a importância deste recurso na especificidade da filosofia, o próximo tópico versará sobre a proposta de Silvio Gallo para o seu ensino.

Silvio Gallo e o Ensino de Filosofia

A proposta de Silvio Gallo para o ensino de filosofia busca torná-lo mais cativante ao aproximá-lo da vida do estudante. Nesse sentido, o uso de obras apropriadas pode criar um ambiente de sala de aula lúdico, divertido e ideal para os objetivos da disciplina. Uma das abordagens curriculares mais comuns para alcançar isso é a temática, que prioriza a seleção de conteúdos filosóficos (tratados ou não historicamente) para que sejam conectados diretamente à realidade dos jovens. Essa organização está presente em manuais didáticos de Ensino Médio desde os anos 1980 e em documentos oficiais, como o Currículo de Ciências Humanas de São Paulo. A principal vantagem desse método é a possibilidade de

contextualizar melhor os temas filosóficos, oferecendo ricas oportunidades didáticas ao professor. Contudo, a crítica a essa abordagem é a mesma dirigida ao modelo histórico: o risco de que ela se reduza meramente à transmissão de conteúdos (MAIOTTI, 2019, p. 94).

Uma metodologia de ensino que se concentra apenas na transmissão dos conteúdos é unilateral. E ela reproduz implicitamente uma visão unilateral do gênero humano, que é em verdade complexo por não ser só racional ou louco ou um técnico ou um lúdico. Por isso, Edgar Morin afirma que em cada indivíduo o conhecimento racional, empírico e técnico convive com o conhecimento simbólico, mágico ou poético (MORIN, 2000, p. 58-59).

Esta distinção entre uma educação racional ou uma educação poética também está presente no período moderno. Descartes (1984) com a sua proposta metodológica contribuiu para que a suspeita em relação à sensibilidade também no âmbito pedagógico. Nos momentos iniciais do seu discurso do método ele insere a poesia dentre aquelas disciplinas que não se adequam aos seus critérios de clareza e distinção. Mais tarde, Vico (2008) faria uma crítica ao pensamento cartesiano por desconsiderar que a sensibilidade não desaparece no ser humano por mais que a racionalidade seja desenvolvida. É por isso que o autor italiano utiliza uma ilustração cheia de símbolos chamada *Dipintura* de forma a facilitar a apreensão do seu pensamento pelos símbolos que evoca. É na *Ciência Nova* que Vico se vale do poder da analogia para fazer com que o público possa pensar os conceitos altamente abstratos que evoca pela concretude das imagens desenhadas.

Figura 1: Pintura do Frontispício da Ciência Nova, 1744



Vico (2005) utiliza uma gravura para ilustrar sua Nova Ciência, estabelecendo uma hierarquia de saberes. A Mulher (Metafísica) domina o Globo (Natureza/Mundo), contemplando o Triângulo com o Olho (Deus/Providência Divina). O Globo repousa parcialmente no altar, indicando que os filósofos tradicionais só perceberam a Providência pela via natural (mundo físico), sem contemplar o mundo das mentes humanas (mundo metafísico/civil). A Metafísica, por sua vez, deve ter o coração puro (joia no peito) para receber o raio da Divina Providência, que ilumina e refrata o conhecimento de Deus, fazendo-o ser conhecido através dos costumes civis e da conduta humana em sociedade (Teologia Civil).

No Zodíaco, são destacados os signos de Leão e Virgem. O Leão representa a antiga selvageria, derrotada por Hércules (o herói político), marcando o início da sabedoria poética. A Virgem simboliza a Idade do Ouro grega, período em que o trigo (alimento) era considerado o primeiro ouro. Por fim, o raio divino também ilumina a estátua de Homero, o primeiro autor gentílico, conectando a Providência ao nascimento da história e da humanidade civilizada.

A obra de Vico é um exemplo de como a filosofia pode se valer de imagens para refletir sobre suas temáticas. Portanto, não precisa se restringir ao âmbito discursivo somente. As imagens podem fazer com que as nossas faculdades sejam empreendidas no esforço hermenêutico necessário.

A dimensão poética faz com que a presença em diversas camadas sociais seja ainda mais evidente. Como o homem é um ser complexo, essa complexidade se reflete nas narrativas das histórias em quadrinhos, consistindo num ponto de convergência entre a racionalidade e a ludicidade. Ao considerar estes elementos, pode-se tratar da proposta de Silvo Gallo para o ensino de filosofia.

O primeiro passo é a sensibilização que tem como objetivo cativar o aluno para que assim a atenção desse seja presa ao conteúdo e ao tempo da aula, essa etapa é feita da seguinte forma, o professor traz algum objeto da vida do aluno, seja uma música, filme, ou outra peça de mídia, mas que chame a atenção e faça esse movimento de cativas. Nos seus termos:

Sensibilização: trata-se, nessa primeira etapa, de chamar a atenção para o tema de trabalho, criar empatia com ele, isto é, fazer com que o tema “afete” os estudantes. Sabemos que os conceitos só são criados para enfrentar problemas, e que só enfrentamos problemas que efetivamente vivemos. Ora, de nada adiantaria que o professor indicasse um pro-

blema aos alunos. Para que eles possam fazer o movimento do conceito, é preciso que o problema seja vivido como um problema para eles (GALLO, 2012, p. 96).

Segundo passo é a problematização, dentro do objeto que sensibilizou o aluno e o fez se interessar pelo conteúdo, será inserido um problema, uma dúvida ou um questionamento para assim promover uma reflexão sobre o conteúdo. Ela consiste em

transformar o tema em problema, isto é, fazer com que ele suscite em cada um o desejo de buscar soluções. Na etapa anterior, o objetivo era apenas chamar a atenção, motivar (...). Nesse segundo momento, tendo atenção mobilizada pela questão, o objetivo é problematizar vários de seus aspectos, de diferentes perspectivas (GALLO, 2012, p. 96).

O terceiro passo é a investigação, esse passo busca solucionar o problema do passo anterior trazendo na historicidade da filosofia com todos os seus autores e temáticas. Para assim mostrar para o aluno um conceito filosófico, um ator e uma provável solução para o problema levantado. Gallo fornece um exemplo deste passo no trecho a seguir:

Investigação: trata-se de buscar elementos que permitam a solução do problema. Uma investigação filosófica busca os conceitos na história da filosofia que possam servir como ferramentas para pensar o problema em questão. Terá Platão pensado esse problema? Em caso de afirmação, como ele o pensou? Produziu algum conceito que tenha dado conta dele? (GALLO, 2012, p. 97).

O último passo é conceitualização que consiste em avaliar o conhecimento recebido pelo aluno, e assim conceber

um conceito sobre a filosofia e saciar a dúvida que foi levantada na problematização. Aqui, nessa etapa final, trata-se de fazer o movimento filosófico propriamente dito, isto é, a criação do conceito, pois,

Se, por um lado, na investigação pela história da filosofia encontramos conceitos que são significativos para nosso problema, tratamos então de deslocá-los para nosso contexto, recriando-os para que representem possíveis soluções; se, por outro lado, não encontramos conceitos que deem conta de nosso problema, certamente encontramos vários elementos que os permitam criar um conceito próprio (GALLO, 2012, p. 98).

Em resumo, a metodologia de Silvio Gallo traz uma nova perspectiva sobre o ensino de filosofia, fazendo assim o estudante protagonista do processo educacional e trazendo objetos da convivência do próprio aluno para assim cativá-lo e fazer com que o estudante tenha interesse sobre o conteúdo da aula e sobre a reflexão proposta pelo educador. As histórias em quadrinhos como um objeto já da vivência dos estudantes são um ótimo instrumento de sensibilização. Eles permitem com que os alunos se importem com o conteúdo e se vejam mais dispostos com o ato de filosofar que Silvio Gallo propõe em sua metodologia.

A metodologia de Silvio, aplicada em conjunto com as histórias em quadrinhos, funciona da seguinte forma. O educador usa como objeto de sensibilização algo referente às histórias em quadrinhos, seja um personagem, uma página de quadrinhos ou até mesmo uma adaptação, para que assim o aluno se sinta mais interessado e próximo do conteúdo.

A partir desse ato de sensibilização, o aluno, já mais próximo do assunto da aula, será indagado com uma problema-

tização sobre o conteúdo que antes o sensibilizou. Essa problematização pode ser proveniente de um questionamento do próprio personagem, da história em quadrinhos apresentada, ou ser criada pelo educador para, assim, direcionar o aluno para a próxima etapa: a investigação.

Neste terceiro momento, o aluno, em dúvida, busca na filosofia e na reflexão uma resposta para saciar suas indagações. Com o aluno neste estado de dúvida, o professor apresenta elementos da filosofia (sejam filósofos, textos de filósofos ou até mesmo termos da filosofia) que busquem dirimir essas dúvidas e, assim, encaminhar para o quarto passo da metodologia: a conceitualização.

Nesta última etapa, o estudante chega a uma reflexão conduzida pelo professor, tendo como resultado de todas as etapas da metodologia um conceito e entendimento próprios para o aluno. Isso causa um aprendizado real, não meramente a reprodução e assimilação de um conteúdo, mas um conhecimento derivado da reflexão e do ato de filosofar. Por fim, apresentamos uma tirinha que ilustra a proposta que buscou-se desenvolver até então.

Proposta de sequência didática

A sequência didática que detalha como um professor pode usar o mangá *Death Note* para ensinar o conceito de Justiça de Platão deve ser organizada em três etapas, contrastando a visão ideal e racional de Platão com a justiça individual e passional de Light Yagami. O objetivo é apresentar a visão platônica de Justiça ligada à harmonia da alma e da sociedade. O professor deve introduzir a Teoria das Ideias de Platão,

explicando que a Justiça, para ele, é um conceito perfeito e imutável que existe no plano das Formas. Em seguida, o foco se volta para a obra *A República* e a analogia da Cidade Ideal. O professor explica que Platão define Justiça como a harmonia e o equilíbrio entre as três classes sociais, que correspondem às três partes da alma: Governantes (Razão), Guardas (Vontade/Coragem) e Trabalhadores (Desejo/Temperança). A Justiça acontece quando cada classe cumpre sua função sem invadir o espaço das outras, garantindo a ordem no Estado. O professor questiona a turma: se a Justiça é essa ordem racional, ela pode ser feita por uma única pessoa baseada em seus critérios? Assim, passamos para a próxima etapa.

O objetivo desta etapa é analisar criticamente a justiça personificada por Light Yagami, o Kira, e compará-la diretamente com o ideal platônico. O professor utiliza trechos do mangá ou anime para ilustrar a motivação de Light e o seu método de ação. O debate dirigido deve focar em como a justiça de Kira se desvia dos princípios platônicos. Os pontos de contraste são: primeiro, a individualidade versus a harmonia. A justiça de Kira é pessoal e arbitrária, enquanto a de Platão exige que a Justiça seja impessoal, racional e administrada pelos mais preparados (filósofos-reis). Platão temia o governo guiado pela paixão e pelo desejo (tirania), e o poder absoluto do *Death Note* corrompe Light, levando-o a desviar-se de qualquer ideal objetivo para agir por vaidade e autopreservação. Terceiro, a falta de Razão. As ações de Light são guiadas pela paixão (a raiva dos criminosos e a arrogância de se ver como um deus), e não pela Razão que, para Platão, deveria ser o princípio que rege a administração da justiça.

O objetivo final é sintetizar as diferenças e reforçar a importância do conceito de Justiça na Filosofia. Como atividade de síntese, os alunos, em duplas, podem criar uma tabela

comparativa com os dois modelos de justiça, contrastando a fonte da lei (Razão para Platão, Vontade Pessoal para Light), o administrador (Estado Harmônico para Platão, Indivíduo para Kira) e o resultado buscado (Ordem e Virtude versus Medo e Submissão). Para encerrar, o professor propõe uma reflexão final sobre a citação platônica: “O que torna uma ação justa é a sua contribuição para a saúde da alma e a ordem do Estado.” A discussão final gira em torno de se a “justiça” de Kira realmente contribui para esses dois elementos, concluindo que ela, na verdade, os destrói.

O processo de aprendizado filosófico, utilizando Platão e Death Note, é assim que o aluno inicia pela recepção do conhecimento formal de Platão: Justiça é a harmonia racional entre as partes da alma e da Pólis. Em seguida, o professor promove o confronto crítico desse ideal com a realidade de Death Note, questionando se a justiça de Kira (Light Yagami), movida pela paixão e vontade individual, atende à exigência platônica de Razão.

Conclusão

Ao partir da perspectiva que a filosofia pode, inicialmente, partir do senso comum estético dos alunos. Assim, é possível considerar o âmbito sensível, para articular seus conteúdos, sem se tornar senso comum, preservando o rigor necessário. Pois, a filosofia também contribui para o desenvolvimento do senso crítico e a reflexão sobre uma sociedade mais igualitária. Neste sentido, recursos pedagógicos que partem da vivência do aluno são essenciais, as HQs. O cerne da proposta reside na aplicação da metodologia de ensino filosofia de Silvio Gallo,

empregando das HQs como parte do processo de ensino e aprendizagem. Esta metodologia é estruturada em quatro etapas, para as quais as HQs podem ser implementadas:

1. Sensibilização: O professor utiliza um objeto familiar ao aluno, como as histórias em quadrinhos, para cativar sua atenção e garantir que o tema afete o estudante, tornando o problema vivido como seu.
2. Problematisação: Insere-se uma dúvida ou questionamento que pode ser derivado da narrativa de uma HQ para promover a reflexão e gerar incentivar busca de soluções.
3. Investigação: O aluno busca na historicidade da filosofia (conceitos, autores) ferramentas para pensar e solucionar o problema.
4. Conceitualização: Sob a condução do professor, o aluno avalia o conhecimento e concebe um conceito próprio, resultando em um aprendizado real derivado do ato de filosofar, e não da mera reprodução de conteúdo.

Por fim, apresentamos ao final deste percurso uma tirinha que tenta praticar a proposta defendida neste artigo.

Esta proposta busca apresentar aos professores de filosofia a possibilidade de expandir o seu horizonte de possibilidades. Quando Chauí relacionou os elementos do filme Matrix para explicar a filosofia de Platão e quando Vico buscou resumir seu livro numa imagem, estes filósofos demonstram como a reflexão pode ocorrer em várias fontes. Neste caso, os quadrinhos são uma das opções que combinadas com outras, podem fazer com que a distância entre o aluno e a disciplina de filosofia diminua.

Conclui-se que as histórias em quadrinhos são um instrumento eficaz de sensibilização na metodologia de Gallo, pois

são um objeto da vivência dos alunos. O uso das HQs em conjunto com os quatro passos de Gallo transforma o estudante em protagonista do processo, resultando em um aprendizado real derivado da reflexão e do ato de filosofar, e não apenas na reprodução de conteúdo.

Referências

CERLETTI, Alejandro. **Didática da Filosofia**. Trad. José Oscar de Almeida Marques. Campinas: Autores Associados, 2015.

CHAUI, Marilena. **Iniciação à Filosofia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

DESCARTES, René. **Descartes – Os Pensadores**. 3ed. Trad. br. J. Guinsburg e Bento Prado Junior. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

FARIAS, Christian. **História: Ensino Fundamental II – 6º ao 9º ano**. São Paulo: Navegando Publicações, 2018. Disponível em: https://issuu.com/navegandopublicacoes/docs/livro_christian-min/s/14833915. Acesso em: 07 out. 2024.

GARGANO, Antonio. **Storia della filosofia I**. Istituto Italiano per gli Studi Filosofici Press: Napoli, 2011.

Giambattista. **Metafisica e Metodo**. Trad.it. Claudio Faschili e Ciro Greco. Bompiani: Milano, 2008.

GUIDO, Elísio; GALLO, Sílvia; KOHAN, Walter Omar. **Filosofiano Ensino Médio: Perspectivas**. São Paulo: Autores Associados, 2013.

SIERPINSKI, Natália Rosa Muniz. **Reforma do Judiciário**. In: 4 JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. São Paulo: ECA, 2017.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 1995.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Trad. Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Saway. São Paulo: Cortez, 2000.

REALE, Giovanni. **Introdução à Aristóteles**. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

VICO, Giambattista. **Ciência Nova** (1744). Trad.pt. Jorge Vaz de Carvalho. Fundação Calouste Gulbenkian: Lisboa, 2005.

FEMINILIDADES EM CONSTRUÇÃO: O ESTUDO DE PERSONAGENS FEMININAS DE HQs E O DESPERTAR CRIATIVO NA AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Cristiane de Cássia Lopes Barcelos de Bem¹
Fabia Vaniz de Oliveira Haas²

Introdução

A proposta da prática pedagógica apresentada neste capítulo surgiu da necessidade de ampliar a concepção de leitura dos estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental, ao integrar linguagem verbal e visual, questões de gênero e ferramentas digitais. Ao considerar os quadrinhos como instrumentos legítimos de leitura e análise crítica, o trabalho foi estruturado em torno da representação de heroínas das histórias em quadrinhos (HQs), com o objetivo de promover uma leitura multimodal e um olhar atento para as questões de identidade e diversidade.

1. Professora da rede municipal de Gravataí/RS - SMED - profcristianedebem@gmail.com.

2. Professora da rede estadual do Rio Grande do Sul - SEDUC - vanizfabia@gmail.com.

A atividade foi dividida em quatro etapas principais: debate inicial sobre heróis e heroínas conhecidos pelos estudantes, com foco especial nas heroínas das HQs e de outras mídias; pesquisa orientada sobre a origem e a trajetória da personagem Mulher-Maravilha; leitura e análise de um trecho da HQ Mulher-Hulk, com enfoque nas características físicas, psicológicas e sociais da personagem e criação de uma nova heroína com o auxílio da Inteligência Artificial, a partir de um prompt orientador que incluiu aspectos físicos, psicológicos, valores, poderes e desafios da personagem fictícia.

A realização desta prática é consonante com a Base Nacional Comum Curricular³. A BNCC dispõe que o ensino de Língua Portuguesa deve garantir o desenvolvimento da competência leitora em suas múltiplas dimensões, o que implica compreender e interpretar textos de naturezas diversas a partir da perspectiva da progressão de conhecimento que vai dos usos mais frequentes e simples aos menos habituais e mais complexos.

A leitura, nesse sentido, não se limita à forma verbal escrita, mas se amplia para práticas de linguagem que envolvem diferentes semioses, suportes e gêneros discursivos. Tal concepção rompe com uma visão restrita e até seletiva do que é leitura e valoriza o contato com materiais que dialogam com a realidade dos estudantes, favorecendo a construção de sentidos e a reflexão sobre como funciona a língua no contexto das práticas escolares⁴.

Nesse cenário, a presença de diferentes gêneros textuais na sala de aula deve ser uma realidade cotidiana. Textos que combinam linguagem verbal e não verbal, como charges, tirinhas, propagandas e histórias em quadrinhos, possibilitam

3. BRASIL, 2017.

4. BRASIL, 2017.

uma leitura multimodal, que mobiliza habilidades cognitivas e interpretativas variadas. Para Rojo (2012), a sociedade de hoje trabalha com uma diversidade de linguagens, de mídias e de culturas, portanto esta presença também deve aparecer nas leituras e escritas escolares.

A ampliação da competência leitora, portanto, passa pela diversificação dos textos trabalhados em sala de aula, de modo a contemplar tanto os clássicos da literatura, quanto às produções da cultura contemporânea, garantindo ao aluno acesso plural às formas de narrar e representar o mundo.

Além disso, a abordagem de textos que tratam de temas como diversidade, identidade, gênero e representatividade torna-se fundamental no processo formativo escolar. Ao lidar com materiais que trazem à tona questões sociais e culturais relevantes, a sala de aula se configura como ambiente privilegiado para o diálogo, a reflexão e a desconstrução de preconceitos. A leitura, nesse sentido, transcende a dimensão instrumental e se constitui como prática reflexiva, que contribui para o reconhecimento das diferenças e para a valorização da pluralidade de vozes que compõem a sociedade.

Entre os diversos gêneros que podem integrar essa concepção de trabalho com a leitura e a escrita, destacam-se as histórias em quadrinhos (HQs), tradicionalmente associadas ao universo da cultura pop. Embora por muito tempo tenham sido marginalizadas como leituras “menores”, as HQs ocupam hoje lugar de relevância no debate acadêmico e educacional, por sua potência narrativa, riqueza estética e capacidade de articular diferentes linguagens, além de ser um gênero atrativo para os estudantes. Quando incorporadas à aula de Língua Portuguesa, as HQs favorecem a aproximação entre as habilidades a serem desenvolvidas e o repertório cultural dos

estudantes, além de possibilitar análises críticas sobre representações sociais, culturais e de gênero.

Nesse caminho, a proposta deste trabalho parte da análise de personagens femininas das HQs como estratégia para desenvolver a competência leitora, ampliar a visão crítica dos alunos e estimular sua criatividade. Ao discutir as representações de heroínas e a forma como são construídas nas narrativas gráficas, busca-se promover reflexões sobre estereótipos, diversidade e identidade de gênero.

A construção das heroínas nas HQs, ao longo da história, sofreu transformações. O reforço de estereótipos de um padrão corporal sexualizado é uma característica que muitas vezes subordinou a participação feminina aos heróis masculinos. Ao analisar a história de personagens femininas como Mulher Maravilha e Mulher Hulk em suas próprias aventuras, a prática de linguagem intercala o estudo da língua e a percepção do protagonismo feminino da personagem e provoca o estudante a utilizar uma quebra de estereótipo na construção da sua própria personagem.

Dessa forma, ao ampliar o repertório de personagens femininas a partir da inclusão de diferentes corpos, etnias, habilidades e trajetórias em suas criações, os estudantes podem reconhecer que não existe apenas uma forma do que é ser mulher ou heroína. Nesse viés, a análise das heroínas e a criação de novas personagens possibilitam que os alunos projetem valores, histórias e desafios próximos de sua realidade, fortalecendo sua autoestima, a consciência de si e a existência de várias feminilidades.

Do ponto de vista pedagógico, essa experiência evidencia a importância de integrar literatura, cultura pop, tecnologia e discussões sociais que envolvem gênero e diversidade na aula de Língua Portuguesa. Nesse sentido, práticas como esta não

apenas valorizam os quadrinhos como objeto de estudo, mas também ressignificam o papel da escola como espaço de formação cidadã, crítica e criativa, em sintonia com os princípios de uma educação democrática e inclusiva.

As histórias em quadrinhos e a Base Nacional Comum Curricular de Língua Portuguesa

Todos nós temos experiências relacionadas à linguagem antes de entrar no espaço formal escolar. Seja em forma de linguagem verbal ou linguagem não-verbal, as práticas pedagógicas precisam ampliar a vivência com a língua de forma significativa e reflexiva. Nesse sentido, Freire (1989, p. 09) afirma que a linguagem e a realidade estão interligadas e a compreensão de sentido ocorre quando há a leitura crítica a partir da percepção dessa relação entre as duas.

Assim, a consideração do interesse e da vivência do estudante pode conduzir à leitura de significados que conectam realidade e protagonismo, ao despertar a autonomia do aluno para a construção do seu repertório de leitura. Para Martins (1988, p. 25) “ler significa inteirar-se do mundo, sendo também uma forma de conquistar autonomia, de deixar de ler pelos olhos de outrem”. Nessa direção, a leitura torna-se prática social, pois oportuniza ao leitor a construção de significados daquilo que está à sua volta e o torna protagonista de sua história através das informações, reflexões e sensações obtidas por meio do ato de ler.

As histórias em quadrinho, gênero textual que apresenta diferentes linguagens, pertencem, dentro dos campos de atuação da Língua Portuguesa, ao campo artístico-literário, que busca

possibilitar o contato com as manifestações artísticas em geral, e, de forma particular e especial, com a arte literária e de oferecer as condições para que se possa reconhecer, valorizar e fruir essas manifestações. Está em jogo a continuidade da formação do leitor literário, com especial destaque para o desenvolvimento da fruição, de modo a evidenciar a condição estética desse tipo de leitura e de escrita. Para que a função utilitária da literatura – e da arte em geral – possa dar lugar à sua dimensão humanizadora, transformadora e mobilizadora, é preciso supor – e, portanto, garantir a formação de – um leitor-fruidor, ou seja, de um sujeito que seja capaz de se implicar na leitura dos textos, de “desvendar” suas múltiplas camadas de sentido, de responder às suas demandas e de firmar pactos de leitura⁵.

Além da infinidade de sentidos presentes nos textos à disposição das práticas de linguagem na escola, a variedade de suportes também faz parte da realidade estudantil: memes, podcasts, tirinhas, história em quadrinhos constituem, muitas vezes, a exposição de textos acessíveis aos alunos, não só na escola como também no mundo digital. Dessa forma, o trabalho com as histórias em quadrinhos colabora com a compreensão da materialidade da linguagem presente na sociedade.

A presença das HQs em sala de aula e, nesse caso em estudo, a presença de heroínas que compõem essas narrativas, pode colaborar com análise da presença feminina dentro de um universo onde muitas vezes a participação da mulher foi considerada secundária, além de ser uma oportunidade ao estudante de buscar conhecimento, apresentar suas ideias ou adquirir autoconhecimento, pois “a leitura pode ser uma via privilegiada para inventar um caminho

5. BRASIL, 2017, p. 138.

singular, para construir uma identidade aberta em evolução, não excludente” (PETIT, 2009, p. 73).

O gênero textual histórias em quadrinhos, por ser uma arte sequencial, segundo Will Eisner (EISNER, 2001), possui uma característica interpretativa em sua formação de sentido que envolve a interpretação de imagens e sequências de causa e efeito. Assim, entre estudantes do ensino fundamental, as histórias em quadrinhos são uma possibilidade de formar leitores críticos abertos a sedimentar ações leitoras dentro do contexto que conhecem e ampliar a experiência leitora e escritora para outras formas textuais.

A presença da imagem, das cores, das onomatopeias, dos balões também é um ponto a se destacar na constituição das HQs. De acordo com Vergueiro e Ramos (2009, p. 31), as histórias em quadrinho “constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal [...] reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude”.

É válido lembrar que a escola do século XXI não pode se distanciar da multimodalidade dos diferentes textos compostos não só por palavras, mas por imagens, sons, hiperlinks e outros recursos que ampliam a experiência leitora e até a experiência escritora, pois os estudantes da atualidade também produzem textos para sua comunicação através das redes sociais.

Dessa forma, as histórias em quadrinhos são formatos textuais articuladores de mais de uma modalidade de expressão e podem aproximar o aluno das práticas de linguagem ao despertar seu interesse a partir da imagem e das palavras expressas de forma simultânea, bem como de temáticas que podem, ao mesmo tempo, aproveitar o repertório social e cultural presente em seu universo, mas também ampliar o seu conhecimento a partir de discussões a respeito de gênero, identidade e diversidade.

As histórias em quadrinhos e as questões de identidade, de gênero e de diversidade

As questões de formação de identidade de cada indivíduo passam por espaços diferentes da sociedade, entre eles, a escola. No entanto, antes de situar a participação da escola na construção de identidades, citamos as mudanças ocorridas com o conceito de identidade ao longo da história moderna.

Hall (2020, p. 10) identifica três concepções distintas de identidade do sujeito: o sujeito do Iluminismo, o sujeito sociológico e o sujeito pós-moderno. O sujeito iluminista é caracterizado por uma visão individualista, centrada em um “eu” estável e contínuo ao longo da vida. Já o sujeito sociológico passa a se constituir em interação com o meio social e cultural, sendo moldado pelas relações e contextos que o cercam. Em contraste, o sujeito pós-moderno não possui uma identidade fixa ou única, mas sim múltiplas e fragmentadas, que se transformam conforme o contexto. Isso ocorre porque “à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis” (HALL, 2020, p. 12).

As mudanças constituintes do sujeito são motivadas por movimentos das sociedades, das economias, das culturas, das raças e dos gêneros. Ainda, segundo Hall (2020 [1992], p. 12), o sujeito pós-moderno

assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nos-

sas identifições estão sendo continuamente deslocadas (HALL, 2020, p. 12).

Sendo assim, dentro da sala de aula a fluidez das características identitárias também está presente. Nesse cenário, a escola assume papel fundamental, pois se configura como espaço de socialização, mediação cultural e diálogo entre diferentes experiências identitárias. Ao reconhecer a fluidez das identidades, a instituição escolar pode contribuir para a construção de práticas pedagógicas que dinamizam a diversidade, promovam o respeito às diferenças e favoreçam o desenvolvimento de sujeitos críticos, capazes de compreender e ressignificar suas próprias posições no mundo.

O trabalho com gêneros discursivos diversos e multimodais pode contribuir com a valorização de diferentes identidades. Dentre os gêneros textuais, encontramos as histórias em quadrinhos que, analogamente às mudanças da identidade, ao longo do tempo, apresentaram transformações no que se refere ao papel das heroínas. Em princípio, as heroínas eram personagens que serviam ao herói ou até mesmo tinham o perfil de vilã. No entanto, elas ganharam protagonismo nos quadrinhos, se tornando personagens principais.

Dessa forma, a presença de HQs na sala de aula pode colaborar com a discussão e reflexão sobre as representações de gênero a partir dos diferentes modelos de feminilidades em contraste com estereótipos tradicionais que, na atualidade, têm perdido espaço. Para Louro (2008, p. 20)

especialmente a partir dos anos 1960, jovens, estudantes, negros, mulheres, as chamadas minorias sexuais e étnicas passaram a falar mais alto, denunciando sua inconformidade e seu desencanto, questionando teorias e conceitos, derubando fórmulas, criando novas linguagens e construindo

novas práticas sociais. Uma série de lutas ou uma luta plural, protagonizada por grupos sociais tradicionalmente subalternados, passava a privilegiar a cultura como palco do embate. Seu propósito consistia, pelo menos inicialmente, em tornar visíveis outros modos de viver, os seus próprios modos: suas estéticas, suas éticas, suas histórias, suas experiências e suas questões. Desencadeava-se uma luta que, mesmo com distintas caras e expressões, poderia ser sintetizada como a luta pelo direito de falar por si e de falar de si. Esses diferentes grupos, historicamente colocados em segundo plano pelos grupos dominantes, estavam e estão empenhados, fundamentalmente, em se auto-representar (LOURO, 2008, p. 20).

As heroínas das histórias em quadrinhos, quando observadas a partir da perspectiva de gênero, evidenciam a multiplicidade de feminilidades, conceito defendido por Guacira Lopes Louro (2006), que compreende o feminino não como uma identidade fixa, mas como um campo em constante construção, atravessado por discursos culturais e sociais, que também estão presentes na escola. A escola, portanto, precisa refletir se quer ser espaço para perpetuar desigualdades a partir da manutenção de um padrão que foge à multiplicidade da sociedade ou se compreende o seu tempo atual e dá voz à diversidade.

Louro (2000) considera a construção da sexualidade como algo social em contrapartida à concepção da formação da sexualidade como algo apenas biológico. Neste sentido, a autora, sobre o conceito de que todos vivem da mesma forma a construção de seu gênero, afirma que

a inscrição dos gêneros – feminino ou masculino – nos corpos é feita, sempre, no contexto de uma determinada cultura e, portanto, com as marcas dessa cultura. As possibi-

lidades da sexualidade – das formas de expressar os desejos e prazeres – também são sempre socialmente estabelecidas e codificadas. As identidades de gênero e sexuais são, portanto, compostas e definidas por relações sociais, elas são moldadas pelas redes de poder de uma sociedade (LOURO, p. 06, 2000).

Assim, a escola, ao selecionar os gêneros textuais e as temáticas que serão trabalhadas em sala de aula, participa ativamente do processo de construção de identidades. Essa escolha pode reforçar a manutenção de um modelo que privilegia estruturas sociais hegemônicas — como o padrão masculino, heterossexual e branco — ou, ao contrário, pode favorecer a criação de espaços que valorizem a diversidade e reflitam a pluralidade presente na sociedade contemporânea.

Sob esse viés, apresentar personagens femininas como protagonistas nas histórias em quadrinhos pode contribuir para que os estudantes reconheçam a diversidade de feminilidades. Ao evidenciar essas diferentes formas de ser e existir, a escola favorece a desconstrução de estereótipos de gênero e pode colaborar para a redução do preconceito e da discriminação, rompendo com a lógica binária que delimita rigidamente o que seria masculino e o que seria feminino.

No contexto da relevância de se abordar as feminilidades nas aulas de Linguagens, a Lei 14.986/2024 representa um avanço ao incluir, nos currículos do ensino fundamental e médio, a obrigatoriedade de conteúdos fundamentados nas experiências e perspectivas femininas. Além disso, a lei institui a Semana de Valorização de Mulheres que fizeram História, reconhecendo tanto a significativa participação feminina na sociedade, quanto a necessidade de enfrentar a discriminação, o preconceito e a violência que ainda atingem esse grupo de pessoas.

Desse modo, evidencia-se que as histórias em quadrinhos,

por meio de suas heroínas, oferecem um potente recurso pedagógico para problematizar construções sociais e valorizar diferentes formas de existência. Assim, o trabalho com esse gênero textual em sala de aula não apenas amplia repertórios culturais, mas também contribui para a formação de sujeitos críticos, sensíveis à diversidade e capazes de questionar padrões hegemônicos. Dessa forma, as heroínas das histórias em quadrinhos tornam-se não apenas personagens de ficção, mas caminhos para refletir sobre identidade, gênero e diversidade, abrindo espaço para que a escola seja espaço representante das múltiplas vozes que compõem a sociedade.

As histórias em quadrinhos e uma prática pedagógica na aula de Língua Portuguesa

A prática pedagógica em análise foi realizada em duas instituições de ensino localizadas na região periférica da cidade de Gravataí/RS, na região metropolitana de Porto Alegre/RS: Escola Estadual de Ensino Fundamental Antônio José de Alencastro e Escola Municipal Vanius Abílio dos Santos, ambas com turmas de 8º ano do Ensino Fundamental. Na escola municipal, participaram 17 estudantes, sendo 9 meninos e 8 meninas. Já na escola estadual, a turma contou com 27 estudantes, distribuídos em 13 meninos e 14 meninas. A escolha dessas turmas se deu pela possibilidade de observar realidades distintas em instituições de naturezas administrativas diferentes, mas inseridas em um mesmo contexto sociocultural, possibilitando uma análise comparativa das informações obtidas.

Como professoras de Língua Portuguesa de Ensino Fundamental - Anos Finais, a experiência pedagógica se justifica

pela necessidade de ampliar a concepção de leitura dos estudantes, compreendendo-a para além do texto escrito e reconhecendo a articulação entre diferentes linguagens.

O trabalho desenvolvido com as turmas teve como foco o gênero textual história em quadrinhos, que possibilita a integração da linguagem verbal e da linguagem visual. A escolha desse gênero deve-se, ainda, ao fato de tratar de personagens femininas, muitas vezes pouco reconhecidas e valorizadas em comparação aos heróis masculinos, o que favorece reflexões sobre representatividade e construção de identidades. Além disso, foram utilizadas ferramentas digitais, recurso presente no cotidiano dos alunos, de modo a potencializar a experiência leitora e aproximar a prática pedagógica de sua realidade atual.

Primeiramente, a prática desenvolvida assumiu caráter pedagógico e diagnóstico, motivada pela necessidade de trabalhar com diferentes gêneros textuais, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Também buscamos alinhar à prática a recente promulgação da Lei nº 14.986/2024, sancionada em setembro de 2024, que determina a inclusão de abordagens fundamentadas nas experiências e perspectivas femininas nos currículos das escolas de Ensino Fundamental e Médio do Brasil. A atividade tornou-se relevante pela urgência de reconhecer a diversidade presente na sociedade contemporânea e de analisar, de maneira crítica, as questões de gênero e identidade, de forma que a escola se configure como espaço de representação e diálogo com a realidade vivida pelos estudantes.

As turmas das duas escolas seguiram os mesmos passos do planejamento elaborado em conjunto pelas professoras responsáveis. Inicialmente, foi realizado um levantamento dos heróis e heroínas conhecidos pelos estudantes, buscando identificar referências presentes no repertório cultural das turmas. Logo depois, foi promovida uma problematização acerca das representações

de gênero, com foco nas diferenças de visibilidade e valorização atribuídas a personagens masculinos e femininos nas narrativas.

Em seguida, foi realizada uma pesquisa orientada, na qual os estudantes investigaram a origem e a trajetória da personagem Mulher-Maravilha em sites da internet. Para isso, na escola estadual foram utilizados Chromebooks como ferramenta de consulta, enquanto na escola municipal os alunos recorreram a tablets disponibilizados pela instituição.

Na sequência, desenvolveu-se a leitura e análise de uma HQ da personagem Mulher-Hulk e a exploração dos aspectos físicos, psicológicos e sociais que compõem sua caracterização. Essas atividades possibilitaram que os estudantes observassem e comparassem representações de personagens femininas, que, tanto no grupo da escola estadual quanto no grupo da escola municipal, já eram em grande parte conhecidas por meio de diferentes mídias, como filmes, séries e revistas em quadrinhos.

Figura 1: Estudantes assistindo ao filme da Mulher Maravilha e lendo a revista da Mulher Hulk.



Fonte: Acervo pessoal das autoras

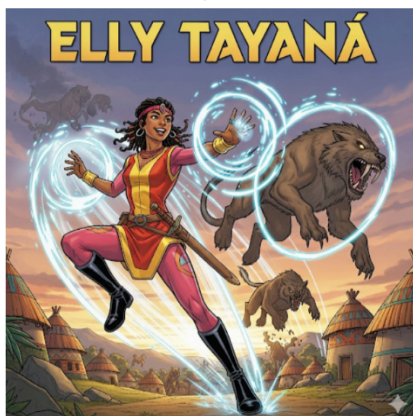
Após a análise das duas personagens selecionadas: Mulher-Maravilha e Mulher-Hulk, os estudantes foram orientados a produzir a descrição de uma heroína criada por eles mesmos. Nessa produção, deveriam apresentar características físicas e psicológicas da personagem, bem como definir seus poderes, valores, espaços de atuação e os desafios a serem enfrentados. A proposta buscou, a partir das discussões e comparações realizadas anteriormente, estimular a valorização de diferentes identidades femininas, tanto nas formas de representação dos corpos, quanto nas atitudes atribuídas às personagens. O passo seguinte, depois da elaboração do texto descritivo sobre a heroína criada individualmente pelos estudantes, foi a utilização desse material como prompt orientador em ferramentas de Inteligência Artificial. Dessa forma, as descrições produzidas serviram de base para a construção visual das personagens, contemplando características físicas e psicológicas, valores, poderes e desafios. Essa etapa possibilitou integrar a produção textual à exploração de recursos digitais, favorecendo, além da criatividade, a reflexão crítica sobre a representação de diferentes identidades femininas.

O uso de HQs impressas e digitais, de vídeos e de plataformas digitais para criação com Inteligência Artificial mostrou relevância pela aproximação desses recursos com o público-alvo, estudantes do 8º ano, e com a cultura pop, que reúne múltiplas formas de expressão artística e cultural. Ao trazer tais elementos para a sala de aula por meio de estratégias como debates, pesquisas orientadas, análises de textos multimodais e produções criativas, buscou-se estabelecer conexões entre a realidade dos alunos e discussões significativas no contexto escolar, além de ampliar o acesso a diferentes gêneros textuais que dialogam diretamente com os interesses desse grupo.

Assim, com base na pesquisa realizada sobre as heroínas

de histórias em quadrinhos e nas discussões promovidas em sala de aula acerca das diferentes feminilidades presentes na sociedade, foi possível observar nos textos descritivos produzidos pelos estudantes uma ampla diversidade de representações femininas. As produções apresentaram heroínas negras e brancas, com diferentes alturas, tipos de corpo e estilos de cabelo, além de vestimentas que se distanciam do padrão tradicionalmente retratado nas HQs. Essa variedade demonstra uma ampliação das perspectivas dos estudantes sobre o que significa ser uma heroína, evidenciando o reconhecimento de múltiplas formas de feminilidades.

Figura 2: Heroína elaborada pela Inteligência Artificial a partir do texto construído por uma estudante da Turma 8A - escola estadual.



Eu sou **Elly Tayaná**, uma menina como as outras, mas eu tenho algo de incomum que quase ninguém sabe, eu sou uma super heroína que ajuda pessoas em perigo, salvo minha vila da ameaça de predadores que querem tomar o nosso território. Meus principais poderes são teletransporte, telecinese e saber quem, em minha volta, está em perigo.

Minha vestimenta é um macacão vermelho, amarelo e rosa e uma bota preta. Também uso uma espada na cintura e um anel que faz com que meus poderes funcionem. A faixa no cabelo é outro acessório que disponho.

Tenho os olhos castanhos escuros, cabelos cacheados e meu corpo é magro. Sou muito feliz o tempo todo, mesmo em lutas não fico triste.

Vou contar um pouco da minha história. Nasci em uma pequena vila bem distante da cidade, ela fica localizada em uma região rural. Desde quando era criança, sempre quis ajudar na vila, sempre vi meus pais e outros caçadores tentando se defender dos predadores que invadiam a nossa vila.

Com isso, eu ficava muito triste por não conseguir ajudar, mas, um dia, nos meus 15 anos de idade, tudo mudou. Tive um sonho que eu estava colhendo frutas na floresta, quando, de repente, achei um anel que me fez ter super poderes. Como esse sonho mexeu muito comigo!

Depois que eu acordei, fui na mesma floresta do sonho para ver se o anel estava lá e para minha surpresa, ele estava, meu coração foi a mil, nem sabia o que falar. Sai correndo com a maior alegria do mundo, quando cheguei em casa, coloquei o anel no dedo e meu sonho se tornou realidade.

Alice Moraes

Fonte: Acervo pessoal das autoras.

O texto produzido pela estudante exposto na figura 02 apresenta a personagem Elly Tayaná, uma heroína que se destaca por suas habilidades sobrenaturais e, principalmente, por sua humanidade e sensibilidade. A narrativa combina elementos típicos do gênero heroico, como poderes especiais e o enfrentamento do mal, com aspectos pessoais e emocionais,

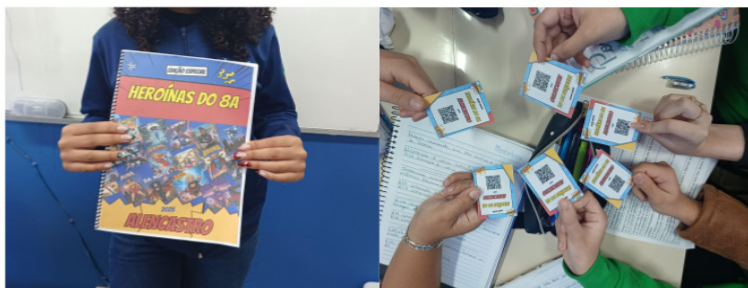
mostrando uma jovem comum que descobre sua força interior. A linguagem empregada na escrita revela uma visão positiva da protagonista, que une coragem e empatia, rompendo com o estereótipo da heroína distante e idealizada. Essa construção textual demonstra a capacidade da aluna de reinterpretar o arquétipo clássico da super-heroína a partir de sua própria vivência e percepção de mundo.

A imagem gerada pela inteligência artificial a partir do texto reflete com fidelidade essa nova representação. Elly Tayaná é retratada como uma mulher negra, com cabelos cacheados e corpo magro, vestida com cores vibrantes que fogem do tradicional uniforme das heroínas de quadrinhos ocidentais. Sua expressão confiante e a ambientação da vila reforçam a valorização de um contexto cultural diverso, no qual a força feminina se manifesta em diferentes formas. Além disso, a personagem demonstra orgulho de seu povo e de suas raízes, evidenciando uma conexão profunda com sua comunidade e sua cultura. Essa valorização das origens confere à heroína uma identidade singular e reforça a importância de narrativas que celebram a ancestralidade e o pertencimento.

Trabalhar esse tipo de atividade em sala de aula possibilita aos estudantes refletirem sobre a diversidade de corpos, etnias e feminilidades presentes na sociedade, contribuindo para uma educação mais inclusiva e crítica. Ao criar personagens que fogem dos estereótipos, os jovens se reconhecem e aprendem a valorizar as diferenças, fortalecendo o respeito e a representatividade entre os grupos. Nesse processo, o uso de tecnologias como a inteligência artificial se revela um recurso pedagógico potente, capaz de ampliar o diálogo entre texto e imagem, estimulando a criatividade e o pensamento reflexivo. É fundamental, porém, que a escola esteja sintonizada com as inovações tecnológicas e promova seu uso de forma consciente,

ética e crítica, de modo que o aprendizado vá além do domínio técnico e contribua para a formação integral dos estudantes.

Figura 03: Livro físico com a reunião de todos os textos produzidos pelas turmas e imagens criadas pela IA e card com QR Code do E-book.



Fonte: Acervo pessoal das autoras.

A produção coletiva do livro “Heroínas do 8A” reuniu o trabalho dos estudantes e representou o ponto culminante da prática pedagógica, apresentando uma coletânea das personagens criadas pelos estudantes e as imagens geradas pela inteligência artificial a partir de seus textos descritivos. Esse processo possibilitou que cada aluno se visse como autor e coautor de uma obra maior, construída de forma colaborativa e significativa. O livro, que agora integra o acervo da biblioteca escolar, simboliza não apenas o resultado estético do projeto, mas também o reconhecimento das múltiplas identidades e narrativas presentes na turma. Além disso, a criação dos cards com QR code, que direcionam o leitor ao livro digital, reforça o vínculo entre a produção literária e o uso criativo das tecnologias, demonstrando como a escola pode integrar recursos digitais de modo consciente, crítico e inovador. Essa experiência fortaleceu o protagonismo estudantil e promoveu

uma aprendizagem que alia arte, linguagem e tecnologia em um mesmo movimento formativo.

Conclusão

A escola deve ser um espaço que valoriza a diversidade e reconhece as múltiplas formas de existir, pensar e sentir. Mais do que transmitir conteúdos, ela precisa contribuir para a formação de sujeitos críticos e conscientes das diferenças que compõem a sociedade. Nesse contexto, o trabalho pedagógico deve abrir espaço para reflexões sobre identidade, gênero e respeito às diversas expressões do ser humano.

As histórias em quadrinhos se apresentam como um recurso didático privilegiado para promover esse tipo de discussão. Por meio da combinação entre texto e imagem, elas aproximam os estudantes de temáticas sociais relevantes, utilizando uma linguagem acessível e envolvente. No caso dos alunos do 8º ano do ensino fundamental, o formato das HQs despertou o interesse e favoreceu o diálogo, criando condições para que se expressem e reflitam sobre questões que fazem parte do seu cotidiano.

Ao explorar histórias em quadrinhos que representam diferentes identidades e experiências, as professoras puderam conduzir debates sobre o que significa ser mulher e sobre as múltiplas formas de ser feminino. Essa abordagem permitiu desconstruir visões estereotipadas que ainda limitam a compreensão do papel das mulheres na sociedade e abre espaço para reconhecer a força e a diversidade das identidades femininas. Assim, a prática pedagógica contribuiu para que os estudantes percebessem que não há um único modo legítimo

de viver o feminino. Essa percepção pode colaborar na desconstrução de estereótipos.

Dessa forma, a reflexão é essencial para a formação de uma consciência social mais justa e empática. Ao discutir as representações das personagens femininas nas HQs, suas trajetórias, conflitos e conquistas, os alunos são convidados a questionar padrões de beleza, comportamento e poder historicamente impostos. Esse processo estimula o respeito às diferenças e o reconhecimento de que todas as formas de ser merecem visibilidade e valorização.

Assim, a sala de aula torna-se um espaço de escuta, acolhimento e transformação. Ao trazer para o centro das práticas pedagógicas discussões sobre identidade e gênero, a escola cumpre seu papel social de promover a igualdade e combater preconceitos. Cada leitura, cada diálogo e cada reflexão contribuem para o fortalecimento de uma cultura de respeito que valoriza a diversidade.

Em síntese, trabalhar com histórias em quadrinhos na escola vai além do desenvolvimento da leitura e da escrita: trata-se de uma oportunidade de formar cidadãos conscientes, capazes de reconhecer e celebrar a diversidade humana. Promover a compreensão das diversas formas de ser feminino é, portanto, um passo essencial na construção de uma educação inclusiva e de uma sociedade mais justa e solidária.

Referências

BRASIL. **Lei nº 14.986**, de 16 de julho de 2024. Dispõe sobre a inclusão de abordagens fundamentadas nas experiências e perspectivas femininas nos conteúdos curriculares do ensino

fundamental e médio e institui a Semana de Valorização de Mulheres que Fizeram História. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 17 jul. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>. Acesso em: 20 out. 2025.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 1989.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 12. ed. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2020.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. **Pro-Posições**, Campinas, v. 19, n. 2, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp>. Acesso em: 20 ago. 2025.

LOURO, Guacira Lopes. **O corpo educado**: pedagogias das sexualidades. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LOURO, Guacira Lopes. Feminilidades na pós-modernidade. **Labrys**: Estudos Feministas, n. 10, Rio Grande do Sul, jun./dez. 2006. Disponível em: <https://www.labrys.net.br/labrys10/riogrande/guacira.htm>. Acesso em: 27 out. 2025.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura?** São Paulo: Brasiliense, 1988.

PETIT, Michèle. **Os jovens e a leitura:** uma nova perspectiva. São Paulo: Editora 34, 2009.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. **Quadrinhos na educação:** da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

QUADRINHOS NAS AULAS DE HISTÓRIA: UMA REFLEXÃO SOBRE APRENDIZAGEM POR INTERMÉDIO DE RECURSOS DIDÁTICOS/AFETIVOS

Priscilla Damasceno Rodrigues¹

Este artigo é resultado da pesquisa de doutorado que desenvolvemos desde 2022, a respeito de como as histórias em quadrinhos ocupam o lugar de materiais histórico/didáticos/afetivos. Neste capítulo, utilizamos uma metodologia que buscou captar registros qualitativos e quantitativos, analisando como os/as estudantes apreendem o conteúdo de História, através da linguagem quadrinística. Nesse caminho, organizamos rodas de conversas ao final das aulas regulares, onde utilizamos as narrativas históricas gráficas. As rodas também fizeram parte da dinâmica de culminância de nossa análise, no final do ano letivo, momento que chamamos de laboratório de quadrinhos históricos, a fim de registrarmos as emoções e percepções dos/das discentes.

Segundo Marcelo Fronza, os quadrinhos construídos com roteiros historiográficos, seja por professores/as, ou pelos/as estudantes, podem ser considerados como artefatos históricos/didáticos, como material de síntese do conhecimento

1. Doutoranda em História Social no PPGHS/UERJ. E-mail: pridamaro@gmail.com.

apreendido, e também como fontes históricas. Nesse sentido, um dos primeiros passos para o desenvolvimento desta pesquisa foi a construção dos quadrinhos históricos, com os quais trabalhamos o conteúdo do primeiro semestre do sexto ano do Ensino Fundamental. Os roteiros que foram elaborados passam por temáticas que envolvem as narrativas criacionistas; a África em sua condição de berço da humanidade; a antiguidade africana, através das experiências vividas no Egito e Reino de Kush; povos originários do atual Brasil, através da experiência da etnia Krenak e finalmente a história das indígenas mulheres, considerando a questão étnica e de gênero. Acreditamos que os estudantes podem aprender com mais qualidade através da leitura dos quadrinhos históricos, pois se envolvem de maneira mais disponível e positiva nas aulas com esse tipo de material. Uma abordagem adequada, sensível e mobilizadora pode promover uma comunicação melhor com a realidade e a subjetividade dos/das estudantes.

Nos capítulos iniciais desta tese revisitamos nossa construção teórica desenvolvida durante o curso de mestrado, trazendo à tona a relevância da modalidade narrativa no fazer historiográfico acadêmico e didático, nesse quadro trabalhamos o conceito de narrativas históricas gráficas e sua aplicabilidade no ensino de História. Partimos para os autores/as que nos apoiaram nas reflexões acerca do papel das emoções no aprendizado da nossa disciplina. Henri Wallon, bell hooks e Paulo Freire foram nossos principais aportes nesse caminho. Em seguida trouxemos os quadrinhos como possibilidade de recurso didático de um projeto educacional com direto compromisso antirracista. Durante nosso trajeto fizemos apontamentos que nos conduzem a ideia defendida nesta tese de que a escolha e elaboração das narrativas históricas em formato de quadrinhos também reflete um engajamento afetivo por

parte da/do docente que deseja tocar a subjetividade dos/das estudantes de forma científica e afetuosa.

No ano letivo de 2024, lecionamos para as três classes de sexto ano da Escola Municipal Calouste Gulbenkian, assim as turmas 1601, 1602 e 1603, ganharam a condição laboratório de nossa pesquisa. Três grupos compostos por uma faixa etária similar, pareando entre 10 e 13 anos, aproximadamente, mas que guardavam suas particularidades, o que consequentemente refletiu em nosso trato coletivo, no andamento do roteiro das aulas e na aprendizagem de cada estudante. Observar essas especificidades cientificamente é extremamente estimulante e desafiador e vivenciar com essas/as jovens a magia dos olhos brilhantes quando se sentem conectados com os temas e as abordagens das aulas é um acréscimo de riqueza que o chão da escola nos oferece muitos anos antes de nascer a ideia dessa tese.

A metodologia com a qual trabalhamos, buscou captar registros qualitativos e quantitativos a respeito de como os/as estudantes apreendem o conteúdo de História, através da linguagem quadrinística. Nesse caminho, organizamos rodas de conversas ao final das aulas onde utilizamos as narrativas históricas gráficas. As rodas também fizeram parte do projeto de culminância de nossa pesquisa no final do ano letivo, momento que chamamos de laboratório de quadrinhos históricos, a fim de registrarmos as emoções e percepções dos/das discentes. O roteiro das perguntas que foram feitas nessa ocasião pretendeu suscitar os seguintes questionamentos: como esses jovens (ou ainda crianças) se sentem com esse tipo de aula? Quanto essa abordagem interfere no processo de aprendizagem histórica? Qual o papel das emoções nesse processo? Como conteúdos sensíveis e mobilizadores, adequados a realidade dos/das estudantes funcionam como pontes subjetivas

e gatilhos cognitivos? Qual a importância das relações afetivas entre professores/as e alunos/as e entre os/as próprios/as estudantes? Como um ambiente acolhedor, lúdico e empático potencializa as relações humanas e o processo de aprendizagem? Como eles descobriram que aprenderam a história contada com esse tipo de narrativa quadrinizada?

A roda de conversa apresenta relevância enquanto metodologia de pesquisa, especialmente, mas não exclusivamente, na área da Educação. Em um artigo publicado na Revista Temas em Educação Adriana Ferro Moura e Maria da Glória Lima (2014) apresentam a possibilidade da escolha deste instrumento na apreensão de dados científicos da pesquisa narrativa, avaliando que este tipo de abordagem investigativa se debruça em compreender os significados que o grupo focal atribui ao fenômeno estudado. Segundo as autoras, a roda de conversa pode transformar caminhos, criar e amadurecer opiniões, além de produzir dados respeitáveis, cheios de conteúdos e sentidos. Ao pesquisar a importância das emoções no aprendizado de História, utilizando quadrinhos e através de uma culminância relacional de caráter leve e interativo, chegamos à captura e observação de informações que convergem com a prática escolar afetiva, que temos defendido durante todo nosso trabalho.

Nessa dinâmica de fala e escuta promovida durante as rodas de conversa encontramos a metodologia que julgamos condizente com as preocupações e pautas levantadas e observadas nessa pesquisa. O exercício de verbalizar e ouvir sua própria fala e a dos/das colegas de classe funcionou em nossos grupos focais, no caso as turmas do sexto ano, como um importante fator de estímulo afetivo e cognitivo, durante todo nosso processo. Havia necessidade de organização e respeito nos momentos de expressão, os entrecruzamentos de falas

poderia acontecer e seria até mesmo bem-vindo, contanto que o ambiente participativo e inclusivo prevalecesse e que o bom aproveitamento coletivo e subjetivo fosse possível nesses encontros. Pelas rodas de conversa captamos o significado que os indivíduos ou grupos atribuem ao problema social e humano que investigamos.

Compreendemos o caráter subjetivo e coletivo dos dados que buscávamos cercar nesses encontros. Em nosso caminhar, cultivamos o cuidado em catalogar e posteriormente analisar o que as falas apresentavam e o que escondiam, sem esquecer da necessidade de considerarmos cientificamente até que ponto elas atendiam às expectativas da pesquisadora enquanto materiais suscetíveis para o amadurecimento de nossa tese. Acreditamos, contudo, que as rodas de conversas se apresentaram como um caminho de compartilhamento, síntese e troca de grande valia para este trabalho, produzindo resultados científicos satisfatórios.

O material didático quadrinizado que foi utilizado nas aulas do primeiro semestre do ano letivo de 2024 foram elaborados durante os dois semestres, sendo que a maior parte já tinha sido manuseada e trabalhada nas turmas antes do recesso de julho. Nos encontros que foram programados para o apagar das luzes do período letivo, tivemos a oportunidade de registrar os dados observados acompanhando o seguinte roteiro: exposição das obras na mesa da professora, apresentação individual de cada uma das obras que traziam abordagens diversas – além das obras que desenvolvemos especialmente para essa pesquisa, foram apresentadas outras obras quadrinizadas com temáticas semelhantes e perspectivas variadas – passando para escolha da obra que os/as estudantes gostariam de trabalhar através de suas artes autorais ou copiando trechos de seus interesses e depois dos desenhos recolhidos iniciamos nossa

roda de conversa onde os/as estudantes tiveram espaço de fala aberta, respondendo perguntas que atenderam diretamente a investigação do nosso problema de pesquisa. Sobre as aulas com as quais trabalhamos nossa modalidade de pesquisa, optamos por criar um diário de pesquisa, registrando momentos desde a elaboração do plano, recursos didáticos utilizados, logística oferecida pela unidade escolar, além das ações e reações dos estudantes durante esses encontros específicos.

Dedicamos todo o segundo semestre do ano letivo de 2024 para finalização das obras quadrinizadas de nossa pesquisa; para o levantamento de obras de outros autores/as quadrinistas que trabalham conteúdos programáticos semelhantes aos propostos pelo currículo da SME-RJ para o Ensino Fundamental e, finalmente, para organização do roteiro de perguntas e dinâmica que faria parte da culminância do nosso trabalho. Aqui nasceram as duas últimas obras “Borun/Krenak: o povo do Rio Doce” e “Cultura e resistências das indígenas mulheres: corpos-território de ancestralidade e potência”. Nesse movimento encontramos obras riquíssimas com as quais pudemos construir multiperspectivas a respeito dos temas históricos que foram abordados em nosso laboratório. Nosso objetivo nesses encontros foi observar e catalogar de forma sistemática as impressões dos/das estudantes em relação às emoções que mobilizam quando se deparam com uma aula de história que traz uma história em quadrinho como material didático básico.

Fizemos uma cuidadosa coletânea reunindo quadrinistas indígenas e não indígenas africanos e brasileiros, compilando obras que dialogassem com as temáticas que trabalhamos durante o ano e no laboratório final. Citamos “Fronteira” (Aguiar, Dahil e Luiz, 2020); “Povos Indígenas em Quadrinhos” (Macedo, 2012); “Séno Mókere Káxe Koixómuneti. Sol: a Pajé surda” (Souza, Cezar e Ponnick, 2021); “AfroHQ” (Braga, 2010);

“Aya de Yopougon” (Abouet & Oubrierie, 2011) e “Dandara” (Costa, 2021). A primeira obra trata-se de uma aventura cultural e romântica versando sobre o encontro entre Caboquinho e Kika, dois personagens de universos muito distintos. Um juvenzinho amazonense – que retrata a coragem e riqueza mesclada pela ancestralidade indígena e a cultura dos caboclos locais – acaba encontrando de forma mágica a menina marroquina e juntos vão desbravar o ambiente mitológico manauara. A segunda obra citada é resultado de décadas de pesquisa desenvolvida por Sérgio Macedo. O autor constrói um vasto apanhado utilizando fontes diversas como publicações nacionais e internacionais, de órgãos governamentais – como a FUNAI – e não governamentais, trabalhos de mestrado, materiais audiovisuais como filmes e documentários, unindo, portanto, documentos sobre diversos povos originários do atual Brasil. Acaba decidindo retratar em sua obra as etnias com as quais manteve contato direto, tais como: os yanomamis, os xavantes, os povos do Xingu, os kayapós e os suruí. Ainda nesse primeiro grupo temático encontramos a preciosa obra de Ivan Souza, Kelly Priscilla Cesar e Julia Ponnick que é uma bela demonstração da língua indígena de sinais utilizada pelos surdos-mudos da etnia terena. As autoras e o autor reforçam o reconhecimento e a preservação das línguas de sinais indígenas que nesse quadrinho é apresentada em formato plurilíngue, sinalizada também na Língua Brasileira de Sinais. A narrativa conta a história de Káxe uma indígena mulher surda e anciã que desempenha a função religiosa de pajé (Koixómuneti) em sua comunidade.

O segundo bloco temático composto por narrativas africanas e/ou afro-brasileiras contou com a participação de verdadeiras relíquias que reforçam a influência de África na cultura e religiosidade local, evidenciando o passado do continente enquanto berço da humanidade e gerador de ciências e

saberes variados, que, contudo, sofreu e sofre seculares tentativas de apagamento, opressão e demonização. A primeira obra que citamos aqui é de autoria de Amaro Braga e traz um misto interessante de personagens das religiões de matrizes africanas atravessando e narrando importantes eventos e contextos históricos. Exu, Oxaguiã e Nanã são alguns dos orixás que protagonizam as primeiras cenas organizando a “roda da vida” como um marco de reunião espiritual, seguido de várias cenas que perpassam a história do continente mãe, da diáspora para o Brasil, o doloroso processo de escravização e finalmente a cultura e resistência afro-brasileira até os dias atuais.

A segunda e terceira obras deste grupo retratam um contexto histórico mais contemporâneo. Na série Aya de Yopougon acompanhamos o cotidiano de jovens moças da Costa do Marfim que vivem as típicas confusões, paixões e dilemas da juventude de sua geração, fugindo de clichês banhados de dores que geralmente são atribuídos ao cotidiano africano. A crônica não busca silenciar os pontos sensíveis vividos pelos amigos e familiares do bairro de Yopougon, mas foca na construção de um retrato social honesto, porém cheio de sabores, cores, belezas, amores e amizades. Seguindo o caminho das pautas políticas e culturais atuais temos o quadrinho Dandara, produzido com a parceria dos professores Bruno Maciel Costa e Jairo de Souza, obra feita por profissionais da educação, preocupados e engajados na prática docente antirracista, valorizando e representatividade dos negros e negras na sociedade brasileira.

O processo de amadurecimento de nossa metodologia aconteceu especialmente durante o último ano da pesquisa. Buscávamos um método de captação de dados capazes de registrar de forma mais precisa possível as sensações, os afetos e sentimentos que perpassam a subjetividade dos/das estudantes antes, durante e depois que ministramos uma aula

utilizando quadrinhos. As rodas foram fundamentais para a culminância da pesquisa. Nesses encontros organizamos a dinâmica dos laboratórios de quadrinhos históricos, respeitando nossos interesses científicos, sem abrir mão da proximidade humana de nossa relação docente/discente construída durante todo ano letivo de 2024.

Essa etapa final funcionou como uma síntese do caminho que trilhamos juntos nos meses antecedentes, onde utilizávamos os materiais quadrinizados como parte de uma sequência didática comprometida em comunicar e trocar conhecimentos históricos de forma envolvente, empática e lúdica. Ao longo de todo o processo mantivemos a preocupação em fazer das aulas de História um ambiente respeitoso, empático e participativo aos alunos e alunas de cada uma das turmas, para além de registros sépticos e estritamente qualitativos e quantitativos. Uma pesquisa na área da Educação, em nosso caso específico no escopo do ensino de histórica, que se debruça em observar e catalogar aprendizagem e emoções humanas, traz consigo esse ponto essencial.

Organizamos a logística do laboratório deixando todo material impresso preparado para em seguida encadearmos uma leitura na ordem das aulas que foram ministradas no primeiro semestre. Realizamos essa atividade na primeira semana do mês de dezembro de 2024, exatamente no apagar das luzes do ano letivo. Na primeira parte da dinâmica, as turmas foram organizadas em duplas e o material todo ficou exposto na mesa da professora. Ao final da exposição oral e das leituras, cada aluno e aluna recebeu uma atividade impressa contendo seis questões objetivas e uma proposta de desenho, onde escolheriam um dos temas trabalhados durante o ano, construindo uma pequena narrativa quadrinizada contando seu tema favorito.

Na quinta-feira demos continuidade ao laboratório, organizando as salas de cada uma das três turmas para nossa roda de conversa. No verso da folha de atividades, que utilizamos na primeira etapa, organizamos oito questões principais para basear nossa interação e dar bastante espaço às falas dos/das estudantes. Assim, introduzimos nossa conversa relembrando com os/as estudantes os conteúdos históricos ministrados no ano corrente e como foram nossas aulas com e sem o uso dos quadrinhos. Falamos sobre nossa interação humana durante o período e finalmente solicitamos que respondessem oralmente às perguntas que seriam feitas, de forma mais tranquila e honesta possível.

Seguimos para os registros das respostas dos/das estudantes. Sobre a primeira pergunta, a respeito de como se sentiam quando a professora utilizava quadrinhos nas aulas de História, tivemos poucas variações entre as três turmas. Na turma 1601 a maior parte dos presentes verbalizou que gostavam desse tipo de dinâmica, uma menina disse que se sentia “normal” e um menino respondeu que se sentia “feliz”, sorrindo e balançando os braços para cima. Na turma 1602 a maioria respondeu que gostava desse tipo de aula. Aqui não tivemos respostas ou manifestações passionais, expressando o que geralmente acontecia na prática das aulas com a utilização desse material. A turma aceitava bem essa prática, sem muitos questionamentos ou demonstrações excessivas de emoções. Na turma 1603 uma aluna respondeu que não gostava muito e que preferia copiar os textos no quadro. Alguns estudantes responderam que se sentiam normais e uma parcela menor – os alunos com faixa etária mais baixa, entre 11 e 12 anos – disseram que gostavam muito das aulas com os quadrinhos.

A partir da segunda pergunta, sentimos que as três turmas começaram a apresentar uma postura mais à vontade e

ficaram mais participativos na roda de conversa, verbalizando suas respostas com maior riqueza de detalhes, expressando melhor maneira suas opiniões e percepções. Na turma 1601, houve um aluno que manifestou que gostava mais das aulas com as leituras do livro didático e as cópias da lousa. Curioso dado, o mesmo menino, com o qual construímos uma interação carinhosa desde o início do ano letivo, fazia excelentes reproduções dos quadrinhos curtos e das ilustrações que foram feitas na lousa durante várias aulas do ano. Intrigada, a professora pergunta ao mesmo se gostaria de explicar sua resposta, ele então relata que tinha preguiça de desenhar e que copiar e ler os textos era mais rápido, comentou sorrindo como se quisesse manter nossa curiosidade com seu mistério maroto. Nessa mesma turma a maioria apontou que gostava mais das aulas com os quadrinhos, porque não gostavam muito de copiar os textos da lousa. Na turma 1602 a maioria das crianças respondeu que preferiam as aulas com os quadrinhos. Algumas meninas e meninos inclusive explicaram que quando liam as historietas conseguiam entender melhor o conteúdo através das imagens e cenas. Na turma 1603 a maior parte dos presentes disse que preferia as aulas com os quadrinhos e um menino, que apresentou desde o início do ano graves problemas com leitura e escrita, comentou que as aulas com HQs eram as melhores, porque ele entendia mais os conteúdos. De fato o interesse e engajamento do mesmo nas referidas aulas era visivelmente maior e apesar de infelizmente mostrar traços de um processo deficitário de alfabetização até aquele momento, gostava de manusear as historinhas e caprichava no desempenho nos desenhos solicitados

A terceira pergunta teve uma resposta praticamente coletiva nas três turmas. Questionados se gostavam de histórias em quadrinhos e o porquê dessa resposta, a afirmativa criou um

coro que parecia refletir um gosto sincero, de maneira geral. Um menino da turma 1601, que constantemente levava mangás e outros tipos de HQs para ler nos intervalos das aulas apresentou uma empolgação um pouco mais apaixonada em sua resposta. Os/as demais estudantes sorriram com a manifestação do colega e pareciam entender o motivo de sua euforia.

Passamos para a pergunta número quatro e aqui houve algumas variações entre as respostas. Caminharam para o sentido que construíram na primeira pergunta, o diferencial é que nessa altura da roda de conversas já conseguiam ou se sentiam mais livres para responder. Na turma 1601, parte afirmou que se sentia mais envolvida e outra faixa da classe alegou que se sentiam “normais”. Na turma 1602, a maioria quase absoluta expressou que se sentiam mais empolgados/as ou envolvidos/as nas aulas onde utilizamos os quadrinhos históricos. Na turma 1603, os/as estudantes que se manifestaram disseram que se sentiam mais envolvidos com este tipo de aula. Nem todos se manifestaram nessa pergunta, mas deixávamos incessantemente claro que externalização das respostas não era obrigatória.

A pergunta seguinte foi “como vocês descobriram que aprenderam os conteúdos históricos ministrados através dos quadrinhos?” E esse quinto bloco de respostas além de variado apresentou análises mais problematizadoras por parte dos/das discentes. Na turma 1601 alguns alunos e alunas responderam que perceberam que aprenderam o conteúdo histórico trabalhado quando começaram a realizar as atividades propostas, que decorreriam à leitura e explicação de cada quadrinho trabalhado. Alguns/as não quiseram opinar nessa pergunta, mas mantiveram atenção e respeito às respostas dos/das colegas. Na turma 1602 a resposta generalizada dialogou com o que haviam expressado na questão número dois, alegando que du-

rante a leitura coletiva, que costumeiramente fazíamos de cada quadrinho, já começavam a assimilar parte do conteúdo e que a partir da segunda leitura, que faziam sozinhos, percebiam que estavam entendendo e aprendendo sobre o tema da aula. Na turma 1603 a maior parte da turma alegou que percebiam que estavam começando a aprender o assunto quando a professora fazia pausas na leitura e explicava os pontos do conteúdo contidos em cada cena dos quadrinhos. Nessa turma, o mesmo menino citado na segunda questão revelou que achava que aprendia mais ao olhar os desenhos das cenas.

Em relação à sexta questão, as três turmas apresentaram respostas e atitudes muito semelhantes, entoando um quase unísono “sim” imediatamente depois que terminávamos a pergunta. Além de afirmarem que acreditam aprender melhor com abordagens mais lúdicas como as histórias em quadrinhos, acrescentaram que também gostam de aulas com uso de músicas, filmes ou qualquer outro tipo de brincadeiras. Explicaram que com essas ferramentas as aulas ficam “menos chatas”. Alunos e alunas com faixa etária um pouco maior da turma 1603, beirando 13 anos, apresentaram a mesma linha de respostas, demonstrando que também gostavam de atividades mais leves e divertidas. Professores/as que atuam no Ensino Fundamental II percebem que cada ano de vida (entre 10 e 15 anos, em casos de estudantes com idades regulares) esses jovens adquirem interesses, posturas e opiniões diferentes, estão em constante transformação hormonal e ressignificando seus papéis sociais, contudo, no caso que investigamos, mesmo os/as “mais velhos/as” verbalizaram seu interesse por aulas com metodologias brincantes.

Na sétima pergunta os estudantes se sentiram abertos não somente para confirmar a importância de relações afetuosas entre professores/as e estudantes entre discentes e

discentes, como deram exemplos das aulas que mais gostavam justamente por terem mais afinidades com determinados docentes. Alegaram que a “educação” (gentileza) e o carinho dos professores/as os/as deixam mais calmos/as e atentos/as. Segundo os/as presentes, professores/as composturas mais sisudas os deixam mais comportados e que também aprendem muito com esses profissionais, mas o ambiente da aula não é tão livre e empolgante como a atmosfera que construída por professores/as “mais legais”. Relataram ainda que o respeito entre os colegas de classe é muito importante durante as aulas, para se manterem mais concentrados e para que ninguém fique triste ou ofendido nesses momentos. Concluíram as respostas dessa questão relatando que percebem que quando algum/a aluno/a está aborrecido ou cabisbaixo, não consegue aprender direito. Respostas que trouxeram uma verbalização atenta e empática, deixando a professora/pesquisadora reflexiva e orgulhosa.

Antes de chegarmos na oitava e última questão, fizemos uma breve explicação de que estaríamos nos referindo à relação de afetos positivos tais como carinho, respeito e empatia. O “sim” absoluto chegou finalmente nessa resposta. As três turmas, com características bem específicas e diversas concordaram de maneira muito enfática, assentindo que as relações afetivas são muito relevantes para o processo de aprendizado. O efeito direto dessa pergunta foi um momento de coletividade e vibração, quando afirmavam a importância das emoções positivas no exercício da aprendizagem. Uma menina da turma 1603 assegurou que quando gosta de um professor/professora e a classe estabelece um pacto de colaboração, agindo respeitosa e carinhosamente entre os colegas e para com os/as docentes, ela consegue dedicar mais atenção ao tema ministrado, aprendendo mais e melhor.

Essas respostas foram muito elucidativas no sentido de analisarmos como pode acontecer o processo de aprendizado dos/das estudantes através deste tipo de metodologia. Aqui percebemos a aprendizagem acontecendo em três momentos subsequentes e encadeados: 1) na leitura coletiva, textual e imagética, seguida da explicação por parte da professora; 2) na leitura e reanálise subjetiva; 3) e finalmente durante a feitura da atividade de fixação e síntese proposta. Os estudos do paradigma narrativista no escopo do Ensino de História, acrescidos das pesquisas da neurociência e Psicologia da Educação, que foram explorados nos capítulos um e dois desta pesquisa, dialogam com nossas hipóteses previamente levantadas, caminhando, nessa altura, para construção de nossa tese.

As HQs, que neste trabalho chamamos de narrativas históricas gráficas, se apresentam como pontes cognitivas, além de ferramentas didáticas e imagéticas possíveis nas aulas de História, especialmente para crianças e jovens. Acreditamos que os estudantes podem aprender com mais qualidade através da leitura dos quadrinhos históricos, pois se envolvem de maneira mais disponível e positiva nas aulas com esse tipo de material comprometido cientificamente com o ensino de História e com uma roupagem artística, empática e lúdica. Uma abordagem adequada, sensível e mobilizadora pode promover uma comunicação melhor com a realidade e a subjetividade dos/das estudantes. Há importância das emoções no processo de aprendizagem, uma vez que seres humanos são relacionais. Relações amorosas e saudáveis curam e abrem caminhos para experiências escolares significativas e eficazes, refletindo no aprendizado dos/das estudantes. Segundo bell hooks (2000): “se todas as políticas públicas fossem criadas no espírito do amor, não teríamos que nos preocupar com o (...) fracasso de escolas em ensinar às crianças”

Referências

ABOUE, Marguerite & OUBRERIE, Clemant. **Aya de Yopougon**. vol.1. Editora L&PM. Porto Alegre. 2011.

AGUIAR, Eunuquis; DAHIL, Malika & LUIZ, José. **Fronteira. Manaus**: Dois Traços. 2020.

BATISTA, Ruimar. África é o berço da humanidade. In. **Acesse Piauí**. https://www.acessepiaui.com.br/ver_coluna/2/1969/A-Africa-e-o-berco-da-humanidade-

BRAGA, Amaro. **AfroHQ**: História e cultura afro-brasileira e africana em quadrinhos. Recife. Edição do autor. 2010.

BANIWA, Braulina KAINGANG, Joziléia & MADULÃO, **Giovana. Mulheres**: corpos-territórios indígenas em resistência! Organização: Kassiane Schwingel. Porto Alegre: Fundação Luterana de Diaconia: Conselho de Missão entre Povos Indígenas de Diaconia: Conselho de Missão entre Povos Indígenas, 2023.

COSTA, Bruno Maciel. **Dandara**. Edição do autor. Fortaleza. 2021.

DORRICO, Trudruá & NEGRO, Mauricio. **Originárias**: uma antologia feminina de literatura indígena. São Paulo Companhia das Letrinhas, 2023.

GUARANI, Emerson & PREZIA, Benedito. **A criação do mundo e outras belas histórias indígenas**. Goiânia. Editora Formato. 2011

HOOKS, bell. **Tudo sobre o amor**: novas perspectivas. São Paulo. Editora Elefante 2000.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Editora: Companhia das Letras, 2019.

_____. **Futuro Ancestral**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

_____. **A Vida Não É Útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

MACEDO, Sérgio. **Povos Indígenas em quadrinhos**. Campinas: Zarabatana Books. 2012.

MOURA, Adriana Ferro & LIMA, Maria Glória. A reinvenção da roda: roda de conversa: um instrumento metodológico possível. In: **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v.23, n.1, p. 98-106, jan.-jun. 2014

PRANDI, Reginaldo. **Mitologia dos Orixás**. São Paulo. Companhia das letras. 2001.

RIBEIRO, Regina Maria de Oliveira. Narrativa: articulações entre pensamento e linguagem na aprendizagem histórica. Artigo publicado na **Revista Eletrônica Documento/Monumento**. v.12, p. 60-81, 2014.

SEVIN-EROL, A., BEGUN, DR & YAVUZ, A. et al. **Um novo primata da Turquia e a radiação de homínídeos do Mioceno tardio**. In: Commun Biol 6, 842 (2023). <https://doi.org/10.1038/s42003-023-05210-5>

SOUZA, Ivan de; CEZAR, Kelly Priscilla Lóddo & PONNICK, Julia. Séno Mókere Káxe Koixómuneti. **Sol**: a Pajé surda. Araraquara: Letraria. 2021

WARSCHAUER, Cecília. **Rodas em rede**: oportunidades formativas na escola e fora dela. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2001.

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 08:
SUPER-HERÓIS NOS
QUADRINHOS E NO
CINEMA: IMAGINÁRIO,
REPRESENTAÇÃO E HISTÓRIA
DOS ESTADOS UNIDOS**

Coordenador:

Bruno Leonardo Ramos Andreotti

ENTRE O TEMPO HISTÓRICO E O ANTROPOCENO: NARRATIVAS ESCATOLÓGICAS DA HQ QUARTETO FANTÁSTICO: HISTÓRIA DE VIDA

Márcio Macêdo Moreira¹

Introdução

Este artigo tem o intuito de articular a narrativa escatológica das histórias em quadrinhos do Quarteto Fantástico² com a discussão do tempo histórico e do Antropoceno. Entendemos que a publicação de A Vinda De Galactus em Fantastic Four #48, em 1966, de Stan Lee e Jack Kirby, diversificou-se até a publicação de Quarteto Fantástico: História de Vida, de

1. Doutorando em História pelo PPGH-UFPB. Graduado em Filosofia pela UEPB. Docente em História pela SE-Araruama-PB e pela SEE-PB. E-mail: moreirahistory@gmail.com.

2. O Quarteto Fantástico é uma equipe de super-heróis das histórias em quadrinhos da Marvel Comics, composta por um núcleo familiar formado pelo Senhor Fantástico (Reed Richards), que possui o poder de esticar e moldar seu corpo a qualquer forma; sua esposa, a Mulher-Invisível (Sue Richards), capaz de tornar-se invisível e criar campos de força; o irmão de Sue, o Tocha Humana (Johnny Storm), que pode envolver o corpo em chamas e voar; e o amigo de infância de Reed, o Coisa (Ben Grimm), dotado de força sobre-humana e pele de rocha.

Mark Russell e Sean Izaakse, em 2018. Trata-se de representações sobre a angústia do fim do planeta por uma grande força da natureza. A narrativa foi adaptada em vários outros arcos do Quarteto Fantástico, bem como em adaptações cinematográficas, como Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado, de 2007, e o recente Quarteto Fantástico: Primeiros Passos, de 2025. As Histórias em Quadrinhos, como mídia ficcional, é um importante expoente das representações dos anseios da sociedade assim como de seus silenciamentos e tensões que envolvem os problemas inerentes ao convívio com a natureza.

A leitura crítica de Quarteto Fantástico: História de Vida contribui para a reflexão histórico-filosófica sobre o potencial destrutivo do metabolismo social do capitalismo no contexto do Antropoceno. A priori, a crise ecológica demarca a limitação da linha temporal progressista, marca da modernidade, diante de um fim próximo, caso o modo de vida consumista não seja modificado. Os recursos extraídos da natureza e sua utilização mecânica geram escopos escatológicos presentes em variados discursos. Mesmo com o problema posto, a negação da crise ou a simples aceitação do fim são naturalizadas.

A indústria do entretenimento produz mais conteúdos apocalípticos do que de conscientização ecológica, isto contribui para a diminuição da sensibilidade diante das catástrofes, que ocorrem além do espaço imediato de vida dos indivíduos. As histórias em quadrinhos seguem essa tendência, as “sagas” escatológicas são sucessos de vendas. As histórias do “fim do mundo” fazem parte da literatura ocidental, da bíblia cristã aos discursos científicos, do Juízo Final à ameaça da bomba atômica. Neste cenário, História de Vida propõe dialogar com o tempo histórico, referente ao contexto da Guerra Fria, com a vida individual de seus personagens, o que evidencia não apenas a finitude frente ao fenômeno externo, mas também

ao envelhecimento humano. Como história de super-herói, a ação individual de seus personagens está entrelaçada com a proteção da comunidade planetária, o fator de esperança que analogicamente reflete a Ciência como refúgio de salvaguarda para eventos catastróficos eminentes.

Na primeira parte, faremos uma breve análise das histórias em quadrinhos de super-heróis como representação política e social e seus atributos para conscientização e normatizações no tempo presente. Em seguida, faremos uma análise genealógica das histórias da vinda de Galactus centralizado nas interpretações da escatologia e do contexto temporal. Por último, iremos focar no ineditismo e na simbologia do Quarteto Fantástico: História de Vida considerando o regime de historicidade antropocênico.³

Salvar o mundo: História em Quadrinhos e suas Representações

O pesquisador ao escolher seu objeto de análise, costuma primeiramente definir categorias conceituais descritivas, com as histórias em quadrinhos (HQs)⁴ não é diferente, mas partindo do arcabouço teórico-metodológico da História Cultural, as subjetividades extrapolam a simples definição do

3 Conceito empregado por François Hartog (2025, p. 306-307) para interpretar a condição humana diante do tempo do mundo, ao relacionar o regime de historicidade presentista com a experiência temporal do Antropoceno.

4 Entende-se aqui o uso da sigla HQ como opção consciente de aproximação entre o discurso acadêmico e o campo dos leitores e leitoras, reconhecendo-a como expressão legítima do imaginário social. Assim como outras siglas consolidadas, como HO (História Oral) e HTP (História do Tempo Presente), seu uso não compromete o rigor científico, mas reafirma o vínculo entre pesquisa e prática cultural.

objeto. Trabalhamos as HQs como uma linguagem própria, que agrupam “aspectos da oralidade e reúnem os principais elementos narrativos, apresentados com o auxílio de convenções” (RAMOS, 2021, p. 18). Representada⁵ principalmente por imagens e textos, as HQs são elementos que transmitem as subjetividades de seus produtores - roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas, editores, letristas, tradutores - que são apropriados pelos leitores.

Como destaca Roger Chartier (1992, p. 215), “o leitor encontra-se invariavelmente inscrito no texto, mas este, por sua vez, inscreve-se de múltiplas formas em seus diferentes leitores”. Não pretendemos dar a palavra final de uma suposta resenha sobre *Quarteto Fantástico: História de Vida*, e assim silenciar suas variadas apropriações, mas sim utilizar saberes acadêmicos para refletir sobre problemas que nos preocupam na contemporaneidade. As HQs, na ótica dos historiadores, não podem ser analisadas somente do ponto de vista estético-narrativo, mas como produtos sociais efetivos de trabalhos conjuntos que vão da proposta da editora aos anseios dos criadores diante de suas vivências sociais, resultado do espírito do tempo em que estes sujeitos estão inseridos. Logo, como perspectiva de análise, não há quadrinhos bons ou ruins, já que todos eles denotam representações de seus processos de produção.

A temática dos super-heróis nos quadrinhos possui características próprias, com foco principal na luta do bem contra o mal e suas contradições. Tal fato centraliza questões como o posicionamento ético - as angústias, as escolhas e as responsabilidades dos personagens - tanto individual quanto social. Os

5 Neste trabalho, entendemos a HQ *Quarteto Fantástico: História de Vida* como um produto resultado de uma rede de sociabilidades que abarca diversas subjetividades. Por isto, não focaremos na análise biográfica, conceitual e filosófica de Mark Russel.

“heróis” são representações de ideias e anseios da sociedade como soluções para crises, pois seus posicionamentos performativos expressam valores, condutas e projetam esperanças coletivas frente a dilemas éticos, políticos e sociais. A expectativa dos heróis é que salvem o mundo, dependendo em alguns casos, dos métodos utilizados.

O Quarteto Fantástico, denominado como a “família fundamental” da Marvel, em 1961, lançou o alicerce do novo heroísmo transmitido pela editora. Diferente da Liga da Justiça da concorrente DC Comics, o grupo de super-heróis não era tão perfeito como os da editora concorrente. Sean Howe (2013, p. 45-48) chama atenção para o imprevisto e os novos elementos do heroísmo representados em *Fantastic Four* nº 1 de Stan Lee e Jack Kirby, para ele, “o apelo desses novos heróis eram incerto”, pois além dos poderes extraordinários, eles carregavam problemas simples de convivência, comuns às famílias estadunidenses, além de impasses relacionados à autoestima e ao ímpeto juvenil, tal receita possibilitou a criação de diversos personagens com problemas pessoais próximos ao cotidiano dos leitores. Hulk, Homem-Aranha, Doutor Estranho, entre outros, apresentavam deficiências que não eram normais em super-heróis.

A relação entre Ciências Naturais e problemas sociais são constantes nas aventuras da superequipe. A confiança no planejamento para “salvar o mundo” cabe ao líder da família: Reed Richards, cuja elasticidade é o dom físico, mas seu desempenho principal é na resolução de problemas através de seu gênio científico das leis da natureza, sua mais valiosa habilidade. O que há de potência científica, faz falta em seu manejo social, muitas vezes tratado como um simples racionalista, Reed Richards se concentra em salvar o mundo alheio aos efeitos político-sociais, tal característica é importante para seu posicionamento nas histórias do Galactus. O autoritarismo científico do Senhor Fantástico é

contrabalanceado pelo carisma do Coisa, pela afetividade da Mulher Invisível e pelo ímpeto juvenil do Tocha Humana. Percebe-se, assim, que as HQs do Quarteto Fantástico expressam a temática dos super-heróis de forma original, ao articular essa narrativa com os problemas e representações do mundo contemporâneo.

Outro fator importante nas HQs de super-heróis é a forma como representam o tempo presente. Por serem uma mídia imediatista, estas narrativas incorporam estereótipos e valores próprios dos contextos em que foram produzidas. Desse modo, a crítica à política e aos costumes reflete o “presente” de seu momento de concepção. Koselleck (2006, p. 306), ao teorizar sobre as categorias de espaço de experiência e horizontes de expectativa, nos orienta a pensar que a criação das histórias deduz “aquilo de que se teve experiência e aquilo que se espera”. Assim como o audiovisual, a fotografia e outras expressões artísticas que capturam o momento presente, os quadrinhos em seus desenhos e textos originais são expoentes da fala do morto, como descreve a alegoria de Certeau (2022, p. 30-31), referente à relação dialógica entre o passado e o presente. A história original A Vinda de Galactus foi apropriada por leitores e produtores dos anos subsequentes, sua mobilidade é marcada por novas interpretações que tem muito a dizer sobre a experiência e a expectativa de suas redes de sociabilidades. Por isto, as HQs, como produtos culturais, demonstram a “tensão entre experiências e expectativa que, de uma forma sempre diferente, suscita novas soluções, fazendo surgir o tempo histórico”.

Na perspectiva narrativista da indústria Marvel, a história Fantastic Four nº 1 continua cronologicamente até hoje. Os protagonistas não envelheceram, embora a linguagem expressasse as tensões do tempo presente em que as histórias foram concebidas. Quarteto Fantástico: História de Vida rompe essa

lógica ao permitir que suas figuras centrais amadurecem de forma natural; a narrativa se organiza em seis edições, cada uma correspondendo a uma década de suas trajetórias, de 1960 a 2010. Como será discutida adiante, a ameaça do fim do planeta representada por Galactus atravessa décadas, a trajetória dos personagens reflete as mudanças culturais de cada período diante do problema que se anuncia.

Somos convidados a atravessar o tempo histórico em uma explicação estrutural e biológica; as publicações sobre a família fundamental da Marvel servem como recurso didático para interpretar os espaços de experiência e os horizontes de expectativa. O passado é apresentado em suas contradições, angústias e escolhas, o futuro transparece o pensamento do fim próximo. Desse modo, a escatologia narrada expressa nosso sentimento atual de esgotamento do planeta por uma força que, em um primeiro momento, é reconhecida como um problema externo, tal como Galactus é representado na HQ.

Mas, diferente da época de Stan Lee e Jack Kirby, vivemos no Antropoceno, no qual o tempo histórico passa por novas teorizações e sabemos que o fim que está por vir não é causado por uma força externa, mas por nossa força exploratória como espécie. Dessa forma, antes de prosseguir com a análise das histórias de Galactus, é importante explanarmos sobre a relação entre tempo histórico, Antropoceno e escatologia.

Antropoceno e o perigo iminente

Nas últimas décadas as ciências humanas apresentaram discussões de caráter crítico sobre a crise do mundo formado pela cultura ocidental. A crise é advinda de diversas categorias

da experiência humana: da economia, da política e da cultura. Não são poucos os filósofos e historiadores que utilizam conceitos tais como “catástrofe”, “colapso”, “decadência” ou “degeneração” para descrever o momento atual do mundo. Sendo assim, compreendemos que em períodos de crítica e crise faz-se necessário analisar o contexto conceitual-histórico em que estamos inseridos. A História - como conhecimento sistematizado - fornece elementos sobre a atuação da sociedade perante si e diante do tempo, fazendo-nos refletir sobre nossas relações éticas e políticas.

Para Bruno Latour (2020, p. 190), o Antropoceno é “um excelente ponto de referência” conceitual “filosófico, religioso e antropológico” que questiona nossas “noções de moderno e modernidade”. Por mais que o termo não seja oficialmente validado pela sociedade de geólogos, ele demarca o tempo em que a humanidade modificou o equilíbrio das forças do sistema terrestre. Além disso, contribui para avaliarmos a posição mecânica da humanidade em relação à natureza, aos animais e às plantas. A responsabilidade do porvir não está mais alheia à sociedade, ela faz parte do nosso cotidiano, o futuro histórico e geológico do planeta depende de nossas escolhas, acima do individualismo. Apesar dessa suposta consciência ecológica propagandeada pelas mídias, as catástrofes ocorridas nos últimos anos não foram suficientes para gerar a conscientização necessária à prevenção do colapso. Há ainda uma fé de que a ciência e a tecnologia nos “salvará” da crise ecológica, sem a necessidade de mudanças de hábitos.

Não há um marco oficial do início do Antropoceno, mas concordamos com Ian Angus (2023, p. 48-52) que a Grande Aceleração⁶ que começou após a Segunda Guerra Mundial,

6. Entre os fatores que confirmam a Grande Aceleração estão: crescimento do PIB, da população, do consumo de energia, do uso de água, dos aumentos

devido ao “período de crescimento econômico e devastação ambiental sem precedentes”, foi o responsável pelo início do período. Para ele é perceptível que, “em geral, tanto as tendências socioeconômicas quanto as do sistema terrestre mostram uma aceleração contínua”. A Grande Aceleração, que na prática se refere às transformações ocorridas na história humana a partir da década de 1950, é consequência da aceleração do tempo como experiência temporal própria da modernidade. O avanço dos meios de comunicação e dos meios de transporte encurtou a noção de tempo por diminuir a experiência do espaço, o tempo ficou curto demais para a ânsia de lucro do sistema capitalista, tal fato contribuiu para a transposição de barreiras naturais, o que aumentou ainda mais esse processo de aceleração (KOSELLECK, 2014, p. 146-148)

A marca do “progresso” e muitas vezes o desprezo pela natureza são presenças constantes nas mídias que buscam inculcar o horizonte de expectativa da sociedade moderna. O Quarteto Fantástico de Stan Lee e Jack Kirby destaca as maravilhas tecnológicas desenvolvidas pela equipe. Alguns personagens como o Pantera Negra⁷ e a equipe dos Inumanos⁸ esbanjaram avanços tecnológicos. A própria arte de Kirby exibe máquinas, naves e armas com grandiosidade. As civilizações

das taxas de dióxido de carbono, do óxido nitroso, do ozônio estratosférico, do metano, do nitrogênio costeiro, da acidificação oceânica, da degradação da biosfera terrestre e o aumento da temperatura da superfície. No livro *Enfrentando o Antropoceno: Capitalismo Fóssil e a Crise do Sistema Terrestre*, Ian Angus (2023, p. 49-51) apresenta uma série de gráficos sobre estes aumentos entre 1750 e 2010. Em quase todos os gráficos observa-se a “grande aceleração” a partir da década de 1950.

7. O personagem teve sua estréia nas páginas dos quadrinhos em *Fantastic Four* n. 52, na história, o rei soberano e super-herói Pantera Negra, apresenta Wakanda, uma das civilizações mais tecnologicamente avançada do Universo Marvel.

8. Os Inumanos foram inseridos durante as publicações de *Fantastic Four* n. 44-48, equipe isolada que passou a viver em uma região reservada da lua (área azul) com o desenvolvimento de grande aparato tecnológico.

são apresentadas de acordo com seus avanços tecnológicos, assim como as ameaças protagonizadas por vilões. Os movimentos entre os quadros, os transportes futuristas e todos os apetrechos do Edifício Baxter (laboratório e quartel general da equipe) refletem a aceleração do tempo e a sensação de que o futuro chegou.⁹

Por mais que o futurismo tecnológico apresente otimismo como ideologia, a ameaça proeminente em *Quarteto Fantástico: História de Vida* demonstra que uma tecnologia mais avançada, como a utilizada por Galactus, pode facilitar o nosso fim. Ou seja, a escatologia, também uma ideologia, faz parte das ideias em que as pessoas dão sentido ao tempo, independente do avanço civilizatório-tecnológico.

O pensamento escatológico é definido como “doutrina dos fins últimos, isto é, o corpo de crenças relativas ao destino final do homem e do universo” (LE GOFF, 2013, p. 299). O termo se relaciona à ascese religiosa e faz parte da cosmologia de distintos povos. Sendo que, em se tratando do Antropoceno, a escatologia escapa de seu sentido religioso e adentra na esfera da preservação/exploração ecológica. O fim dos tempos não é mais resultado das transgressões das escrituras sagradas, mas da própria ação dos humanos. O quadrinho em questão apresenta o jogo entre fé, poder e evidência científica, uma metáfora do presente, em que o Antropoceno é desacreditado por teorias negacionistas e necessita de engajamento social para alertar a população do perigo iminente.

A narrativa escatológica presente na HQ *Quarteto Fantástico: História de Vida* contribui para repensarmos nosso posicionamento diante o tempo da natureza e o tempo his-

9. O Filme *Quarteto Fantástico: Primeiros Passos* (2025), dirigidos por Matt Shakman, preferiu representar a história ambientada nos anos 1960, com destaque para estética futurista da época, por evidenciar a relação entre heroísmo, mídia e tecnologia.

tórico. Refletir sobre o Antropoceno nos estabelece em um regime de historicidade que ultrapassa o tempo histórico linear e nos conecta de forma orgânica com o planeta, nos fazendo pensar além dos mecanicismos de exploração da modernidade. A fé na tecnologia, como atributo heroico e ideológico promove o negacionismo e a irresponsabilidade diante da importância da consciência ecológica. A Vinda de Galactus, em praticamente todas suas versões, irá tornar visível que sem engajamento coletivo e posicionamento ético-político comunitário, não haverá “salvação”.

As múltiplas interpretações de “A Vinda de Galactus”

Toda leitura da história da ameaça de Galactus costuma apresentar alguns elementos em comum, como o fato de a criatura cósmica ser uma imensa fonte de poder e, como força da natureza, situar-se acima do bem e do mal; a presença de seu arauto, o Surfista Prateado, o nobre guerreiro consciente do valor da humanidade e os questionamentos éticos sobre a existência humana e a vida na Terra.

A Vinda de Galactus, apresentada em *Fantastic Four* - nº 38 a 50 foi uma história inicialmente escrita por Stan Lee, mas com aprofundamento de Jack Kirby. O leitor é apresentado a um ser de pura energia cósmica que singra os caminhos do universo em busca de um planeta que possa servir como fonte de energia para seu mestre, trata-se do Surfista Prateado. Por mais que outra criatura cósmica chamada Vigia tente esconder nosso planeta, o Surfista Prateado o descobre e de imediato avisa Galactus sobre a existência de um novo planeta-alimen-

to. A ameaça é descrita pelo Vigia como “o perigo definitivo... talvez a crise final” (LEE, 2023, p. 69). Ao explicar suas intenções, o próprio Galactus descreve sua natureza: “não pretendo ferir nenhum ser vivo. Porém... devo abastecer minhas energias. Se criaturas triviais são arrasadas quando dreno um planeta... é lamentável... mas inevitável” (LEE, 2023, p. 76). Enquanto Galactus preparava seu “conversor elemental” para drenar a energia da Terra, o Vigia explicava o poder do Devorador de Mundos ao Quarteto Fantástico:

Em questão de **minutos**, o conversor elemental de Galactus terá desidratado todos os mares... secados todos os corpos d'água conhecidos pelos homens. Aí, conforme **continua** sua busca implacável por energia, seu raio vai atingir as **cidades!** A humanidade terá que realizar a maior **retirada em massa** da história! Mas por fim, a raça humana não terá para onde correr! O raio envolverá o planeta e reduzirá o globo inteiro a uma casca vazia sem vida! **E** quando o **próprio** núcleo incandescente da terra for drenado, Galactus partirá... deixando para trás nada mais do que alguns fragmentos moribundos do que um dia foi um mundo habitado! (LEE, 2023, p. 82-83; negrito do autor).

Durante o discurso do Vigia, há quatro quadros desenhados por Kirby que representa a destruição do planeta. A narrativa escatológica não deixa espaço para qualquer tipo de esperança. A imprensa busca divulgar a chegada do devorador, mas não alerta sobre o fim. A esperança emerge quando o Surfista Prateado, após ser atingido por um golpe desferido pelo Coisa, despenca até o apartamento de Alicia Masters, uma mulher com deficiência visual que mantinha um relacionamento afetivo com a criatura rochosa. Alicia, de imediato ajuda o arauto de Galactus que fala de suas intenções, transtornada

com a frieza do alienígena, a personagem discursa com fervor em defesa da humanidade:

Não, **não!** Nós **todos** temos importância. Todo ser vivo, todo pássaro e fera... Este é o nosso mundo! **Nosso!** Talvez não sejamos tão poderosos quanto Galactus... mas temos coração... temos alma... vivemos... respiramos... **sentimos!** Não **enxerga** isso? **Você** é tão cego quanto **eu?** (...) Mas **olhe!** Olhe para a cidade lá embaixo! Olhe para as **pessoas!** Cada uma delas tem direito à vida... à felicidade... cada uma delas é... um ser **humano!** (LEE, 2023, p. 83-85; negrito do autor).

As palavras de Alícia Masters trouxeram “consciência” para o Surfista Prateado, e no espanto do conhecimento, ele percebeu que não era mais capaz de sacrificar os “humanos” para Galactus adquirir poder. Assim, ele ataca seu mestre, simultaneamente, o Tocha Humana, após uma viagem cósmica, traz consigo o Nulificador Total, uma arma com o poder de destruir toda a galáxia. A arma destrutiva é utilizada como barganha e assim, Galactus resolveu poupar o planeta.

Comparado às histórias anteriores do Quarteto Fantástico, percebe-se que a narrativa escatológica introduziu ideias filosóficas no mundo dos super-heróis, imanada principalmente pelo Surfista Prateado, as três primeiras revistas que apresentaram Galactus e seu arauto questionou a autoridade do poder destrutivo e ao mesmo tempo elevou a nobreza do sentimento humano. Galactus é representado como a força da natureza, o Surfista como o aviso da destruição e a Alícia como a consciência humana.

Desde sua criação em 1961, as histórias do Quarteto Fantástico apresentavam forte carga política-ideológica. Duas potências mundiais disputavam a influência política e econômi-

ca no mundo: os Estados Unidos e a União Soviética. Vários inimigos da família fundamental da Marvel eram “comunas”, tanto que os quadrinhos foram um “veículo de comunicação” na luta ideológica contra os soviéticos (SANCHES, 2021, p. 152-154). O conflito criou a expectativa do fim e se não fosse por uma intervenção ética e política, não era a tecnologia que iria nos salvar, sendo que todas as armas descritas na história eram totalmente destrutivas. A representação da Vinda de Galactus é um alerta sobre nosso futuro e simultaneamente uma mensagem de esperança.

O teor filosófico da história marcou fortemente Stan Lee, após dois anos, ele iniciou uma série com a arte de John Buscema do Surfista Prateado que perdurou por 18 volumes. Em umas de suas entrevistas, Lee (2023, p. 96) fez a seguinte afirmação: “E senti que havia algo tão nobre nele, que decidi torná-lo um personagem filosófico, que comentava a condição de vida na Terra e nosso desprezo pelo Jardim do Éden em que vivemos”. Será que uma das intenções de Stan Lee era exatamente trazer a reflexão sobre a importância da Terra na nossa vida e que só iríamos ter consciência do nosso “Jardim do Éden” diante de uma ameaça externa? Apenas a mensagem de um coração puro e nobre poderá nos tirar da cegueira?

Esse questionamento encontra expressão na HQ Surfista Prateado: Parábola (2023), um dos mais importantes clássicos da Marvel. Com a arte de Jean Giraud, o Moebius (desenhista francês que se destacou pela arte de Blueberry e Incal), a HQ foi publicada em 1988. Com uma arte marcada pela expressividade e por diálogos de caráter filosófico, Galactus retorna à Terra diante da iminência da autodestruição humana. O poder do Devorador de Mundos espelha a própria ânsia de domínio da humanidade. Galactus confiou na soberba, na corrupção e no individualismo dos seres humanos para saciar sua fome.

Apresentado como um andarilho, o Surfista Prateado buscou convencer as pessoas de que o “espírito humano” é uma “chama brilhante”, mas o simples diálogo e o discurso da verdade não foram suficientes para evitar a hostilidade contra o guerreiro cósmico (LEE, 2023 b, p. 26-27). Após o sacrifício de Elyna, personagem que simbolizava o questionamento diante do inquestionável, o Estado, enquanto forma de organização social oposta ao caos, decidiu atacar Galactus. Diante disso, o Devorador de Mundos compreende que a humanidade, quando unida coletivamente, não tende à autodestruição. Ele cumpre a promessa de não mais ameaçar o planeta e deixa a Terra em paz. O Surfista Prateado procurou convencer os cidadãos do mundo que nenhuma forma de autoritarismo é prudente para uma vida pacífica. Com intuito de evitar o poder, o guerreiro cósmico se isolou.

Outros roteiristas e artistas utilizaram a performance de Galactus em suas fases no Quarteto Fantástico tais como John Byrne, Jim Shooter, Mark Waid e Jonathan Hickman. Em todas elas, ele é uma força que trabalha para o equilíbrio do planeta, independente do bem e do mal. Uma força tão primordial, que antecedeu o Big Bang, e que por uma fraqueza também natural, busca saciar constantemente a própria fome. Dos quadrinhos, a Vinda de Galactus foi adaptada por dois longas-metragens. Poderia ser Galactus uma representação de nossa “fome” insaciável por mais recursos naturais? Uma alegoria do aviso da ameaça por vir diante do Antropoceno? Estaríamos preparados para “salvar” nosso “destino trágico”? A partir dessas reflexões faremos uma breve análise da última versão da “vinda de Galactus”: Quarteto Fantástico: História de Vida.

“E estou indo até você. Estou indo até todos vocês”

A principal diferença da história de Galactus presente em Quarteto Fantástico: História de Vida, em relação às outras adaptações, é a abordagem da experiência do tempo histórico. Ao todo, foram publicadas seis edições, cada capítulo é narrado em primeira pessoa por um personagem da equipe. Assim, temos uma confluência entre experiência individual e contexto histórico. A estrutura da narrativa da história se divide de acordo com a seguinte sequência:

Tabela I - Divisão da HQ Quarteto Fantástico: História de Vida

Edição - Década	Narrador principal	Contexto histórico e temático
1 – 1960	Reed Richards	Corrida espacial e Guerra Fria. O Quarteto Fantástico surge em meio ao otimismo tecnológico e ao medo nuclear. Reed, diferente da negação política e midiática, vê a ciência como esperança para o futuro da humanidade diante da ameaça de Galactus.
2 – 1970	Sue Storm	Emergência dos movimentos sociais (feminismo, direitos civis) e crise do ideal científico. Sue questiona o papel da mulher e o distanciamento emocional de Reed. Relação entre tecnologia, poder e fascismo no desempenho do Doutor Destino.
3 – 1980	Johnny Storm	Década do consumismo, do individualismo e do glamour midiático. Johnny representa a juventude em busca de fama enquanto o mundo enfrenta tensões políticas globais. Período final da Guerra Fria.

4 – 1990	Ben Grimm	Anos de desilusão e cinismo político pós-guerra fria. Ben reflete sobre envelhecimento, solidão e o trauma dos conflitos do século XX. A chegada do Surfista Prateado e o aviso de que Galactus virá em 10 anos.
5 – 2000	Franklin Richards	Período de calma e acomodação diante do fim inevitável. Reed reconhece o fracasso de seus ideais frente à iminente chegada de Galactus.
6 – 2010	Reed Richards	Avanço do fascismo e do neoliberalismo. Metáfora do século XXI como período de lucratividade e poder acima da existência humana.

Fonte: (RUSSEL, 2022)

A proposta da HQ em acompanhar o envelhecimento dos personagens colaborou para tornar a história de Galactus como fio condutor que perpassa diversos contextos históricos. Vale salientar que a série apresentou várias camadas que poderiam direta ou indiretamente ser tratadas de formas independentes da questão escatológica, do fascismo expresso no papel do Doutor Destino à “invisibilidade” das mulheres, representada por Sue Richards. Mas, do começo ao fim da HQ, a questão do porvir esteve presente na narrativa dos personagens, gerando um misto de conflitos que envolviam memórias e esquecimentos.

Na passagem que marca a origem dos personagens, quando estes recebem os raios cósmicos que lhe dão os poderes, o Senhor Fantástico vislumbra a ameaça:

Eu não me lembro do que aconteceu em seguida. Não me lembro do retorno à Terra, de volta à ilusão do nosso mundo.

Àquela segurança ilusória. Mas eu me lembro de que, logo antes de desmaiar... eu vi aquilo. Foi apenas por um instante, mas eu vi. A morte da nossa ilusão. A morte do nosso mundo e tudo mais (RUSSEL, 2022, p. 18, negrito do autor).

“Ver” o fim e a “morte da ilusão” remetem a ânsia diante da ameaça proeminente. O Senhor Fantástico começou sua caminhada solitária para evitar o desastre. Buscou ajuda do governo estadunidense na figura de Lyndon B. Johnson, mas este o tratou como um louco. Até a comunidade científica expôs sua incredulidade em relação à fala de Richards. Mas como acreditar se não há “provas concretas”? Ao utilizar uma câmara tecnológica, Reed Richards com outro cientista disfarçado de Ben Grimm buscou gravar e confirmar a existência do devorador de planetas, mas a ansiedade do Senhor Fantástico revelou também à Galactus sua existência e a da Terra: “Me chamam de Galactus. Destruidor de Mundos. Eu vejo você. E o terror em sua alma. E estou indo até você! Estou indo até todos vocês” (RUSSELL, 2022, p. 32-33).

Como evitar o fim? Uma pergunta sempre presente ao tratarmos com a questão do Antropoceno. A linguagem dos quadrinhos auxilia a descrever as expressões daqueles que são ávidos por responder essa pergunta e aqueles que também estão alheios aos problemas por acreditar que são inevitáveis. Todos se preparam para o fim, ou escolhem lutar contra a ameaça ou viver de forma hedonista. Em alguns casos extraordinários, há também aqueles que aproveitam a oportunidade para assumir o papel de fazer o que for necessário, desde que o fim seja evitado. Essa é a representação do Doutor Destino que busca barganhar vidas humanas em troca de poder e continuidade da vida na Terra. O princípio ético apresentado questiona até que ponto o sacrifício é vá-

lido para a continuidade da existência. Conseguiríamos viver com o que virá depois? De todo modo, o sacrifício recaiu justamente sobre aquele que dedicou a vida a evitar o desastre, alguém que não pôde conviver com a esposa e o filho como um pai presente deveria.

Por mais que Quarteto Fantástico: História de Vida conte a história de uma família durante seis décadas, como toda obra fictícia, ela revela em sua narrativa o contemporâneo do não contemporâneo. Temos como contemporâneo a reflexão que remete ao Antropoceno, ou seja, a exploração do planeta. O metabolismo capitalista não deve continuar, não podemos negar que o futuro é incerto caso não haja uma mudança de atitude perante a natureza. Por outro lado, o não contemporâneo remete ao tempo em que vivemos atravessado pela herança de gerações passadas que experimentaram escatologias distintas das nossas, seja sob a ameaça da Guerra Fria, seja pela ausência de expectativas de transformação diante da persistência do fascismo. A reflexão escatológica localiza-se entre a experiência e a expectativa do tempo histórico, que em nosso caso, ocorre diante do Antropoceno.

A atribuição didática da HQ possibilita articular esses dois campos. A Marvel integra uma cultura histórica em que o heróismo atua como mediação simbólica diante das crises não resolvidas pela economia e pela política. Inserida nessa cultura, a sociedade de consumo - que vive sob o regime de historicidade presentista - tem dificuldade em escutar outras vozes para além da linguagem midiática. As histórias em quadrinhos, com frequência adaptadas para outras mídias populares, como séries e filmes, e especificamente A Vinda de Galactus, configuraram-se como recursos que favorecem uma consciência histórico-ambiental na constituição de um regime de historicidade antropocênico. A representação do imaginário, por sua vez,

estimula a reflexão e a ações transformadoras necessárias para assegurar o futuro das próximas gerações.

Considerações finais

De acordo com a análise da HQ *Quarteto Fantástico: História de Vida* percebe-se como os discursos presente na narrativa de seus personagens caracterizam posicionamentos referentes ao fim do mundo, alegoria que serve para compreender o tempo do Antropoceno. Além disso, é perceptível que não será o avanço da tecnologia e nem um Estado autocrático e fascista que nos garantirá expectativas de futuro diante da ameaça. A HQ expressa a importância da união familiar e comunitária, bem como a compreensão de que o papel do ser humano envolve a busca por uma existência digna, mesmo diante das catástrofes.

Por mais que a noção de Antropoceno seja complexa, os efeitos das mudanças climáticas são experimentados cotidianamente. A negação ou a confirmação de um pensamento escatológico religioso referente a esta crise devem ser confrontados por meios didáticos. As armas podem ser o estímulo às leituras críticas das representatividades do porvir. Há ainda meios “oficiais” de ensino e pesquisa que enxerguem as histórias em quadrinhos apenas como cultura de mercado, sem valor crítico, ou até mesmo, entre os próprios leitores de HQs que encaram o subgênero de super-heróis com desconfiança. Não devemos esquecer que as histórias em quadrinhos de super-heróis são publicações que alcançaram considerável influência na cultura jovem. Os filmes *Quarteto Fantástico: Primeiros Passos* e *Superman* foram sucessos de

bilheterias nos cinemas em 2025. Então, por que não aproveitar a influência destes filmes para incentivar o pensamento crítico referente aos problemas que nos afligem?

Não se trata de identificar a mensagem “verdadeira” pretendida pelo roteirista ao criar a história, mas de compreender como sua narrativa se articula com o período histórico em que foi produzida, independentemente de suas intenções. Galactus foi um personagem construído por diversos autores, em cada tempo ele interpreta as visões escatológicas de forma diferente, mas durante a época de futuros ameaçados, essa narrativa ultrapassa a questão ambiental para refletirmos sobre nosso posicionamento ético, político e tecnológico diante da ameaça instaurada pelo Antropoceno. Quarteto Fantástico: História de Vida nos convida a pensar o tempo para além do presentismo, como forma pela qual atribuímos sentido ao futuro e como responsabilidade de garantir uma vida mais digna, não de forma individual, mas como garantia de existência para a coletividade e para nossos descendentes.

Referências

ANGUS, Ian. **Enfrentando o antropoceno**: capitalismo fóssil e a crise do sistema terrestre. Tradução de Glenda Vicenzi e Pedro Davoglio. São Paulo: Boitempo, 2023.

CERTEAU, Michel de. **A escrita da história**. 3º ed. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2022.

CHARTIER, Roger. Textos, impressão, leituras. In: HUNT, Lynn. **A Nova História Cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1992. p. 211-238.

HARTOG, François. **Chronos**: o ocidente confrontando o tempo. Tradução de Laurent de Saes. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2025.

HOWE, Sean. **Marvel Comics**: a história secreta. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Leya, 2013.

KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do Tempo**: Estudos sobre história. Tradução de Markus Heidiger. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2014.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado**. Contribuição à semântica dos tempos históricos. Tradução de Wilma Patrícia Maas e Carlos Almeida Pereira. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006.

LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Tradução de Bernardo Leitão. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

LEE, Stan. **Coleção Clássica Marvel**: v. 49: Quarteto Fantástico: A saga do Surfista Prateado. Tradução de Rodrigo Barros, Leandro Luigi Del Manto e Paulo M. Agria. Barueri, SP: Panini Brasil, 2023 a.

LEE, Stan. **Surfista Prateado**: Parábola (grandes tesouros Marvel). Tradução de Eduardo Tanaka. Barueri, SP: Panini Brasil, 2023 b.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2021.

RUSSEL, Mark. **Quarteto Fantástico**: História de Vida. Tradução por Gabriel Faria. Barueri, SP: Panini Brasil, 2022.

SANCHES, Rogério Luís Gabilan. **Concepções de Guerra Fria nos Quadrinhos**: as narrativas gráficas dos super-heróis no século XX – Do Capitão América a Watchmen. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Programa de Pós-graduação em História, Cuiabá, 2021.

ESCARLATE, A COR DA LOUCURA: FEITICEIRA ESCARLATE E AS REPRESENTAÇÕES DAS MULHERES ESTADUNIDENSES (1985/1989)

Brayan Gaudêncio Rocha¹

Janaina de Paula do Espírito Santo²

Introdução

Se as décadas de 1960-70 foram marcadas pela conquista da “libertação” feminina e por uma ampliação do movimento feminista com o início da sua “segunda onda”, os anos 1980 foram marcados, nos Estados Unidos, por um grande contra-ataque cultural a esses direitos de liberdade duramente conquistados.

“A mística feminina”, de Betty Friedan, publicado em 1963, foi um dos trabalhos mais influentes da segunda onda do movimento feminista nos EUA. Ao questionar o papel tradicional da mulher, o estudo de Friedan gerou debates sobre a diferença entre as mulheres, afinal, diferente do que a

1. Graduando em Bacharelado em História pela UEPG. E-mail: 20003490@uepg.br

2. Doutora em História pela UFG. Docente do Departamento de História da UEPG. E-mail: janainapes@gmail.com

autora dizia, mulheres negras, pobres e trabalhadoras “Não consideravam [...] que o trabalho fora do lar, a carreira, seria uma ‘libertação’. Estas mulheres há muito trabalhavam dentro e fora do lar. O trabalho fora do lar era para elas, apenas, uma fadiga a mais.” (PEDRO, 2005, p. 82). Assim, o termo “mulher” foi sendo substituído pelo termo “mulheres”, ao perceberem que as diferenças entre elas produziam formas de opressões diferentes, interseccionando categorias como gênero, classe e raça, por exemplo.

Além disso, a segunda onda é marcada pela incorporação de novas frentes de luta, pelo questionamento das raízes culturais das desigualdades entre os sexos e pela reestruturação de um movimento social de “inegável força política com enorme potencial de transformação social” (ALVES; PITANGUY, 1981, p. 54-56). Em resumo, o movimento feminista da segunda onda lutava por direitos mais amplos para as mulheres, indo além do voto conquistado, na “primeira onda”, pelo movimento sufragista. Assim, “Naquele momento, uma das palavras de ordem era: ‘o privado é político’” (PEDRO, 2005, p. 79).

Por consequência desses pequenos avanços nos direitos das mulheres, iniciou-se um processo de retaliação, ou backlash, que culpava o movimento feminista por todos os problemas, dores e sofrimentos que as mulheres estadunidenses³ viviam. Assim, segundo a jornalista Susan Faludi (2001, p. 14), as feministas eram culpadas, entre outras coisas, pelas violências contra as mulheres, pela tristeza e solidão (vincu-

3. Nesta pesquisa foram utilizados apenas dois termos para se referir aos nativos dos Estados Unidos: estadunidense. Pois entendemos que esse é um adjetivo-pátrio mais específico. Apesar de “americano” ser um termo de autoidentificação amplamente aceito e utilizado pelos habitantes dos EUA, não será empregado aqui também, porque entendemos que ele também se refere a todos os nascidos na América. O termo norte-americano não será utilizado, pois além de não ser usual entre os nativos dos Estados Unidos, ele engloba pessoas nascidas na América do Norte inteira, incluindo canadenses e mexicanos.

ladas à falta de um marido ou filhos) e a insatisfação com o mercado de trabalho. Contudo, a autora defende que todos esses problemas não passavam de mitos e mentiras criados e alimentados pelo backlash, pois

[...] estas pretensas crises femininas tiveram sua origem não nas condições reais da vida das mulheres mas sim num sistema fechado que começa e termina na mídia, na cultura popular e na publicidade - um contínuo feedback que perpetua e exagera a sua própria imagem fictícia da feminilidade.

Ou seja, o backlash criou sua própria versão do feminino, uma imagem falsa e irreal, construída através da cultura popular e da imprensa. Seu objetivo principal é impedir o progresso das mulheres, motivado não pelas conquistas reais delas, mas sim pelo medo de que as mulheres conquistassem a liberdade e a igualdade plena (FALUDI, 2001, p. 19).

Como destacado pela autora, o backlash atua, sobretudo, através da cultura popular e da imprensa. Faludi examina a sua atuação na imprensa, na moda, na indústria da beleza, no cinema, na TV e na política. Nesse sentido, uma fonte interessante para pensar a atuação desse contra-ataque são as histórias em quadrinhos (HQs).

Consideradas pelos estadunidenses como tipicamente americanas, as histórias em quadrinhos, ou comic books, são parte da cultura popular dos EUA desde meados da década de 1930, sobretudo a partir de 1938 com a criação do primeiro super-herói do mundo: o Superman (GUERRA, 2016, p. 22 e 28).

A criação do Capitão América insere-se em um momento específico da Segunda Guerra Mundial e não corresponde à dos primeiros heróis associados ao conflito, nem à de um combatente inicial. Sua entrada ocorre quando a guerra já estava em curso e responde a uma estratégia editorial que

passou a articular de modo direto os quadrinhos ao cenário bélico. Ainda assim, o personagem marca uma inflexão ao assumir explicitamente o enfrentamento armado e ao legitimar, na narrativa, a eliminação do inimigo como ação autorizada, contribuindo para a consolidação do campo de batalha como espaço recorrente nas histórias de super-heróis. Em março de 1941, na edição *Captain America Comics* n. 1, Steve Rogers aparece na capa vestindo um uniforme baseado nos símbolos da bandeira dos Estados Unidos, empunhando seu escudo e golpeando Adolf Hitler, imagem que estabelece de forma direta a conexão entre cultura visual, propaganda de guerra e produção editorial. Um ano depois o herói repete o feito, mas dessa vez, contra um oficial japonês (GUERRA, 2016, p. 31-32). Desta forma, o personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby, não apenas representa a vontade e os desejos dos estadunidenses de socar e derrotar os líderes inimigos, mas também inaugura uma das principais características da Marvel, a profunda ligação dos heróis com o mundo real, ou seja, o mundo do leitor e de seus criadores (GUERRA, 2016, p. 38).

Em vista disso, os quadrinhos podem ser lidos não apenas como divertimento, mas sim como um objeto cultural imbuído de valores e sentidos da sociedade da qual fazem parte, sendo passível de serem analisados como fontes históricas, como propõe Umberto Eco (1976, p. 171).

Durante a década de 1980, os quadrinhos viviam o que Fábio Guerra classificou como a Era da Reinvenção (1982-1991). Segundo o autor, esse período foi marcado por uma reformulação total na indústria dos quadrinhos, seja com a criação do mercado direto,⁴ ou na produção das histórias. Visando a ampliar o seu público, as editoras de HQs passaram

4. Livrarias especializadas na venda de quadrinhos, direcionadas, principalmente, para os colecionadores.

a abordar temas mais adultos, considerados tabus como: religião, sexo, homossexualidade e adultério. Ainda, foram produzidas Graphic Novels⁵ e edições de luxo, objetivando atrair os colecionadores. Por fim, outra característica desse momento foi a produção de minisséries, permitindo, assim, a produção de histórias mais longas e mais complexas, desenvolvidas durante vários comic books (GUERRA, 2016, p. 8).

Neste cenário, duas minisséries da Marvel chamam atenção: *Vision and the Scarlet Witch* n° 1-12 (1985/1986), de Steve Englehart e Richard Howell, e *The West Coast Avengers* n° 42-53 (1989/1990), de John Byrne. Ambas têm como protagonistas a Feiticeira Escarlate (Scarlet Witch) e seu marido Visão (Vision).

Criados na segunda metade da década de 60 (a Feiticeira em 1964 e o Visão em 1968), ambos surgiram primeiro como vilões em suas respectivas histórias, ela como inimiga dos X-Men e ele dos Vingadores. Os dois acabaram se tornando heróis pouco tempo depois de sua primeira aparição, contudo, a Feiticeira, diferente de seu marido, não consegue manter esse status, se tornando uma vilã perigosa e, até mesmo, uma genocida, ao longo de suas histórias.

Entendendo que a “loucura” da personagem, que leva a sua transformação em vilã no início dos anos 2000, começa com a perda de seus filhos na minissérie de 1989, objetiva-se compreender a origem dessa metamorfose, sob a luz da cultura do backlash.

Partindo da visão de Umberto Eco (1976, p. 222), podemos ler a Wanda como uma personagem típica. O que faz uma certa personagem típica é sua relação com o leitor, que reconhece nela uma humanidade ou sensibilidade, mas

5. *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller (1986), *Watchmen*, de Alan Moore (1986-1987) e *Maus*, de Art Spiegelman (1986-1991), são alguns exemplos das mais famosas dadas por Guerra.

também quando “exprimem com eficácia as condições da civilização contemporânea e o estado de uma cultura”. Nesse sentido, ela não é somente uma bruxa mutante, extremamente poderosa, mas sim uma mulher, uma mãe, que acaba enlouquecendo e que exprime em si um espelho das mulheres do mundo real, ou da visão que se tem delas.

Assim, uma análise profunda e detalhada da personagem, através das duas minisséries, nos possibilita entender um pouco o caldeirão cultural em que vivia a população estadunidense na década de 1980. Focando, sobretudo, na construção da imagem do feminino e do feminismo através da cultura popular.

Metodologia

O primeiro passo da pesquisa consistiu na leitura das fontes primárias, as 12 edições de *Vision and the Scarlet Witch* (1985/1986) e *The West Coast Avengers* número 42 a 53 (1989/1990). Após uma leitura detalhada das fontes, foi feita a seleção de quadros a serem analisados. O critério de seleção foi baseado no discurso verbal e visual, destacando quadros que falassem sobre: trabalho, vida doméstica, gravidez, masculinidade, traição, luto, loucura, racialidade, maternidade, feminilidade e agressividade (Quadro 1), que foram separadas em pastas digitais.

Quadro 1: Levantamento de fontes elaborado pelo autor.

Título	Ano	Pág.	Quadros	Assunto
Vision and the Scarlet Witch 1	1985	10	1 e 2	Wanda e Visão deixam os Vingadores (saída do mercado do trabalho)
Vision and the Scarlet Witch 4	1986	2	1	Wanda recebe a notícia de que estava grávida
The West Coast Avengers 42	1989	4	1	Wanda na mansão dos vingadores (volta ao mercado de trabalho)
Avengers West Coast 51	1989	7	1 e 2	“Eu sou a mãe deles! Nunca paro de pensar nos meus filhos!”

Como base teórica foi utilizado o livro Backlash: o contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres, da jornalista estadunidense Susan Faludi (2001), buscando compreender a situação das mulheres e do movimento feminista durante a segunda metade da década de 1980.

As histórias em quadrinhos constituem um estilo de arte e linguagem próprias: com vinhetas (os quadros propriamente ditos), sarjetas (espaço entre uma vinheta e outra), metáforas visuais, balões de fala, onomatopeias, enquadramento e recursos estéticos e narrativos próprios (como as linhas de ação). Mesclando imagem e escrita, as HQs se comunicam de uma forma única, o texto escrito é lido de forma linear enquanto a imagem é vista “de-uma-só-vez” (SOUSANIS, 2017). Contudo, não há distinção entre esses dois processos, eles ocorrem simultaneamente.

As histórias em quadrinhos comunicam em uma linguagem que se destaca pela experiência visual comum do criador e do público. Espera-se que os leitores tenham uma com-

preensão fácil da combinação imagem-palavra e da decodificação do texto. Desse modo, os quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem que exige que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas tanto visuais quanto verbais (GUERRA, 2016, p. 70).

Outra característica dos quadrinhos é a habilidade de transformar o estático em movimento. Devido ao espaço limitado (o tamanho da página e do volume) o quadrinista precisa quebrar o continuum em pequenas partes essenciais que são reconstruídas pelo leitor. Dessa forma, as HQs se aproximam de uma linguagem cinematográfica, pois ambas trabalham com a imagem em movimento, a diferença é que o cinema captura realmente a ação, enquanto os quadrinhos utilizam um código preciso onde “[...] as redundâncias são eliminadas em pontos onde a previsibilidade da mensagem é de tal maneira certa, que fornecem, indubitavelmente, um significado já esperado, e, portanto, uma informação reduzida.” (ECO, 1976, p. 147), gerando assim, a sensação de movimento.

A análise dos elementos estéticos é essencial e indispensável ao utilizar os quadrinhos como fonte, porém, o trabalho não deve ser limitado somente ao estético. Como qualquer produto artístico cultural, as HQs são carregadas de valores e ideais, seja de quem a produziu ou de quem a consome. Enquanto um produto seriado, as HQs são produzidas dentro da indústria cultural, um de seus objetivos primários, embora não o único, é vender e gerar lucro (GUERRA, 2016). Assim, as histórias vão sendo moldadas conforme a recepção do público, a própria continuação das histórias e a sessão de cartas dos leitores são dois indicativos desse processo.

Além disso, cabe ressaltar que, diferente de outras empresas no ramo dos quadrinhos, a Marvel Comics possuía um método próprio para desenvolver suas histórias. O “Método

Marvel”, chamado também de Plot-First, consistia na produção de um enredo principal, sem detalhamentos, um resumo da história geral, que era enviado ao ilustrador. Somente quando ele terminava os seus desenhos é que o roteirista escrevia as falas. Desse modo,

a maior parte das produções da Marvel resultou de um processo colaborativo entre diferentes escritores, artistas, editores, arte-finalistas, coloristas e letristas. Em cada estágio, as páginas estavam sujeitas ao modo como a pessoa que estava trabalhando nelas interpretava a história (GUERRA, 2016, p. 70).

Esse processo colaborativo dos quadrinhos da Marvel, seja interno da equipe de produção ou a relação com o público consumidor, moldaram a indústria de histórias de super-heróis. Portanto, entendo que as HQs devem ser analisadas pela sua estética, seu discurso e seu ambiente de produção e circulação, enquadradas sempre dentro de seu período histórico.

Desenvolvimento do tema

Deitado em uma mesa reclinável, Visão é analisado de perto por um agente governamental, enquanto sua esposa aguarda impaciente em outra sala. Após sua mente e seu corpo robótico serem controlados por um computador alienígena, Vizh tenta dominar o mundo. Obstinado a entender o que aconteceu e tentando acabar com a ameaça, o agente Gyrich, responsável pelos Vingadores, pergunta sobre o passado do sintozóide, enquanto Wanda fica mais impaciente. Cansada de esperar, ela utiliza seus poderes mágicos e mutantes, para invadir a sala do interrogatório e decretar o fim da inquisição,

apelando para a humanidade de seu marido e para os seus direitos civis, entrando em um confronto direto e acalorado com Gyrich.

A discussão termina com a saída dos heróis do grupo Vingadores. Contudo, mais do que romper com o grupo para passar um tempo sozinhos, como havia sido na primeira minissérie lançada e cancelada três anos antes, agora a sua saída representa uma insatisfação com o governo, representado pela figura autoritária, agressiva e preconceituosa do agente Gyrich.

Figura 1: Wanda sai dos Vingadores.



Vision and The Scarlet Witch n. 1, p. 10, q. 2 (1985)

Esse atrito entre os heróis e o governo pode ser entendido como uma crítica ao governo de Ronald Reagan e ao seu posicionamento conservador frente aos movimentos

progressistas. O cenário político dos EUA nos anos 1980 foi marcado pelo avanço do conservadorismo em resposta aos movimentos sociais. Isso fica evidente se olharmos para os cartões de Vingadores que Wanda joga ao finalizar a discussão. Em ambos os cartões temos a foto dos heróis, embaixo temos a seguinte frase “Autorização de Segurança Máxima” (Full Security Clearance). Ao lado da foto, no topo, temos o logo dos Vingadores (Avengers), embaixo temos “Cartão de identificação” (Priority Identicard), seguido de três assinaturas: a do herói (Wanda e Visão), a do agente governamental responsável pela equipe, Peter Gyrich, e a do presidente Ronald Reagan. Assim, podemos ler a figura de Gyrich, como um representante oficial de Reagan.

Entretanto, o rompimento com o governo não é total. O casal ainda possui um certo apoio governamental encontrado na figura de Raymond Sikorski, agente subordinado a Gyrich, que apoia o casal, demonstrando que o Estado não é o problema, mas sim certas figuras políticas no controle.

Além disso, essa emancipação dos heróis e sua transformação em “cidadãos particulares”, nos permite pensar numa saída do mercado de trabalho. Combater o crime de capa e capuz é, em sua grande maioria, um trabalho integral exercido pelos personagens. No caso de Wanda e Vizh, que não possuem identidade secreta, seu único desempenho social é o combate ao crime.

Somando isso a uma mudança para um sobrado em um subúrbio em Nova Jersey, podemos entender que, como postulado por Faludi (2001, p. 168), a mudança para o interior, na ficção, pode ser lida como “um repúdio contra a permanência das mulheres americanas no mercado de trabalho”. Além disso, as casas de dois andares nesses crescentes subúrbios, era vista como uma forma de controle feminino, um modo de

manter as mulheres ocupadas, após largarem suas carreiras para viverem uma vida devotada ao lar, afinal, quanto maior fosse a casa, mais trabalho as mulheres teriam para mantê-las limpa (FRIEDAN, 2022, p. 304).

Após poucos meses vivendo em sua nova casa, Wanda descobriu que estava grávida. Porém, no mesmo dia, sem ter acesso a essa informação, um grupo de vizinhos se reuniu para planejar uma forma de expulsar o casal dali. Motivados por seus preconceitos contra os mutantes, contra a bruxaria e contra a natureza robótica de Visão, os homens planejam atear fogo na casa deles. A primeira tentativa foi frustrada por Glamour (Glamor) e Ilusão (Illusion), um casal de mágicos, com poderes reais, que também moram na vizinhança. Já a segunda tentativa do grupo terminou em um confronto direto com a Feiticeira que os prende em uma árvore e os confronta anunciando a sua gravidez.

Figura 2: Wanda revela sua gravidez.



Vision and the Scarlet Witch, n. 4, p. 23, q. 1-4 (1986)

Apesar de ser uma heroína desde seu primeiro ano, Wanda viveu uma história de opressão e desconfiança. Perseguida e expulsa da vila onde cresceu por ser uma mutante,

viveu o mesmo drama quando se mudou para os EUA, sendo alvo de suspeitas e atacada constantemente. Todos esses quase 20 anos de perseguição,⁶ no entanto, foram subitamente finalizados pela maternidade.

Vista como indiscutível e acima de qualquer preconceito, a gravidez, ou a maternidade, é colocada como o auge do papel feminino. Os vilões são combatidos não com poder, mas com discurso. Incapazes de ferir uma grávida, os vizinhos deixam a vida da Bruxa em paz até o fim da minissérie, não sendo nem ao menos mencionados outra vez.

Esse movimento de retorno ao lar, chamado de encasulamento, era visto como uma das principais tendências dos anos 1980, pensada como universal, mas que acabou sendo divulgada pelo backlash como algo exclusivamente feminino (FALUDI, 2001, p. 101). Nesse cenário, uma casa grande e aconchegante para criar os filhos e acolher a família, era tudo que as mulheres precisavam para serem felizes, bem vistas e socialmente aceitas.

Em 1989, John Byrne estreou em Vingadores da Costa Oeste, trazendo a primeira página com um quadro único, estampado com a personagem que seria sua nova protagonista, a Feiticeira Escarlata. Por se tratar de uma revista dos Vingadores, podemos intuir imediatamente que Wanda iria se juntar novamente a equipe, recuperando sua profissão. Apesar da capa desta edição trazer quatro personagens (Wanda, Tigresa, Gavião Arqueiro e Magnum) e a silhueta de Visão, a página de abertura não deixa dúvidas sobre quem seria o centro da história, papel que ocupou nas próximas 12 edições do título.

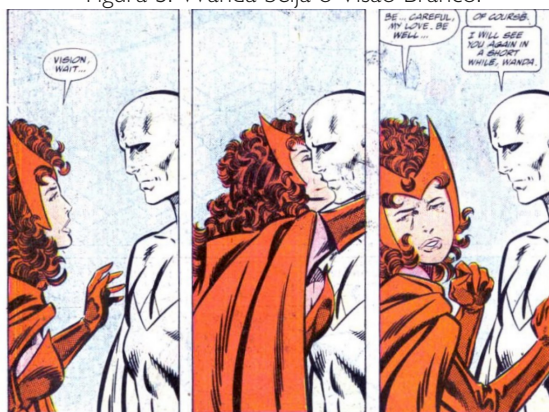
Certa manhã, Wanda despertou de um pesadelo, chamando por seu marido, que não respondeu. O pesadelo que a deixou desconfortável e o vazio ao seu lado a perturbou

6. Desde a origem da personagem em 1964.

ainda mais. Rapidamente ela se levantou, vestiu seu uniforme e saiu pelo complexo dos Vingadores em busca de Vizh. Os heróis descobrem que Visão foi raptado durante a madrugada pela KGB. Eles então partem para o resgate do colega de equipe, mas quando chegam ao local em que ele estava o encontram desmontado, com seus órgãos sintéticos em grande tubos cheios de líquidos e o restante de seu corpo reduzido a fios espalhados em uma mesa. Os Vingadores descobrem então que não havia sido um trabalho somente da KGB, mas sim de uma união inusitada de todas as agências de segurança e espionagem do mundo, em uma tentativa de neutralizar a ameaça que o herói representava com sua capacidade de invadir dispositivos eletrônicos.

O corpo de Visão é resgatado e, no complexo dos Vingadores, remontado pelo Dr. Hank Pym. Contudo, ele retorna com sua pele branca e sem nenhuma emoção, apenas um robô com todas as memórias de sua vida passada. Um ser frio e sem sentimentos, totalmente apático, sem vida, uma máquina racional e monocromática.

Figura 3: Wanda beija o Visão Branco.



The West Coast Avengers, n. 47, p. 20, q. 3-5 (1989)

Em certo momento Wanda se despede de seu marido, antes de iniciar uma missão. A despedida é tão dolorosa e triste que arranca lágrimas dela. Sua dor não vem pela falta que o marido fará, mas sim pela sua total falta de emoção. Vemos a apatia de Visão nos três quadros, ele não a toca e nem a beija novamente, permanece imóvel e ainda a chama pelo nome, descartando os apelidos carinhosos, como cacheadinha, bruxinha, etc., ou “meu amor”, que costumava usar.

Wanda vive aqui um luto em vida, Vizh ainda a acompanha, está ao seu lado, mas já não é mais o seu marido. Os Vingadores, no entanto, consideram que sua missão foi concluída, afinal o seu antigo colega está vivo e lutando ao seu lado, para eles não é um grande problema sua falta de emoções. Isso enfurece Wanda, que acaba se sentindo sozinha e isolada em seu luto, somente ela sofre, é uma crise interna de seu casamento.

Para tentar restaurar seu casamento, Wanda sai em algumas missões, deixando seus filhos aos cuidados de uma babá. Ao retornar da primeira missão, Wanda recebeu um pedido de socorro vindo de sua casa. Chegando lá, a babá, senhorita Bach, contou para ela que os gêmeos sumiram durante o banho e, sem saber como agir, ficou nervosa e acionou o sinal de alerta. Porém, no momento em que Wanda abre a porta do banheiro, lá estão seus filhos brincando felizes na banheira. Wanda, entretanto, não ouve as justificativas e apelos da babá, ela nem sequer olha para Bach, apenas a demite.

Durante a minissérie a Feiticeira vai ficando cada vez mais furiosa e com reações mais extremas. O sumiço dos gêmeos se tornou recorrente e a cada missão ela precisa contratar uma nova babá, pois sempre que ela volta para a casa a notícia é a mesma “they’re gone” (“eles sumiram”), o que a deixa num novo estado de raiva.

Tudo se encerra quando ressurgida dos mortos, Agatha Harkness aparece na porta de sua aprendiz. Ela assume o cuidado das crianças até a Feiticeira retornar de missão e então explica, finalmente, o que está acontecendo.

Agatha, com seu jeito calmo e direto, resumiu todo pensamento do backlash sobre a mãe que trabalha. Quando Wanda está vivendo os perigos de ser uma vingadora, ou seja, quando ela está ocupada trabalhando, ela deixa de pensar em seus filhos e assim, fazendo com que eles deixem de existir. Essa é a tese moral final do backlash: a mulher que pensa primeiro em sua sobrevivência, em sua vida pessoal, ignora os filhos, os tira de seus pensamentos, fazendo com que eles não existam. Em um programa de TV dos anos 1980, as mães que trabalham eram vistas como:

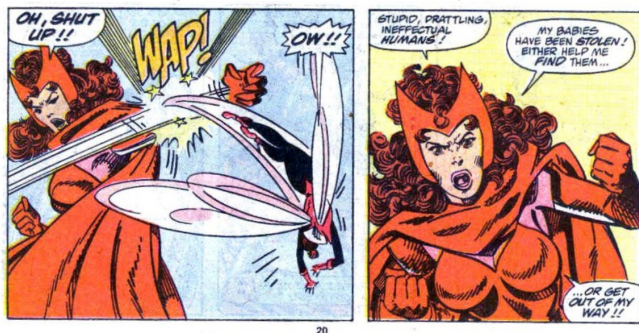
Neuróticas e ineptas, essas mães entram às pressas todo dia de manhã, colocando seus pirralhos nos braços dos abnegados diretores - um casal que se parabeniza a cada cinco minutos por ter sacrificado as carreiras em Wall Street para cuidar dos rebentos dessas negligentes mães (FALUDI, 2001, p. 169).

O trabalho da mãe, deveria ser, portanto, a criação integral do filho, só terminando quando ele pudesse se cuidar sozinho. “[...] é a mãe que se incumbe pessoalmente dessa nova tarefa. Esse trabalho de tempo integral a monopoliza totalmente. Cuidar dos filhos, vigiá-los e educá-los exige sua presença efetiva no lar” (BADINTER, 1985, p. 212). Em última instância, ela é uma mãe horrível que não ama os filhos e ataca todo mundo que tenta mostrar isso a ela.

Enquanto discute com sua mentora, os gêmeos foram sequestrados. Aflita, ela corre até os Vingadores em busca de auxílio, mas Vespa (Wasp) a questiona: eles realmente foram

sequestrados ou apenas sumiram novamente, Wanda? Provocando um último surto de raiva na heroína.

Figura 4: Wanda bate na Vespa.



The West Coast Avengers, n. 51, p. 20, q. 5-6 (1989)

A Feiticeira Escarlata se afasta dos humanos enquanto afirma a sua mutandade. Essa não é a única vez que acontece durante a minissérie, tão pouco na história da personagem, mas enquanto no período de Steve Englehart, por exemplo, a sua afirmação como mutante é numa luta contra o preconceito, evidenciando os problemas que sofreu devido ao racismo, agora é utilizado pela primeira vez para legitimar um discurso de ódio, ressaltando características que a tornariam uma vilã.

A escolha de Wanda como vilã é muito interessante. Wanda representa uma série de valores que é fácil de se opor neste momento: ela é uma bruxa, imigrante do leste europeu, romani, mutante e, por fim, mais não menos importante, mulher.

O enlouquecimento feminino é um tropo narrativo muito comum, sobretudo nas histórias de John Byrne. Suas mulheres enlouquecem por diversos motivos, todas são extremamente poderosas e ocupam papel de destaque em suas equipes, porém acabam se tornando uma ameaça terrível em algum momento.

No caso específico aqui analisado, podemos entender essa loucura sob uma perspectiva de papel de gênero fixado pela cultura do backlash, um ataque à mãe que trabalha. Essas mulheres que deixam o conforto de seu lar para buscarem realizações profissionais e pessoais não são boas mães, colegas, vizinhas ou amigas. No fim, elas são criaturas não humanas que acabam sozinhas “As mulheres profissionais estão entrando em ‘parafuso’ e sucumbindo a uma ‘epidemia de infertilidade’” (FALUDI, 2001, p. 9). Wanda pode até não ser infértil, mas descobriu, no fim da minissérie, que tudo não passava de uma gravidez psicológica.

Considerações finais

As representações de gênero não são fixas. Os quadrinhos modificam as posições sociais que seus personagens ocupam, variando por quem e quando está escrevendo. Os quadrinhos, no entanto, tendem a criar personagens inicialmente planos e dicotômicos, para serem facilmente reconhecíveis pelo público (ECO, 1976). Assim, esses personagens acabam assumindo certos modelos e padrões, pois “É por meio de modelos que a sociedade e os indivíduos determinam sua identidade, estabelecendo papéis e distribuindo as posições sociais.” (GUERRA, 2016, p. 356).

As mulheres sempre estiveram presente nas histórias de super-heróis, sejam como donzelas indefesas que precisam ser protegidas pelo herói, normalmente suas namoradas, ou como mães e/ou vilãs. Ao longo do tempo as mulheres foram ganhando mais espaço nas narrativas, tornando-se protagonistas de muitas histórias, mas muitas vezes repetindo alguns padrões narrativos, nem sempre positivos.

Desse modo, as mudanças podem ser contornadas, mantendo as relações de poder. O modelo de família de classe média (assentado no casamento, família monogâmica e esposa dedicada a tarefas domésticas), central à manutenção da ordem social precisava ser reproduzido (GUERRA, 2016, p. 356).

Nesse sentido, vemos que ambas as minisséries podem ser lidas dentro da ótica do backlash. A primeira atua dentro da “tendência” do encasulamento propagado pela mídia, nele as pessoas, sobretudo as mulheres, estariam buscando um maior aconchego no lar, o que de fato não correspondia à realidade. O número de mulheres no mercado de trabalho crescia nos 1980, sendo as mães uma parte expressiva dos dados.

As pesquisas de opinião tampouco sustentavam a teoria: elas mostravam que as mulheres adultas estavam cada vez mais decididas a seguir uma carreira com uma família (63% contra 52% dez anos antes) e menos interessadas em ter uma família sem uma carreira (26% contra 38% dez anos antes). E 42% das mulheres que não estavam trabalhando disseram que gostariam de trabalhar caso houvesse mais creches nas redondezas (FALUDI, 2001, p. 101-102).

Foi somente em 1990 que os números de mulheres no mercado de trabalho mudaram de fato, uma queda de 0,5% de mulheres entre os 20 e 24 anos, sendo a primeira queda desde o início da segunda onda do movimento feminista, os anos de 1960 (FALUDI, 2001, p. 98).

Muito mais do que mostrar um movimento de retorno ao lar, o backlash estava criando e difundindo esta tese (FALUDI, 2001, p. 146). Elogiando a figura da boa mulher

(mães, esposas e donas-de-casa) ou condenando a má (solteiras, trabalhadoras e independentes).

Vision and the Scarlet Witch (1985-1986) atende a uma tendência popular das séries de TV “uma bruxa boa e dona-de-casa de subúrbio” (FALUDI, 2001, p. 160). Ela não poupa elogios a boa mulher. Wanda abdica de seu trabalho, se muda para o subúrbio e engravida. Ela defende sua família dos ataques das mulheres solteiras e dos vizinhos preconceituosos. Enquanto tenta manter a qualquer custo o casamento tradicional, sem questionar sua estrutura (FALUDI, 2001, p. 131-140).

A minissérie consegue sintetizar toda a ideia principal em seu último quadro.

Figura 5: Wanda, Visão e os gêmeos.



Vision and the Scarlet Witch, n. 12, p. 39, q. 8 (1986)

O discurso aqui é essencialmente visual. Wanda e Visão encerram a história ao lado dos filhos, enquanto usam seus

trajes de super-heróis. Os uniformes podem ser encarados aqui de duas formas diferentes. A primeira, e talvez a mais imediata, é para o reconhecimento fácil do leitor. Por mais que esteja em um título dos personagens, qualquer pessoa que, porventura, se depare com essa imagem descontextualizada sabe imediatamente de quem se trata e pode ser instigado a procurar a história.

A outra corresponde a função social. Os uniformes são o elemento que os caracteriza visualmente como super-heróis, neste sentido a maternidade é vista como o grande ato heroico da mulher, afinal é ela quem segura os filhos. Seu sorriso e a luz que irradia dela nos permite ler esse momento como algo genuinamente bom, ela está feliz, seu olhar se fixa em Visão, seu marido. Assim, ela encontra a sua alegria e conforto no casamento e nos filhos.

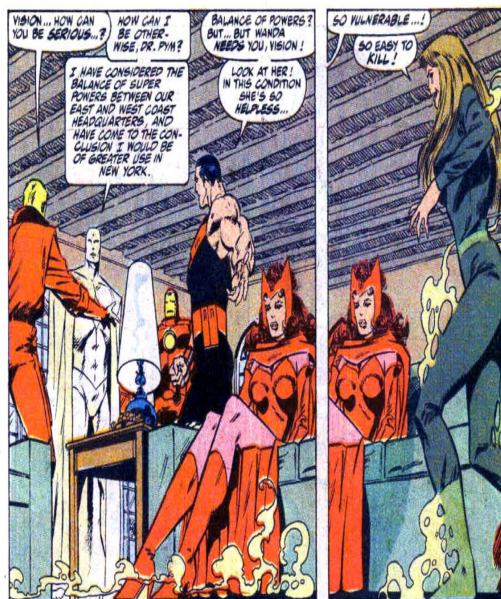
Contudo, cabe ressaltar que apesar da minissérie vender uma narrativa conservadora do papel da mulher, ela não está totalmente alinhada com o governo de Ronald Reagan. Wanda rompe com o governo estadunidense logo no prólogo da primeira história com sua saída dramática dos Vingadores. Steve Englehart não tinha problemas em usar as suas histórias para criticar o governo, suas opiniões políticas apareciam de forma clara e direta em suas narrativas, como quando ele transformou Richard Nixon, presidente em vigor no período, no principal vilão da revista do Capitão América. Isso coloca as HQs num ponto diferente do cinema do backlash, por exemplo, que buscava, em sua maioria, não fazer uma propaganda anti-reaganista (FALUDI, 2001, p. 144).

Já em *The West Coast Avengers*, Wanda atua no outro extremo do backlash, o mau exemplo. A Feiticeira retorna ao mercado de trabalho, focando em suas aspirações individuais, não conseguindo nem mesmo trabalhar em grupo. Enquanto

faz isso ela ignora a existência dos filhos, seus atos são tão egoístas que as crianças passam longe de seus pensamentos. Ao ser confrontada com essa dura verdade, Wanda protesta e reage, ela diz que nunca deixaria de pensar em seus filhos, mas isso não é verdade.

Nessa jornada curta, porém intensa, Wanda perde tudo que havia conquistado, ela perde a casa, o marido, os filhos e, até mesmo, suas memórias. Não lhe resta mais nada a que se agarrar, ficando em um estado inerte, praticamente um coma, “[...] a igualdade não combina com casamento e maternidade. [...] O triunfo da igualdade, eles alegam, só serviu para dar às mulheres problemas alérgicos, dores de estômago, tiques nervosos, por fim, coma.” (FALUDI, 2001, p. 12).

Figura 6: Wanda em uma espécie de coma.



The West Coast Avengers, n. 53, p. 10, q. 1 (1990)

Capaz de modelar almas, de fazer um prédio ou uma montanha desabarem instantaneamente com um pensamento, a Feiticeira Escarlate parece não ser capaz de sustentar um trabalho e uma família. Suas crises familiares começam a partir do momento que ela retorna para a equipe. “Aparentemente, não é possível trabalhar e amar os filhos ao mesmo tempo.” (FALUDI, 2001, p. 175) e nem sustentar seu casamento.

Wanda não é a única personagem feminina que está passando pelas ideologias do contra-ataque, a Vespa perde seu lugar de líder para se tornar a mediadora e conselheira da equipe, Tigresa (Tigra) se torna um animal irracional, Harpia (Mockingbird) faz de tudo para reatar o casamento que ela mesma terminou. No entanto, uma análise mais detalhada delas e de outras mulheres da narrativa e do período renderia uma pesquisa à parte.

Por fim, cabe reforçar que sendo um produto da indústria cultural, seu principal objetivo é vender, portanto, as representações de gênero, assim como outros elementos, se modificam para conseguir atingir o público alvo, produzindo histórias vendáveis. No entanto, isso não significa, de maneira alguma, que as visões de mundo dos autores não estejam sendo postas também. É um complexo jogo de relações entre o público consumidor, o escritor/produtor e a cultura.

Referências

ALVES, Branca Moreira; PITANGUY, Jacqueline. **O que é feminismo**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1981.

BADINTER, Elisabeth. **Um Amor Conquistado**: O Mito do Amor Materno. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1976.

FALUDI, Susan. **Backlash**: o contra-ataque na guerra não declarada contra as mulheres. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

FRIEDAN, Betty. **A mística feminina**. 4 ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2022.

GUERRA, Fábio Vieira. **A Crônica dos Quadrinhos**: Marvel Comics e a História Recente dos EUA (1980-2015). 2016. Tese (Doutorado) – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em História, Niterói, 2016.

PEDRO, Joana Maria. **Traduzindo o debate**: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. História, São Paulo, v.24, n.1, p. 77-98, 2005.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Ed. Veneta, 2017.

A LEITURA DA HQ SUPERMAN: PAZ NA TERRA EM PERSPECTIVA REFLETINDO SOBRE A FOME NO MUNDO

Leandro Raphael Vicente¹

Introdução

A leitura de histórias em quadrinhos é, por vezes, subestimada por aqueles que desconhecem as potencialidades da nona arte para nos ajudar a ver o mundo de um jeito diferente. Neste sentido, uma HQ como Superman: Paz na Terra seria capaz de nos provocar um exercício interessante de olhar e assim, poderíamos refletir de maneira profunda sobre questões como ajuda humanitária e a fome no mundo.

Ressalta-se que Paul Dini (Roteirista) e Alex Ross (ilustrador) criaram um rico diálogo entre imagem e texto nesta obra, capazes de oferecer muitas interpretações a partir desta relação entre ficção e realidade. Neste sentido, a obra seria capaz de trazer paralelos entre as ações do herói e das grandes potências internacionais, como é o caso de programas reais como Food for

1. Mestre em Filosofia pela Universidade Federal do ABC (UFABC). E-mail: vicente.rapha@gmail.com

Peace (Alimentos para a Paz), que desde 1950 envia excedentes agrícolas norte-americanos para países em desenvolvimento.

Além disso, Superman: Paz na Terra é uma obra que está repleta de camadas a serem analisadas, tais como: a sequencialidade da narrativa, a representação dos personagens, a montagem dos layouts e os entrelaçamentos entre os quadros, que permitem-nos rever ideias, pontos de vista e gestos do herói em relação ao tema abordado.

A leitura sequencial das HQs

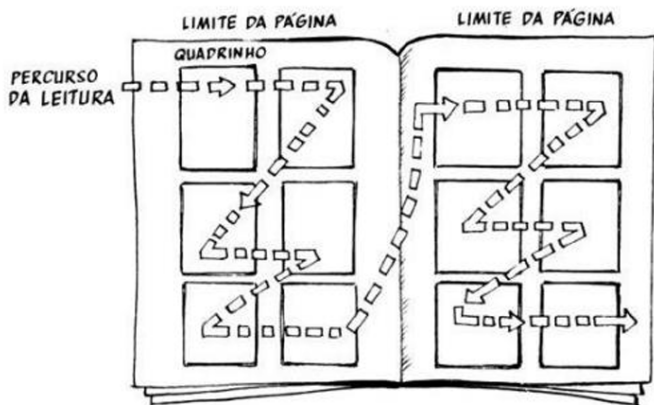
Will Eisner (2001), em sua obra *Quadrinhos e Arte Sequencial*, destacou a combinação entre palavra e imagem como elemento essencial para a construção de sentido nas HQs. Para o quadrinista norte-americano, o leitor precisa mobilizar tanto a leitura visual quanto a leitura verbal, já que a narrativa em quadrinhos é composta por uma sobreposição de códigos artísticos e literários. Vejamos o que ele diz em sua obra:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura de história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 2001, p. 2).

Desta forma, cada página seria resultado de um processo de montagem em que o artista organiza o tempo, o espaço e as emoções dos personagens por meio de diferentes “en-

quadramentos”. Os balões de fala “enquadram os diálogos”, as molduras de tempo e espaço “enquadram os acontecimentos”, as expressões dos personagens “enquadram as emoções”, as linhas cinéticas “enquadram o movimento” e as onomatopeias e metáforas visuais “enquadram o som”. Tudo isso conduz o olhar do leitor de maneira sequencial — da esquerda para a direita, de cima para baixo — criando ritmo e fluidez na leitura. Vejamos a imagem a seguir, extraída da obra de Eisner:

Figura 1: Percurso de leitura dos quadrinhos no ocidente.



(EISNER, 2001)

Essa noção de leitura sequencial nos permite, portanto, interpretar a HQ *Superman: Paz na Terra*, de Paul Dini e Alex Ross, de um modo progressivo e linear onde a relação entre o começo, o meio e o fim são a “chave de leitura”. A partir das ideias de Eisner, podemos perceber como cada quadro, gesto e escolha estética contribui para a construção do sentido da obra, orientando a forma como acompanhamos o percurso do herói.

A conclusão de que Superman é justo e bondoso

A história inicia-se com a chegada do herói ao planeta Terra, onde é adotado por um casal norte-americano que vivia numa fazenda do Kansas. Neste lugar, ele cresceu, descobriu seus poderes, aprendeu valores e viveu toda a sua juventude. Vejamos a imagem a seguir:

Figura 2: A chegada de Superman à Terra

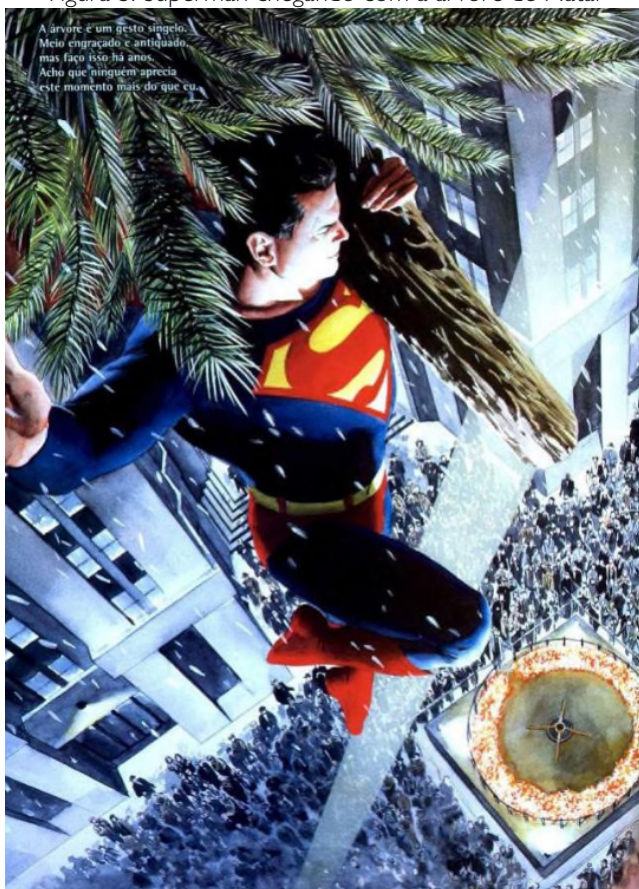


(DINI, ROSS, 1998)

Ressalta-se neste começo da história, algumas informações relevantes sobre a origem do herói e de como ele passa a se enxergar em relação aos outros habitantes do planeta desde muito cedo. Com a descoberta de seus poderes, a consciência de que era diferente e a construção de sua moral pautada na liberdade e na justiça, logo compreendeu que era o seu dever proteger e salvar as pessoas deste mundo.

Desta forma, Superman assumiu uma dupla identidade e se colocou à disposição da humanidade para ajudá-la em suas dificuldades. Neste sentido, o enredo de Paz na Terra nos conduz para uma percepção do herói como um ser bondoso, generoso e poderoso, capaz de fazer sacrifícios em prol da humanidade. Vejamos a seguir, o cuidado de Superman com o pinheiro de Natal ao descer do céu.

Figura 3: Superman chegando com a árvore de Natal



(DINI, ROSS, 1998)

Enquanto desce com a árvore, o herói olha para todos que estão abaixo e de lá de cima percebe uma jovem precisando de sua ajuda e, na sequência, a leva em seus braços para que receba alimento e cuidados médicos. Uma situação que faz com que o herói reflita sobre a condição miserável de alguns homens e mulheres que não possuem o que comer, apesar de existirem excedentes de alimentos suficientes para alimentar o mundo todo.

Com base neste pensamento, Superman resolve ir ao congresso dos EUA pedir para que possa levar aos famintos os grãos não consumidos pela nação americana a fim de que, por um dia, as pessoas sejam salvas da fome. O herói acredita que este ato seria capaz de inspirar os demais e gerar uma comoção capaz de solucionar o problema da fome no mundo de uma vez por todas.

Ao longo da história, somos guiados pelos quadros que nos mostram os grandes desafios enfrentados por Superman ao defender esta tese, sendo eles: a covardia e o desespero dos homens. Vejamos a seguir, dois momentos emblemáticos da história:

Figuras 4 e 5: À esquerda, Superman é cercado por famintos, que se colocam em risco devido ao seu desespero. À direita, O herói é impedido de levar o alimento para os necessitados por causa de um déspota que ameaça inocentes.



(DINI, ROSS, 1998)

As duas figuras acima, extraídas de páginas distintas da HQ, revelam a complexidade de se resolver o problema da fome no mundo e que mesmo o Superman não seria capaz de encontrar uma saída, apesar de sua boa vontade. Ou seja, esta questão não seria tão facilmente solucionada pelo herói, ainda que ele tivesse força e bondade suficiente para levar alimentos a todos os cantos do mundo, seja por causa do desespero dos famintos ou por causa daqueles que buscam tirar vantagem desta situação.

No final da história, Superman chega à conclusão de que o problema da fome no mundo só poderia ser solucionado se todos os envolvidos se unissem, lembrando assim de um conhecido jargão: “se você dá um peixe a alguém, ele come por um dia. Se você o ensina a pescar, ele tem alimento para vida inteira”. Um desfecho poético e uma justificativa do herói sobre o porquê de não se encontrar uma solução definitiva a este respeito. Mas, este seria o único sentido a ser extraído dessa história? Seria o Superman, de fato, capaz de salvar a humanidade?

Da ficção para realidade: O fracasso do herói

Outra interpretação possível de Superman: Paz na Terra, para além da sequencialidade, pode ser feita por meio de uma análise das imagens e da representação do herói. Trata-se, neste sentido, de uma exploração dos desenhos, dos cenários, das cores, do estilo e de todo o impacto visual produzido durante a leitura — elementos capazes de revelar novas camadas de sentido.

Isso porque, diferente de enfrentamentos com seres alienígenas, monstros gigantescos ou tecnologias futurísticas, Superman lida aqui com um problema real e ainda sem solução: a fome no mundo. O herói é ressignificado em relação a outras HQs, tanto pela forma hiper-realista da ilustração quanto pelo conteúdo narrativo. Ambos os aspectos promovem no leitor uma postura mais reflexiva diante da figura heroica.

Diferente de outros artistas que representaram o personagem de maneira dinâmica e vibrante, Alex Ross adota uma técnica incomum aos quadrinhos de super-heróis, baseada em fotografias de pessoas reais em cenas performáticas. A densidade do texto e a amplitude das imagens conduzem a um ritmo de leitura mais lento e contemplativo, convidando-nos a observar com calma tanto as composições visuais quanto o tema da miséria humana. Vejamos o que o ilustrador disse a respeito de Superman: Paz na terra:

Nesta história, o Superman pode ser um substituto simbólico de Cristo, mas ele é, sem dúvida, também uma metáfora para os Estados Unidos. Ele tenta consertar tudo sozinho, em vez de inspirar os outros a seguirem seu exemplo. Paul e eu não estávamos criticando diretamente a política externa americana; estávamos tentando lançar um olhar benevolente sobre o impulso compulsivo do nosso país de querer corrigir tudo de maneira direta e imediata — como se tivéssemos não apenas a capacidade, mas também o direito de o fazer. Tentamos mostrar que as melhores intenções nem sempre são recompensadas, ou sequer são o caminho certo a seguir em todos os casos. Todos esses livros ‘de tabloide’ (como *Peace on Earth, War on Crime* etc.) abordam problemas fundamentais da condição humana — problemas que os heróis não têm esperança real de resolver. A questão é: o que eles podem fazer, em última instância, não é

propor uma solução pronta, mas um primeiro passo viável” (ROSS, 2003, p. 71).

O trecho revela a intencionalidade dos criadores da HQ em relacionar simbolicamente o herói à figura de Cristo — aquele que se “sacrifica” — e, ao mesmo tempo, aos Estados Unidos, como potência que busca salvar o mundo. Existe, porém, uma complexidade adicional quando se escolhe a imagem de um homem comum para representar um herói tão emblemático. A fusão entre essas duas figuras produz um sentido renovado e provocador, capaz de deslocar percepções tradicionais.

Figura 7: Alex Ross fotografando o modelo para sua ilustração.



Fonte: <https://farofeiros.com.br/a-arte-de-alex-ross/> Acesso em 12/11/2025.

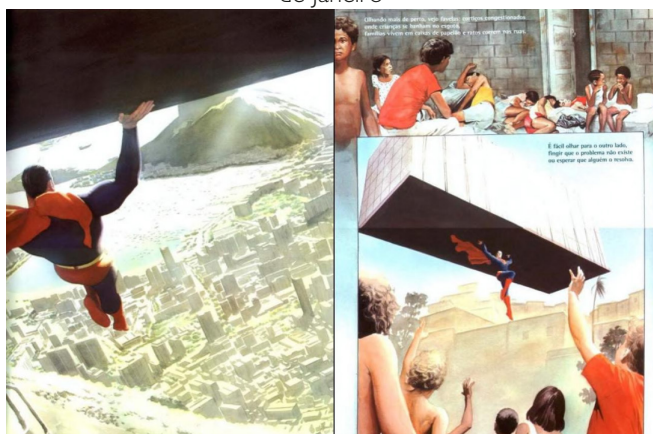
A análise de Superman: Paz na Terra, deste modo, nos possibilita uma outra interpretação da obra e esta forma de análise encontra respaldo teórico em outro estudioso dos quadrinhos, Scott McCloud (2005, p. 9), que defende uma visão mais abrangente sobre a arte de quadrinizar em sua obra Desvendando os Quadrinhos: “Imagens pictóricas e outras

justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

O estudioso, que percorre séculos da história das imagens para compreender a origem dos quadrinhos, nos apresenta algumas considerações sobre a possibilidade de se analisar as imagens da nona arte. Em linhas gerais, o autor se fundamenta na ideia de que uma história em quadrinho seria constituída por “ícones”, que podem ser palavras ou imagens, capazes de representar pessoas, lugares, coisas e ideias.

Desta forma, seria possível descrever um lugar por meio de palavras ou na forma como as imagens são feitas, ou seja, é possível transmitir-se um significado por meio de uma imagem que pode ser lida do mesmo modo que um texto. Por exemplo, na forma como o Rio de Janeiro foi representado em Paz na Terra, tanto nos conteúdos verbais quanto imagéticos, vejamos a seguir:

Figura 8: Superman trazendo um container de alimentos para o Rio de Janeiro



(DINI, ROSS, 1998)

Nas palavras do herói, que ressalta as desigualdades de nosso país, observa-se que o Rio de Janeiro é representado como

um lugar “bonito” visto de cima, mas que estaria repleto de mazelas quando se aproxima mais de perto. Mas, seria este uma representação fiel de nosso país ou somente um enquadramento enviesado de nossa realidade? Vejamos o que McCloud nos fala sobre as representações realísticas dos quadrinhos:

Figura 9: McCloud defende uma escala de formas de representação das imagens.



Segundo o estudioso, as imagens realistas, como é o caso de Superman: Paz na terra, seriam mais específicas, objetivas e complexas em comparação às imagens cartunescas. Desta forma, a representação do Rio de Janeiro seria capaz de nos mostrar detalhes e especificidades do lugar, algo que o estilo cartunescos não se propõe a fazer já que ele se expressa por meio da simplicidade, de aspectos subjetivos e universais.

Neste sentido, a fotografia da vista de um avião sobrevoando a cidade seria similar a imagem construída por Alex Ross e as ruas, assim como, seus indivíduos seriam tão parecidos quanto a própria realidade mostra. Porém, tamanho

realismo também causa a ilusão de veracidade sobre o que a imagem representa, principalmente para aqueles que não questionam a visão de mundo impressa nas imagens e as descrições relativas aos países do mundo.

Os pensamentos do herói, representados pelas pequenas letras na narrativa em quadrinhos, permanecem restritos à sua mente, acessíveis apenas ao leitor. Assim, a imagem de Superman conserva-se grandiosa e carismática, mesmo quando seus pensamentos se revelam discretos e invisíveis aos demais personagens. Um aspecto digno de destaque é que, ao reconhecer seu fracasso em salvar o mundo, o herói não se manifesta publicamente; prefere lamentar-se em silêncio e solidão, revelando, nesse gesto contido, a dimensão mais humana e vulnerável de sua interioridade.

Figura 10: Superman reconhece o fracasso de sua missão de forma solitária



(DINI, ROSS, 1998)

Em resumo, diante do problema da fome do mundo, ao analisar-se as representações de Superman: Paz na Terra o que se pode considerar é que o herói, mesmo esforçando-se para manter sua imagem de força e poder, não teria confiança

suficiente para garantir o sucesso de sua missão. Desta forma, o super-herói da ficção, ao ser colocado diante de um problema real, com uma postura unilateral não seria capaz de solucionar o problema da fome no mundo.

Ajuda humanitária ou invasão norte-americana? Entrelaçamentos

A próxima leitura que faremos da obra se dá por meio de uma análise da relação entre os quadros distantes da HQ, ou seja, por meio de um entrelaçamento entre quadros que não se apresentam de forma sequencial. Para tanto, nos fundamentamos em Thierry Groensteen (2001) e em sua obra *o Sistema dos Quadri-nhos*, que nos chama a atenção para os dois tipos de articulações existentes entre os quadros, sendo elas: A decupagem (disposição sequencial dos quadros) e o entrelaçamento (composição espacial dos quadros em toda a obra). Vejamos o que o estudioso francês aborda sobre o entrelaçamento e a sequencialidade:

...as histórias em quadrinhos não são somente arte fragmentária, de dispersão e distribuição; são também a arte da conjunção, da repetição, da concatenação. Dentro do dispositivo espaçotópico – ou seja, o espaço do qual a HQ se apropria e no qual se desenvolve – podemos distinguir dois graus nas relações que se pode estabelecer entre as imagens. As relações elementares, de tipo linear, fazem parte do que nomearemos artrologia restrita. Regidas pela operação de decupagem, elas implementam sintagmas sequenciais, normalmente subordinados aos fins narrativos. É nesse nível que a escrita tem prioridade como operador complementar da narração. As outras relações, translineares ou distanciadas,

Esse padrão narrativo e gráfico, reiterado ao longo da obra, revela uma dimensão paternalista e salvacionista do personagem, cuja ação se baseia mais em um ideal abstrato de benevolência do que em um real entendimento das necessidades locais. Tal postura, neste sentido, pode ser lida como um gesto etnocêntrico e arrogante, pois não há por parte do herói um momento de escuta e reflexão crítica sobre os métodos que utiliza, o que resulta em fracasso e em desistência da missão.

O silêncio dos povos representados, em contraste com a onipresença e o gigantismo do herói, acentua o desequilíbrio simbólico de poder. A ausência de escuta e de participação coletiva evidencia uma postura de arrogância moral: o herói reivindica para si a autoridade de decidir o que é melhor para todos e, nesse gesto unilateral, revela sua própria falha. Sua derrota, portanto, não se limita ao plano físico, mas se estende ao campo ético e político.

O enquadramento das imagens em que o Superman chega portando alimentos posiciona o leitor em um ângulo inferior, conduzindo-o a perceber o herói de baixo para cima. Esse recurso composicional amplia sua estatura simbólica e lhe confere uma aura de superioridade e majestade em relação aos demais personagens. Tal representação constitui uma metáfora visual da autorreferência dos Estados Unidos, que frequentemente se percebem como agentes salvadores no cenário internacional, embora desconsiderem, não raro, as complexidades culturais, sociais e políticas das sociedades em que intervêm.

Essa leitura permite relacionar a HQ com a história da política de ajuda humanitária norte-americana, especialmente o programa Food for Peace, criado em 1954 pelo presidente Dwight D. Eisenhower. Tal programa institucionalizou uma política permanente de assistência alimentar internacio-

nal que, embora apresente-se como ação altruísta, também atendia a interesses econômicos e geopolíticos dos Estados Unidos — como o escoamento de excedentes agrícolas, a abertura de novos mercados e a ampliação de sua influência no contexto da Guerra Fria.

Assim, Superman: Paz na Terra pode ser lida como uma alegoria da própria política externa americana, revestida de ideais de compaixão e solidariedade, mas marcada por contradições que expõem os limites da ajuda humanitária quando está se confundindo com dominação cultural e manutenção de dependências globais.

Conclusão

Com base na possibilidade de três tipos de leitura da HQ Superman: Paz na Terra, tendo como “chave de leitura” a sequencialidade, a representação do herói e o entrelaçamento dos quadros, é possível considerar diferentes perspectivas sobre o personagem Superman. Dessa forma, a depender do enfoque atribuído à leitura, o bondoso e poderoso herói pode revelar-se incapaz de solucionar um problema como a fome no mundo ou, ainda pior, agir como se estivesse disposto a ajudar, sem realmente se propor a escutar e compreender as necessidades de outros povos.

Diante de tantas camadas, e considerando que o herói pode ser interpretado como uma metáfora dos Estados Unidos, esta HQ torna-se um poderoso recurso para exercitar o olhar crítico sobre as ações dessa grande potência em relação aos demais países.

Em outras palavras, os norte-americanos não livram o mundo da fome porque: (1) acreditam que outros povos precisam evoluir por si mesmos; (2) apesar da aparência e da grande força, não seriam capazes de resolver um problema de tamanha complexidade; ou (3) porque agem movidos por arrogância e prepotência, sem verdadeira intenção de enfrentar a questão da fome mundial.

Afinal, a ajuda humanitária seria apenas propaganda política ou haveria, de fato, um desejo genuíno de salvar vidas? Um problema dessa natureza teria solução, ou a própria condição humana nos impediria de encontrá-la? E o Superman — teria condições de resolver esse problema se agisse de outra forma? Qual seria essa forma?

Dessa forma, entende-se que o Superman pode ser visto por diferentes perspectivas, e que reconhecer essa diversidade nos ajuda a ampliar a compreensão tanto do herói quanto do gesto de tentar salvar o mundo da fome. A análise dessas leituras distintas mostra que o personagem não provoca reações homogêneas: fãs e críticos se posicionam de maneiras variadas sobre aquilo que ele representa. Isso revela a complexidade de sua construção simbólica e de seu impacto cultural. Assim, a multiplicidade de interpretações não só enriquece o debate em torno do herói, como também evidencia que seu significado permanece aberto, sendo constantemente reinterpretado e ressignificado.

Referências

DIAS, Atos; SANTANA, Jenifer Queila. Sessenta anos do Programa Mundial de Alimentos: uma análise histórica da políti-

ca de assistência alimentar internacional. **Conjuntura Global**, Curitiba, v. 10, n. 2, p. 130–154, jul./dez. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5380/cg.v10i2.80599>. Acesso em: 2 ago. 2025.

DINI, Paul; ROSS, Alex. **Superman: Paz na Terra**. São Paulo: Panini Comics, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

ROSS, Alex. Mythology: **The DC Comics Art of Alex Ross**. New York: Pantheon Books, 2003.

ROSS, Alex. **The process: Ross at work**. [S. l.: s. n.], [200-?]. Disponível em: https://news.wttw.com/sites/default/files/article/file-attachments/The%20process_Ross%20at%20work.pdf. Acesso em: 10 set. 2025.

**SIMPÓSIO TEMÁTICO 09:
REPRESENTAÇÕES
UTÓPICAS E DISTÓPICAS
NO CINEMA E NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Coordenadores:

Lucas Silva de Oliveira

Shesmman Fernandes Barros de Melo

NOS ESTADOS UNIDOS DISTÓPICO DE JOHN CARPENTER, O PAÍS É GOVERNADO POR UM PRESIDENTE AUTORITÁRIO: UMA ANÁLISE DE *FUGA DE NOVA IORQUE (ESCAPE FROM NEW YORK, 1981)* E *FUGA DE LOS ANGELES (ESCAPE FROM LA, 1996)*

*Emmanuel Correia*¹

Introdução

O presidente dos Estados Unidos é uma figura atrelada à imagem da nação. Sejam democratas ou republicanos, a história do país contou com figuras marcadas por polêmicas, admiradas por alguns e criticadas por outros. Essa figura está vinculada aos meios de comunicação, seja por meio de discursos televisados, seja por representações no cinema e na televisão.

O cinema, em sua história, contou com variadas representações figura presidencial, ora heroicas, lutando contra alienígenas e terroristas, ora vilanescas, capazes de cometer crimes para manter seu poderio. Neste contexto, o presente trabalho é centrado na análise da figura presidencial nos longas *Fuga de Nova Iorque (Escape from New York, 1981)*² e *Fuga*

1. Mestre em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e graduado em Relações Internacionais pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL). E-mail: emmanuelcorreia03@gmail.com.

2. Ficha técnica – Estúdio: AVCO Embassy Pictures Distribuição: AVCO Embassy Pictures. Direção: John Carpenter. Roteirista: John Carpenter, Nick

de Los Angeles (Escape from LA, 1996),³ investigando de que maneira o diretor John Carpenter criou duas representações presidenciais que governam um Estados Unidos distópico.

A distopia é um subgênero da ficção científica. Para Bazin (2018) e Valim (2013), os gêneros e subgêneros no cinema possuem uma série de características identificadas pelo público e que são definidas principalmente pelo enredo da obra. Na concepção de Suvin (1988), desde sua popularização na década de 1950, a ficção científica é centrada em contextos políticos, como o medo de uma invasão comunista, a possível guerra nuclear ou a revolta do lado menos favorecido de uma sociedade contra um grupo dominante. Entretanto, a ficção científica, ainda que atualmente seja considerada um gênero “próprio”, conforme destaca Sobchack (2002), por um período, foi vista como uma extensão do gênero horror, pelo fato de ambos possuírem elementos similares.

Para Sobchack (2002), contudo, existe uma diferença entre os dois, pois o horror trata principalmente do indivíduo em conflito com a sociedade ou com uma extensão de si mesmo, enquanto a ficção científica aborda a sociedade e suas instituições em conflito entre si ou com algo estranho. A autora expande o debate ao afirmar que o cenário de conflito no cinema de horror é geralmente estreito, um país, um antigo castelo ou uma aldeia inglesa, enquanto a ficção científica se

Castle. Produtor Debra Hill, Larry J. Franco. Fotografia: Dean Cundey, George D. Dodge. Personagens e intérpretes principais: Snake Plissken: Kurt Russell, Bob Hauk: Lee Van Cleef, “Cabbie”: Ernest Borgnine, Presidente John Harker: Donald Pleasence, Duke: Isaac Hayes. Ano de produção: 1981.

3. Ficha técnica - Estúdio: Paramount Pictures, Distribuição: Paramount Pictures; Diretor: John Carpenter; Roteirista: John Carpenter, Debra Hill. Produtor: Debra Hill, Kurt Russell. Fotografia: Gary B. Kibbe; Edição: Edward A. Warschilka. Personagens e intérpretes principais: Snake Plissken: Kurt Russell, Eddie: Steve Buscemi, Presidente Adam: Cliff Robertson, Cuervo Jones: Georges Corraface. Ano de Produção: 1996.

passa mais frequentemente em uma grande cidade, no próprio planeta Terra ou fora deste.

A ficção científica popularizou-se, gerando variadas obras e criando subgêneros que reimaginavam a sociedade, como o cyberpunk, space opera e a distopia. No caso da distopia, conforme destaca Suvin (1988), apresenta uma narrativa em um mundo alternativo representado por uma ilha ou um planeta isolado. Segundo Sobchack (2002), neste formato de produção ocorre uma abundância e acúmulo de elementos cenográficos, representados por grandes estruturas e locais habitados por pessoas de variadas culturas que, para sobreviver, reutilizam recursos escassos.

Em *Fuga de Nova Iorque* (1981) e *Fuga de Los Angeles* (1996), as obras representam um Estados Unidos dividido, no qual dois de seus símbolos, a ilha de Manhattan e a cidade de Los Angeles, encontram-se destruídos e ocupados por pessoas pertencentes a classes mais pobres da sociedade e desprezadas pelo presidente de sua nação. Neste contexto, por meio de ambos os filmes, busca-se olhar a construção dos Estados Unidos e da figura do presidente estadunidense, correlacionando as obras com a ascensão da extrema direita no país e considerando-as como críticas a esse grupo político.

Metodologia

Na história, o cinema exerceu a função de apresentar e manifestar variadas visões de mundo, seja incentivando posições ideológicas dominantes ou se contrapondo a elas. Como fonte historiográfica, ocupa um lugar privilegiado no espaço

da mídia, compreendida como produtora e reprodutora de valores, signos e significados, ou seja, exercendo a função de agente cultural (LAGNY, 1997). Segundo Lopes (2019), em produções cinematográficas existem especificidades que emergem diretamente do contexto histórico em que cada filme é produzido, tais como escolhas artísticas, detalhes da produção, formação de cada realizador.

Neste contexto, determinadas obras podem apresentar crenças políticas, ideológicas e sociais de maneira explícita ou implícita. A forma explícita não deixa dúvidas ao espectador quanto à “mensagem” da obra, enquanto a implícita entra no campo da alegoria, conceito que, segundo Jameson (1992), permite múltiplos significados de uma obra a partir de variadas interpretações.

No entender de Kellner (2001), para compreender como a mídia incorpora posições políticas e seus efeitos, o público deve aprender a ler a cultura da mídia de maneira política. Isso significa não apenas situá-la em um contexto sociopolítico e econômico, mas olhar como os constituintes internos dos seus textos tratam sobre relações de poder e dominação, promovendo os interesses de determinados grupos em detrimento de outros, ou opondo-se a ideologias hegemônicas, instituições e práticas.

Jameson (1992) acrescenta que a interpretação de uma obra não é um ato isolado, mas que ocorre dentro de um campo de batalha entre uma legião de opções interpretativas. No caso deste trabalho, as obras foram interpretadas levando em conta o contexto político da década de 1980 e de uma ascensão da extrema direita, que, na leitura crítica do pesquisador, acabam por se fazer presentes nas obras.

Dessa forma, este capítulo utiliza a metodologia da história social do cinema, a qual, conforme afirma Valim (2013),

considera que em uma obra cinematográfica são visualizados fatores relacionados à narrativa, bem como ao cenário político e cultural de quando elas foram lançadas.

Neste contexto, para a análise das “mensagens políticas” de ambos os longas-metragens, faz-se necessário realizar uma análise fílmica e uma decupagem técnica, procedimento que transforma as imagens e sons em texto, transpondo a linguagem audiovisual em escrita. Esse processo permite analisar elementos narrativos, como cenas, diálogos e representações políticas inseridas na obra, além dos aspectos técnicos e narrativos, identificando suas características, temas abordados e representações sociais.

De acordo com Tarkovski (1998), a transcrição da obra cinematográfica leva em consideração uma descrição de elementos que inclusive podem passar despercebidos quando a pelo público durante a exibição. Essa descrição auxilia uma melhor compreensão do filme. No contexto deste trabalho, isso inclui por exemplo a análise da construção dos antagonistas e protagonistas dos longas metragens, caso de ambos os presidentes presentes nas obras, bem como dos cenários nos quais se passam as narrativas.

A partir desses conceitos, o presente capítulo adota primeiramente a interpretação da narrativa, analisando os elementos, como, por exemplo, cenas, diálogos e a mensagem que as obras buscam transmitir. No processo de compreensão dos dois longas selecionados, tornou-se necessário analisá-los em conjunto e compará-los, buscando semelhanças narrativas entre as obras, bem como considerando o contexto cultural e político do período no qual foram lançadas.

Desenvolvimento do Tema

As obras cinematográficas de John Carpenter não buscavam somente causar medo ou fascínio no espectador, mas gerar debates políticos e críticas sociais. O cinema carpenteriano caracteriza-se por desenvolver uma leitura sobre os Estados Unidos, expondo os problemas da nação, criticando as elites e grupos conservadores, ao mesmo tempo que dá voz às classes baixas da sociedade. Tais características se fizeram presentes por exemplo na filmografia do realizador durante a década de 1980, um período marcado pela ascensão da extrema direita nos Estados Unidos.

O primeiro projeto de Carpenter na década de 1980 a desenvolver uma alegoria política foi *A Bruma Assassina* (*The Fog*, 1980), que, segundo Muir (2005), é uma alegoria à fundação dos Estados Unidos, construída sobre a morte de grupos nativos. Contudo, a crítica estadunidense⁴ considera que a primeira obra “política” do realizador foi *Fuga de Nova Iorque* (1981). Trata-se de uma ficção científica que apresenta um país dividido, no qual os menos favorecidos são enviados para a ilha de Manhattan, que se tornou uma prisão.

A ficção científica é um gênero caracterizado por narrativas que tratam de uma sociedade e suas instituições em conflito entre si ou contra algo advindo de fora (SOBCHACK, 2002). No segundo formato narrativo, por exemplo, houve produções que utilizavam o gênero para abordar o medo dos Estados Unidos serem invadidos pelos soviéticos, comum em produções audiovisuais durante a década de 1950. Entretanto,

4. Por exemplo, Freedman (1981), em sua crítica para o jornal *Star-Ledger*, apontou que por meio de *Fuga de Nova Iorque* (1981), Carpenter se afasta do horror para desenvolver um debate mais profundo.

o gênero desenvolvia outro formato narrativo, apresentando governos ou regimes totalitários que exploravam os menos favorecidos, sobretudo por meio de obras distópicas.

As obras sobre distopia, segundo Sobchack (2002), costumam ambientar-se em uma grande cidade, na Terra ou em outro planeta. No caso de *Fuga de Nova Iorque* (1981) e *Fuga de Los Angeles* (1996), as narrativas se passam nos Estados Unidos, especificamente na ilha de Manhattan e em Los Angeles, apresentando os principais símbolos do poderio estadunidense: “quebrados” estrutural e “moralmente”.

Como consequência, nas obras distópicas, o protagonista acaba por ser uma representação dessa desordem. Em *Fuga de Nova Iorque* (1981) e *Fuga de Los Angeles* (1996), Snake Pliskens possui uma aversão pela autoridade pelo fato de que ele já representou essa posição, pois foi um piloto condecorado na Força Aérea durante uma guerra contra os soviéticos (MUIR, 2005). Segundo o autor, o personagem se tornou descrente em relação à nação após sentir-se “usado”.

Neste contexto, Snake acaba por ser um personagem dúbio, que não é motivado pela crença em valores “patrióticos”⁵. Ele d.

O personagem, para Muir (2005), é uma representação do diretor John Carpenter, pois é uma figura que quer acreditar nos Estados Unidos, mas a nação se preocupa somente com o dinheiro, negligenciando os grupos mais pobres que vivem nessa sociedade. Para Carpenter, seus filmes não abordam o sonho americano ou os interesses dos ricos, mas tra-

5. No desenrolar do longa de 1981, revela-se que o personagem foi preso após roubar a Reserva Nacional em Nova Iorque, havendo sido imposto para ele o resgate do presidente em troca do perdão dos crimes cometidos. Essa motivação apresenta um primeiro elemento que rompe com a figura heroica nacionalista estadunidense, em que os personagens são motivados por um sentimento de patriotismo e que aceitaram resgatar a figura presidencial somente para manter a ordem do país.

tam daqueles que estão abaixo de tais grupos (BOULENGER, 2003). Neste contexto, o realizador insere em seu mundo distópico os grupos ocupando locais que eram pertencentes às classes altas da sociedade, caso da Broadway, que no longa, segundo Muir (2005), chama-se “Todos Vêm a Nova York”.

O fio narrativo que conduz a trama de Fuga de Nova Iorque (1981) é o sequestro do presidente dos Estados Unidos pelo criminoso Duke, cabendo a Snake salvá-lo. Duke desempenha o papel de “vilão” não porque é mau, mas por ser a única forma de sobreviver naquela sociedade “quebrada” na qual vive, em que a lei que prevalece é a do mais forte. Nesse cenário, a verdadeira ameaça passa a ser representada pelo próprio presidente estadunidense (MUIR, 2005), descrito como um político pertencente à direita e um patriota que esquece os mais desfavorecidos. Essa caracterização possibilita correlacioná-lo com o presidente do período de lançamento da obra, Ronald Reagan, figura que buscava a prosperidade da nação e dos grupos mais poderosos.

Reagan assumiu a presidência munido de um discurso que ele seria o responsável por recolocar o país nos eixos e reconquistar a posição de prestígio no mundo, perdida devido a políticas inadequadas praticadas na década anterior (Munhoz, 2020). Assim, o presidente de Fuga de Nova Iorque (1981) pode ser interpretado como uma representação de Reagan.

Na política estadunidense, 1981 foi marcado pela chegada de Ronald Reagan à presidência. O ex-ator, quando assumiu, afirmou que a retomada da liderança e do prestígio dos valores dos Estados Unidos seriam restabelecidos, pois, segundo ele, a liderança estadunidense havia enfraquecido durante a década de 1970 (ROCHA, 2021). Para John Carpenter, contudo, a década de 1980 foi um período mar-

cado pela ascensão conservadora na política e pelas privatizações na economia (BOULENGER, 2003).

Neste contexto, em *Fuga de Nova Iorque* (1981), Carpenter constrói o seu “Ronald Reagan”. A cena que melhor representa essa similaridade entre o presidente fictício do longa e o da vida real é que após o presidente fictício ser salvo, o personagem se prepara para realizar um discurso, contando com barbeiro e maquiador para criar uma aura imponente para ele. Snake aproxima-se do presidente e o questiona sobre como ele se sentiu com a morte de pessoas que o auxiliaram. O presidente dá uma resposta “automática”, que não expressa um sentimento de sinceridade, exemplificado quando o personagem não olha diretamente para Snake enquanto fala, mas para o espelho que segura. Essa atitude expressa que o foco é a manutenção de sua imagem e não o sacrifício proposto, simbolizando uma figura egocêntrica.

Após a conversa, Snake vai embora, e o “líder político” realiza seu discurso televisionado. Quando iria revelar uma gravação que levaria a uma derrota dos soviéticos, a fita revela-se trocada por Snake, sendo reproduzida pela presidente uma fita de músicas. A “verdadeira” foi destruída pelo protagonista.

Para Cumbow (2000), existem duas leituras sobre o porquê Snake estragou a gravação. Segundo ele, foi para envergonhar o presidente que, momentos antes, mostrou-se insensível às mortes daqueles que o ajudaram a escapar, ou para sabotar deliberadamente os esforços do governo em direção à paz, pois o protagonista defende a anarquia e quer acelerar a destruição da velha ordem.

De acordo com Cumbow (2013), Carpenter é um anarquista e seus filmes trazem o respectivo conceito. Entretanto, o próprio diretor não se considera um anarquista, mesmo que seus filmes pareçam dizer isso, para ele, precisa haver uma

certa ordem no mundo, baseada em leis e códigos (BOULENGER, 2003). No caso de *Fuga de Nova Iorque* (1981), a narrativa aponta que somente a ilha de Manhattan tornou-se um local distópico, não havendo leis e códigos, enquanto o restante dos Estados Unidos é governado por leis e por uma figura política, ou seja, existe uma autoridade.

Entretanto, para Carpenter (BOULENGER, 2003), determinados presidentes dos Estados Unidos, no decorrer da história, se convencem de que têm o direito divino de fazer o que quiserem, inclusive proferindo tal frase em seus discursos. Essa afirmação possibilita considerar *Fuga de Nova Iorque* (1981) como uma forma do realizador expor os “problemas” sobre as figuras presidenciais conservadoras. No entanto, no longa essa crítica ocorre de maneira mais “sutil”, diferentemente de *Fuga de Los Angeles* (1996), em que Carpenter desde o início expõe que o presidente é o verdadeiro antagonista da narrativa.

No longa-metragem lançado em 1996, ambientado nos anos 2000, o presidente dos Estados Unidos da obra afirma que a cidade de Los Angeles é a representação do pecado e que Deus a separava do resto dos Estados Unidos, o que de fato ocorreu quando a cidade foi atingida por um terremoto. A partir disso, Los Angeles deixa de fazer parte do país, tornando-se o local de “descarte” de pessoas não pertencentes à chamada “moral americana”, caso de imigrantes, criminosos e membros das classes mais baixas da sociedade estadunidense.

A aversão a tais grupos é algo que figuras conservadoras defendiam com um discurso de um conceito de pureza da cultura estadunidense, alegando que a imigração, por exemplo, supostamente, alterava negativamente a identidade cultural da nação, acreditando inclusive que a utilização da língua hispânica superaria a língua inglesa nos Estados Unidos (Moll Neto, 2010).

Em Fuga de Los Angeles (1996), essa crítica à figura do estrangeiro se faz presente no personagem Cuervo Jones, um latino-americano que controla a cidade de Los Angeles e cuja caracterização se assemelha a Che Guevara. Jones encontra-se em posse de um aparelho chamado de “map of the stars”, ferramenta que serve como alegoria ao programa Guerra nas estrelas,⁶ criado durante o governo Reagan. No longa, o aparelho poderia derrubar todas as comunicações ao redor do globo e retornar o mundo à Idade da Pedra.

Nesse Estados Unidos distópico, a Constituição foi refeita, e o presidente que estava no cargo exerceria a função por toda a sua vida e não mais somente por um mandato de quatro anos.⁷ A construção dessa figura presidencial, segundo Carpenter (BOULENGER, 2003), foi pensada para correlacionar-se com a figura política de Pat Robertson⁸ e a de um primeiro-ministro canadense. Entretanto, Carpenter não revela qual é a figura política canadense que influenciou o presidente.

Esse contexto possibilita pensar que ambos os longas-metragens de Carpenter tratam sobre os perigos da extrema direita, representados por duas figuras políticas presentes no longa, personagens que apresentam um discurso de melhorar o governo por meio da eliminação de uma ameaça.

6. Construção de um sistema de lasers e foguetes espaciais que desempenhavam a função de escudo contra qualquer ataque da União Soviética, sendo formalmente chamado de *President's Strategic Defense Initiative* (SDI) ou Iniciativa de Defesa Estratégica do presidente, gerando o apelido de Star Wars ou Guerra nas Estrelas (WILENTZ, 2009).

7. A capital havia mudado de Washington para Lynchburg (Virgínia), cidade natal do presidente estadunidense.

8. Fundador da chamada Christian Coalition (BOULENGER, 2003). Nos Estados Unidos das décadas de 1970 e 1980, havia figuras da extrema direita ligadas à religião, caso do pastor Jimmy Falwell, que ganhou força na TV por meio de seus programas de televisão, marcados por ataques contra democratas e progressistas (SILVA, 2021)..

Em consonância com Fisher (2020), as figuras conservadoras e pertencentes à extrema direita não descrevem o estado da nação como ideal ou maravilhoso. O autor aponta que, em vez disso, esses líderes sustentam que todo o resto é horrível, e que a população do país tem sorte de não viver em uma condição infernal como aquela vivida em outros locais.

Segundo Chomsky (2014), na história estadunidense, houve a criação de variados “inimigos”, como os soviéticos, terroristas internacionais ou narcotraficantes, “ameaças” difundidas nos meios de comunicação com o objetivo de gerar medo na população. Em *Fuga de Nova Iorque* (1981), o inimigo do discurso presidencial são os soviéticos, enquanto em *Fuga de Los Angeles* (1996), os chamados “impuros”, representados por aqueles advindos de fora dos Estados Unidos e que não seguiam os chamados “preceitos divinos”, são considerados inimigos.

A principal diferença na construção da imagem presidencial nos longas-metragens está na forma como a crítica é construída. Em *Fuga de Nova Iorque* (1981), ela transpassa de maneira mais sutil, sendo revelada somente no encerramento da obra. Em *Fuga de Los Angeles* (1996), desde o início da projeção a figura política demonstra uma aversão a determinados grupos.

Entretanto, ambas as obras se encerram de uma mesma maneira: os presidentes têm sua imagem de soberania desfeita frente a seu povo. Em *Fuga de Nova Iorque* (1981), isso ocorre quando a fita em posse do presidente não traz uma vantagem sobre os soviéticos, enquanto em *Fuga de Los Angeles* (1996), acontece após Snake, em posse do “map of the stars”, uma arma criada pelos Estados Unidos, desativa todos os meios tecnológicos ao redor do planeta.⁹ Os encer-

9. Neste contexto, o encerramento de *Fuga de Los Angeles* (1996) apresenta um pessimismo comparado ao de *Fuga de Nova Iorque* (1981), pois o planeta

ramentos transpassam uma mesma mensagem: a de que os Estados Unidos não são perfeitos, ainda que o país busque vender mensagem.

Conclusão

O cinema de John Carpenter é marcado pela utilização de elementos do cinema fantástico, seja do horror ou da ficção científica, por meio de monstros ou mundos distópicos, empregados com o intuito de desenvolver uma leitura sobre os Estados Unidos, expondo os problemas da nação, especialmente quando o país é comandado por figuras conservadoras.

A análise dos longas-metragens *Fuga de Nova Iorque* (1981) e *Fuga de Los Angeles* (1996) possibilita perceber uma leitura pessimista dos Estados Unidos, cujos símbolos de seu poderio estão ruindo. O país é governado por presidentes eleitos, entretanto autoritários e que se importam somente com as classes altas da sociedade.

Conforme debatido neste trabalho, ambas as obras desenvolvem críticas à essa figura política. A análise realizada possibilitou afirmar que a ficção científica, ainda que apresente elementos sobre o futuro, é influenciada pela realidade política, cultural e econômica da história passada e do momento no qual a obra foi desenvolvida. John Carpenter, em parceria com a roteirista Debra Hill, utiliza elementos do cinema distópico para realizar uma leitura crítica da extrema direita, apontando

regrediu ao tempo no qual o principal meio tecnológico era o fogo. Na última cena do longa, Snake recolhe uma carteira de cigarro do chão, em uma embalagem chamada de *American Spirit*, que em uma tradução livre significa “Espírito Americano”, e acende um com um fósforo, olhando para o espectador, saudando-o naquele “novo mundo distópico”.

que esse grupo é marcado por agir com base em um discurso religioso que favorece as elites.

O diretor inicia a sua visão contrária a esse grupo em *Fuga de Nova Iorque* (1981), revelando a sua crítica aos poucos, especialmente no seu encerramento. O presidente do filme é marcado por uma dualidade, que de vítima revela-se o verdadeiro antagonista. Essa caracterização possibilitou comparar o personagem com Reagan, que no período de lançamento da obra havia recém-chegado à Casa Branca.

Já *Fuga de Los Angeles* (1996), lançado quinze anos após o filme anterior, é uma crítica mais ampla à extrema direita. O presidente do filme se apoia em um discurso religioso no qual “Deus” considera aqueles que vêm de fora dos Estados Unidos uma ameaça à nação. Tal discurso é similar ao proferido por membros do referido grupo na realidade do período, marcado por uma valorização das classes altas da sociedade, enquanto desvaloriza as classes baixas, sempre munido de um discurso religioso para justificar as suas ações.

O Estados Unidos distópico apresentado nos dois longas-metragens ironicamente previu a nação estadunidense atual, marcada pela ascensão desse grupo político. Trata-se de um movimento cuja história contou com figuras que apresentam um mesmo discurso, atacando as classes mais baixas e favorecendo as altas.

Diante do que foi desenvolvido, conclui-se que a realidade é tão ou mais sombria que a ficção, e que os problemas apresentados podem se fazer presentes em variados momentos da história.

Assim, o cinema de John Carpenter e, em particular, ambos os longas-metragens discutidos, revelam-se produções que conversam com variados momentos da história dos Estados Unidos e do mundo, podendo ser consumidas indepen-

dentemente do período, pois possibilitam correlações com a realidade, expondo que até a dita “nação perfeita” possui problemas nas variadas esferas sociais e políticas.

Referências

A BRUMA assassina (The Fog). Direção: John Carpenter. Produção: Debra Hill. Estados Unidos: AVCO Embassy Pictures, 1980. Filme cinematográfico.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** Ubu Editora LTDA-ME, 2018.

BOULENGER, Gilles. **John Carpenter:** The Prince of Darkness. Silman-James Press, 2003.

CHOMSKY, Noam. **Mídia:** Propaganda Política e Manipulação. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

CUMBOW, Robert. **Order in the Universe:** The Films of John Carpenter. Rowman & Littlefield, 2000.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista:** é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? Autonomia literária, 2020.

FREEDMAN, Richard. ‘Escape from New York’ is exciting but unjust. **The Star-Ledger**, [S. l.], p. 52-52, 10 jul. 1981. Disponível em: <https://www.newspapers.com/image/1112177960/>. Acesso em: 24 out. 2025.

FUGA de Los Angeles (Escape from L.A.). Direção: John Carpenter. Roteiro: John Carpenter; Debra Hill; Kurt Russell. Produção: Debra Hill; Kurt Russell. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1996. Filme cinematográfico (101 min).

FUGA de Nova Iorque (Escape from New York). Direção: John Carpenter. Roteiro: John Carpenter; Nick Castle. Produção: Debra Hill; Larry J. Franco. Estados Unidos: AVCO Embassy Pictures, 1981. Filme cinematográfico (99 min).

JAMESON, Fredric. **O inconsciente político a narrativa como ato socialmente simbólico**. São Paulo: Ática, 1992.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia: Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Luzerna: Verbum, 2001.

LAGNY, Michèle. O cinema como fonte de história. In: NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristian (orgs.). **Cinematógrafo: um olhar sobre a história**. Salvador, São Paulo: EDUFBA, Editora Unesp, 2009. p. 99-131

LOPES, Artur Felipe Santos. **Imagens de um sonho decadente: crimes, capitalismo, e sociedade na obra do cineasta Michael Mann (1981-2004)**. 2019. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <chromeextension://efaid-nbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/215087/PHST0661-D.pdf?sequence=-1>. Acesso em: 15 set. 2025

MOLL NETO, Roberto. **Reaganation: a nação e o nacionalismo (neo) conservador nos Estados Unidos (1981-1988)**. 2010. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/22635>. Acesso em: 21 out. 2025

MUIR, John Kenneth. **The Films of John Carpenter**. McFarland, 2005.

MUNHOZ, Sidnei José. **Guerra Fria: História e Historiografia**. Curitiba: Appris, 2020.

ROCHA, Luciano Daudt da. **A voz da Casa Branca: a construção histórica da identidade dos Estados Unidos nos discursos do “dia da inauguração” (1789-2021)**. 2021. Tese (Doutorado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021.

SILVA, Rodrigo Candido da. **O pesadelo americano: Cinema de Horror e o conservadorismo estadunidense na Era Reagan (1981-1989)**. 2021. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/227034/PHST0720-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 28 out. 2025.

SOBCHACK, Vivian Carol. **Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano**. Bononia University Press, 2002.

SUVIN, Darko. **Positions and presuppositions in science fiction**. Springer, 1988.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VALIM, Alexandre Busko. Os gêneros cinematográficos nas relações entre o cinema e a História. In: GAWRYSZEWSKI,

Alberto (org.). **Olhares sobre narrativas visuais**. Niterói: EDUFF, 2013. p. 01-16

WILENTZ, Sean. **The age of Reagan**. New York: Harper Perennial, 2009.

HARAWAY NO VALE DO VENTO: COMO HAYAO MIYAZAKI FICA COM O PROBLEMA

Bernardo Demaria Ignácio Brum¹

Introdução

Como será que o Ohmu enxerga o mundo com esses
seus 14 olhos?

(NAUSICAÄ do Vale do Vento, 2014)

Nausicaä do Vale do Vento (1984) é o segundo filme de Hayao Miyazaki, adaptado de sua própria história em quadinhos lançada em 1982. O sucesso levou à co-fundação do Studio Ghibli, onde mais tarde lançou A Viagem de Chihiro (2001), vencedor do Oscar de Melhor Animação. O filme se insere no gênero pós-apocalíptico, comum na época da Guerra Fria, e se passa mil anos após um cataclismo conhecido como “Os Sete Dias de Fogo”. A maioria do mundo é ocupada pelo Mar da Corrupção, uma floresta de ar venenoso que concentra poluição e abriga insetos mutantes, incluindo

1. Doutorando em Comunicação pela UERJ. Formado em Jornalismo pelo Centro Universitário Carioca e Mestre em Comunicação Social pela UERJ. Bolsista CAPES. E-mail: bernardodibrum@gmail.com.

os gigantescos trilobitas Ohmu. Durante o período abordado na história, os sobreviventes da civilização estão em conflito: o reino de Tolmekia, liderada pela Princesa Kushana, ataca o reino de Pejite em busca de um artefato que pode controlar um dos Guerreiros Deuses, criaturas colossais que causaram o apocalipse. Isso é parte de sua luta contra os Principados de Dorok, uma teocracia repressiva que promete um pós-vida melhor para seus seguidores.

A resistência central ao conflito é liderada por Nausicaä, princesa do Vale do Vento, um pequeno território vassalo de Torumekia com aproximadamente 500 habitantes. Apesar de habilidosa, Nausicaä é pacifista e procura alternativas à guerra, o que a leva a descobrir o papel purificador do Mar da Corrupção, “filtrando” a poluição deixada pela sociedade. Por conta da sua capacidade de sentir as emoções e pensamentos dos Ohmu, é referida em diálogos como “A Vestida de Azul”, uma figura lendária da mitologia Dorok que representa a conexão da humanidade com a Terra.

Miyazaki se inspirou na personagem Nausicaä da Odisseia de Homero para criar a protagonista de sua animação. A princesa da Feácia, ajuda Odisseu do naufrágio que sofrera após escapar de Calipso e o socorre com a ajuda de seu pai. Miyazaki ficou impressionado com a descrição da personagem no dicionário de mitologia grega de Bernard Evslin:

(...) Nausicaä era uma garota bonita, sonhadora e bem veloz. Gostava mais de tocar harpa e cantar do que das atenções de seus pretendentes ou do conforto material. Deliciava-se com a natureza e tinha uma personalidade especialmente sensível. Foi ela que, sem medo, salvou Odisseu e cuidou de seus ferimentos quando ele apareceu na praia, coberto de sangue. Nausicaä acalmou seu espírito improvisando uma canoa para ele. Os pais de Nausicaä temiam que ela se

apaixonasse por Odisseu, e o pressionaram para que ele partisse. Nausicaä ficou olhando o seu barco até ele desaparecer no horizonte. De acordo com a lenda, ela nunca se casou, mas viajou de corte em corte como a primeira mulher menestrel, cantando sobre Odisseu e as aventuras de sua viagem (MIYAZAKI, 2022. p. 137).

Apesar das diferenças, o texto de Miyazaki desperta empatia pela personagem Nausicaä. Ela acolhe o diferente, como o Príncipe Aspen de Pejite, com quem forma uma aliança enquanto o dissuade de agir por vingança. Sua amizade com Teto, um “esquilo-raposa”, também é notável, apesar do animal ser considerado selvagem e agressivo.

Outra influência para a personagem segundo o autor é o conto japonês do século XII “A Senhora Que Amava Insetos”, que trata do ostracismo enfrentado por uma protagonista que desafia normas sociais ao preferir poesia e lagartas peludas. Essa conexão se percebe em Nausicaä por sua recusa em se casar, sua paixão por aventuras e voar, e sua visão do Ohmu não como um sinal de medo do fim, mas como uma ligação com a Terra.

Neste trabalho, examinamos como em Nausicaä do Vale do Vento o diretor Hayao Miyazaki, utiliza uma narrativa alegórica distópica para abordar uma perspectiva semelhante à proposta de Donna Haraway de “ficar com o problema”, que busca reintegrar o homem à natureza diante dos desafios do Antropoceno, como as mudanças climáticas. Exploraremos a distopia e a ficção pós-apocalíptica, com foco nas condições sociais que as influenciam e em sua função crítica social. A partir dessa revisão bibliográfica, investigaremos como Haraway vê a ficção científica como ferramenta reflexiva e, em seguida, analisaremos a obra sob esse prisma, explorando suas possíveis interpretações.

Imaginando o pós-humano: o gênero pós-apocalíptico

O conceito do fim dos tempos, que resulta na destruição da civilização, é comum em várias culturas e religiões. Na epopeia mesopotâmica Gilgamesh, o rei Utnapistim constrói uma embarcação para sobreviver a um dilúvio enviado pelos deuses. Na Bíblia cristã, o apóstolo João descreve a ascensão do Anticristo, a Segunda Vinda de Jesus, a batalha final no Monte Megido e o Arrebatamento. Na mitologia nórdica, o Ragnarök prevê a batalha final entre deuses e gigantes, seguida pela renovação da humanidade.

Com o avanço da ciência e da tecnologia, o tema do fim do mundo ganhou destaque, especialmente após as duas guerras mundiais. Cientistas renomados expressaram preocupações sobre o potencial destrutivo da humanidade: após testemunhar o poder da Bomba Atômica na Experiência Trinity, J. Robert Oppenheimer recordou a frase do Bhagavad-Gita hindu: “Agora eu me tornei a Morte, a Destruidora de Mundos”. Por sua vez, o físico Albert Einstein fez a famosa declaração: “Não sei como será a Terceira Guerra Mundial, mas posso dizer como será a Quarta: com paus e pedras”.

Na história moderna da arte, a ficção científica é reconhecida como um tipo de literatura especulativa que dialoga e reflete sobre temas relacionados ao conhecimento humano e seu desenvolvimento, incluindo implicações sociopolíticas e reconfigurações da ordem social. Aldiss e Wingrove (1973, p. 42) detalham a ficção científica como uma evolução da literatura gótica, enfatizando uma nova abordagem de ambientação e narrativa que nos transporta para um mundo onde revela-

ções horríveis são comuns. Os escritores de ficção científica, assim, elevaram a discussão a um novo patamar.

Outros planetas fazem cenários ideais para paisagens taciturnas, castelos isolados, vilarejos lúgubres, e figuras alienígenas misteriosas; [...] A revelação horrenda pode estar em uma escala imponente [...] Mais uma vez, tanto para os escritores góticos como para os escritores de ficção científica, a distância emprestou encantamento à vista, como disse o poeta Campbell. Se algo improvável que isso aconteça, é melhor colocá-lo em algum lugar onde o leitor não pode verificar a ocorrência contra sua própria experiência (ALDISS; WINGROVE, p. 43).

Por exemplo, *O Castelo de Otranto* (1764) de Horace Walpole retrata uma história sombria de nobres medievais, desejo, violência e o sobrenatural, revelando um passado assustador em meio à Era da Razão. Da mesma forma, *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818) de Mary Shelley alerta sobre os perigos de tentar igualar-se a Deus, criando uma criatura monstruosa e violenta. Esse senso de “conto de precaução” perpassa a ficção científica, como em *A Guerra dos Mundos* (1898) de H. G. Wells, que alegoriza a colonização britânica, e em filmes como *Godzilla* (1954, dir. Ishirō Honda) e *O Dia em que a Terra Parou* (1954, dir. Robert Wise), que abordam possíveis consequências dos conflitos nucleares.

Dentro desse contexto, a distopia se destaca como um subgênero da ficção científica que muitas vezes se confunde com o pós-apocalíptico. O termo foi cunhado por John Stuart Mill em 1868 como o oposto da utopia de Thomas Morus, representando um “lugar ruim” em contraste com a “não-lugar” perfeita. Hilário (2013, p. 202; 206) argumenta que a distopia nos leva a refletir criticamente sobre a contemporaneidade,

explorando as consequências negativas das tendências atuais, especialmente no que diz respeito ao poder, controle e vigilância exercidos por meio da tecnologia. Por sua vez, a ficção pós-apocalíptica representa outro “lugar ruim”, mas, ao contrário das distopias, não retrata uma ordem social existente, porém degradada.

A ficção pós-apocalíptica pode ser ambientada nos dias atuais ou em um futuro distante. Além disso, a história pode acontecer logo após o evento cataclísmico ou anos após o evento. Nos romances pós-apocalípticos, a tecnologia pode ser algo que nunca vimos antes, ou pode não haver tecnologia alguma. Além disso, os personagens podem se lembrar de como o mundo era, ou não conseguem se lembrar de como o mundo era e vão fantasiar sobre como costumava ser ou até mesmo chegar ao ponto de criar mitos sobre o mundo antes da destruição (muitas vezes nossos dias atuais) (SEISSER, 2014).

Ao mesmo tempo em que se exhibe um mundo pós-civilização, esse tipo de ficção também reflete sobre seus personagens e o que significa ser um humano pós-civilização:

Apesar de lidar com eventos ligados à natureza das coisas que os humanos supostamente não têm poder sobre, os textos mergulham, de algum modo, nas formas pelas quais os humanos ou seres que se reconstróem nesses espaços pós-catástrofe decidem agir em relação ao espaço onde precisam viver e aos seus semelhantes com os quais mantém contato (SOARES, 2020, p. 55).

Os descendentes ficcionais imaginam nossos dias como um passado mitológico de ascensão e decadência, e o pós-apocalipse atua como uma fábula sobre o legado do Antropoceno. Embora este artigo não tenha o objetivo de traçar

uma historiografia completa desse tipo de ficção, é interessante destacar obras importantes para o seu desenvolvimento e sua crescente proeminência num contexto sociopolítico e ambiental conturbado, onde esse tipo de debate está cada vez mais em destaque.

O movimento Romântico, berço do gótico, não apenas refletia sobre as angústias presentes, mas também as futuras. O poema em prosa francês *O Último Homem* (1805) de Jean-Baptiste Cousin de Grainville inaugura o gênero da “Terra Moribunda”, descrevendo o apocalipse de maneira melancólica. O poema *Escuridão* (1816) de Lord Byron, inspirado pelo evento conhecido como “O Ano Sem Verão”, uma erupção vulcânica na Indonésia que bloqueou o sol no Hemisfério Norte, detalha imagens arquetípicas do gênero como mortes provocadas pela fome e sobreviventes esqueléticos de metrópoles.

As primeiras narrativas em prosa consideradas influentes no gênero da especulação científica são *O Último Homem* (1826), de Mary Shelley, e *After London* (1885), de Richard Jefferies. Ambos os romances abordam a motivação científica propulsionando a queda da civilização: em *O Último Homem*, uma praga destrói a Inglaterra no final do século XXI, e o único imune é Lionel Verney, filho da nobreza decadente. Já em *After London*, uma catástrofe ecológica transforma Londres em um pântano venenoso, levando a população remanescente a uma vida semelhante à Idade Média.

É curioso que Shelley escolha uma praga para devastar a humanidade, o que dialoga com a noção de Benjamin sobre a relação entre continuidade e catástrofe, conforme discutido por Baishya (2011, p. 2) em relação à literatura pós-apocalíptica e ao trauma. Soares (2020, p. 203) lembra que pouco mais de 150 anos antes da escrita do livro de Shelley, Londres foi atingida por uma segunda epidemia de Peste Negra em 1665,

matando cerca de um quarto da população da cidade em um ano e meio. Já entre 1817 e 1824, ocorre a primeira pandemia de cólera no Oriente e o Hemisfério Norte enfrenta o “Ano Sem Verão”. Carregado de passado, o romance de Shelley reflete a desconfiança do gótico nas instituições: Soares (idem, p. 201) observa que o governo republicano do futuro falha em dar uma resposta adequada, o cientista Merrival, figura acadêmica de maior destaque da trama, representa uma comunidade científica alienada, e o surgimento de um Profeta-Impostor pode ser lido como crítica às seitas religiosas fanáticas que se aproveitam da miséria humana.

A preocupação sobre como um evento apocalíptico afeta seus sobreviventes persistiu ao longo do século XX. Em 1912, Jack London publicou *A Praga Escarlata*, influenciado pelo medo pandêmico - e, de fato, o mundo enfrentou a Gripe Espanhola no final da década. Em 2073, o sobrevivente James Smith descreve como a humanidade foi dizimada por uma praga em 2013, levando a civilização à selvageria. Seus netos, caçadores-coletores com pouca capacidade de expressão, menosprezam a preocupação do avô em transmitir conhecimento sobre o mundo anterior. Por sua vez, em *Eu Sou a Lenda* (1954), Richard Matheson inverte a importância do conhecimento do homem. Robert Neville acredita ser o único sobrevivente de uma Los Angeles destruída pelo vírus do vampirismo. Matheson, além de dar uma profundidade biológica ao folclore do monstro, inverte a figura do monstro: com a humanidade tornando-se vampírica, Neville se torna uma criatura extraordinária, predadora da nova civilização e, por isso, precisa ser exterminada.

Soares (2020, p. 68) questiona se, ao criarem cenários terríveis, os escritores homens consideram o “agora” como o melhor lugar para quem? Nesse sentido, *A Guerra dos Mun-*

dos (1898), do socialista H. G. Wells, serve como exemplo ao ser uma alegoria assumida de britânicos sendo tratados por alienígenas da mesma forma que povos autóctones foram tratados por britânicos. O desenvolvimento da ficção científica/especulativa, durante a Segunda Onda do feminismo traz um aumento perceptível de mulheres autoras do gênero, com obras como *A Mão Esquerda da Escuridão* (1969), de Ursula K. Le Guin, *O Conto da Aia* (1985), de Margaret Atwood, e *A Parábola do Semeador* (1993), de Octavia E. Butler, ressalta o questionamento dessas posições de privilégio e a criação de novos mundos.

Em muitos trabalhos distópicos de autoria masculina os heróis são homens; e as mulheres, quando aparecem, são sexuais e/ou decorativas, criaturas que glorificam ainda mais os homens. No entanto, no final dos anos 60 e início dos anos setenta, uma geração de escritoras entrou para o hall do gênero e mudou a essência do que a ficção especulativa representava. Suas vozes infundiram a ficção especulativa, distopias com ideias feministas, teorias, críticas e comentários sociais sobre questões de gênero, raça, classe e a sobrevivência de nossa espécie. A ficção especulativa ofereceu às mulheres uma liberdade ao se tratar de estilo e conteúdo que não estava disponível em outros tipos de ficção. Além disso, ofereceu um meio de fundir preocupações políticas com a criatividade lúdica da imaginação (SOARES, 2020, p. 98).

Além da representatividade na Segunda Onda do Feminismo, a Guerra Fria e os conflitos civis por direitos inspiraram imaginários de futuros possíveis. Destacamos três obras essenciais que influenciaram outras na criação do imaginário pós-apocalíptico no cinema: *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968, dir. George A. Romero), inspirada em *Eu Sou a Lenda*, retrata um apocalipse pandêmico onde os mortos voltam para canibalizar

os vivos, sendo fundamental para o gênero de horror sobre zumbis; Planeta dos Macacos (1968, dir. Franklin J. Schaffner), uma duradoura franquia que aborda um futuro onde seres humanos são escravizados por macacos inteligentes, explorando temas como conflitos raciais e crueldade contra animais, além de retratar um mundo onde o homem deixa de ser protagonista do planeta; e Mad Max 2 - A Caçada Continua (1981, dir. George Miller), que popularizou a representação da humanidade vivendo em um violento pós-apocalipse desértico.

Sturtevant (2015, p. 173) ressalta que o segundo filme da saga Mad Max apresenta um mundo pós-apocalíptico, onde os sobreviventes organizam-se em grupos semelhantes a tribos ou feudos, com Max representando uma figura monomítica à moda do Herói de Mil Faces de Joseph Campbell do herói solitário que protege os vulneráveis com violência. O filme faz relação com o passado ao iniciar com imagens da Segunda Guerra Mundial, retratando o colapso do mundo e a ascensão do caos, caracterizando-o como um produto da paranoia da Guerra Fria, ambientado em terras desoladas e com estradas dominadas por saqueadores. O filme de Miller foi produzido durante a crise de petróleo após a revolução iraniana, que elevou o preço do combustível, um dos principais pilares da civilização moderna. Baishya (2011, p. 4) menciona o “inconsciente ótico” de Walter Benjamin na ficção apocalíptica, onde tecnologias como fotografia e vídeo têm o poder de cristalizar um arquivo de imagens.

(...) horror pós-apocalíptico e ficção científica tocam nesse inconsciente ótico para se referir aos horrores de eventos catastróficos, evocando imagens de guerra, violência e destruição e reproduzindo a corporalidade disso por meios de referência oblíqua. Esse método e momento de referência é o que Lowenstein chama de momento alegórico (BAISHYA, 2011, p. 4).

A evocação do trauma por meio das imagens desenha um mundo pós-apocalíptico com escassez de recursos, relacionando-se a outro trauma do mundo Ocidental. Assim como Shelley relacionou o fim do mundo à Peste Negra em *O Último Homem*, o filme de Miller parece remeter a outro período histórico de trauma que a guerra poderia trazer de volta.

Mad Max 2 - A Caçada Continua apresenta a visão de um mundo onde, após o colapso da civilização, o que resta da sociedade esforça-se para sobreviver enquanto é assediada por bárbaros nos portões. Como tal, o filme bebe pesadamente da história - ou ao menos compreensões populares - do mundo após a Queda do Império Romano. A presença da Queda do Império Romano em um filme de ação pós-apocalíptico dos anos 80 reforça a alegação de Bowersock que a cultura Ocidental vê a Queda de Roma como uma sombra iminente sobre todas as nossas falhas culturais: “estamos obcecados com a queda: foi estimada como um arquétipo para cada declínio percebido e, por isso, símbolo de nossos medos” (BOWERSOCK, 1996 apud STURTEVANT, 2015, p. 182).

Em histórias pós-apocalípticas, há uma busca por preservar os últimos bastiões da civilização, muitas vezes sem sucesso ao recriar velhos modelos sociais e familiares. No jogo e série de videogame *The Last Of Us* (2013; 2023), por exemplo, o protagonista Joel recria uma dinâmica filha-pai com Ellie, enquanto seu irmão Tommy tenta estabelecer uma nova cidade, com governo e comércio, um pacto difícil, já que há pouca repressão legal. Superar o trauma, no entanto, ao invés de recriar a vida antes dele, parece ainda mais desafiador em uma sociedade pós-antropocênica. É justamente onde Miyazaki converge com Haraway, que lembra a importância do humano conectar-se com o ambiente onde vive em um período que se denomina Chthuluceno.

Pacto para o trauma: fazer parentes no Chthuluceno

Haraway (2023, p. 57-58) questiona a concepção do Antropoceno como um mundo exclusivo do homem moderno como impensável nas ciências biológicas e sociais, especialmente em tempos de crise ambiental, onde um mundo “exclusivamente humano” torna-se impossível. Exemplos como os desastres nucleares de Chernobyl em 1986 e Fukushima em 2011 e os rompimentos de barragens em Mariana em 2014 e Brumadinho em 2019, evidenciam danos ambientais causados pela atividade humana, causando mortes e levando perigo à espécies ameaçadas de extinção. A autora propõe para superar o Antropoceno uma alternativa radical: o Chthuluceno, que, para entender, torna-se necessário entender sua perspectiva de ficção científica como possibilidade generativa:

SF é a sigla para science fiction [ficção científica], speculative feminism [feminismo especulativo], science fantasy [fantasia científica], speculative fabulation [fabulação especulativa], science fact [fato científico] e, além disso, string figures [figuras de barbante]. Brincar com figuras de barbante tem a ver com dar e receber padrões, com soltar os fios e falhar - mas, às vezes, encontra-se algo que funciona, algo consequente e talvez até mesmo belo, que não estava ali antes. Esses jogos tratam da retransmissão de conexões que importam, da narração de histórias de mão em mão, dígito sobre dígito, de um local de vínculo a outro, a fim de fabricar as condições para o florescimento finito na Terra, em terra (HARAWAY, 2023, p. 26).

A ficção científica proporciona a oportunidade de explorar novas histórias envolvendo coabitação, onde se imagina

pautas socioambientais como possibilidades reais para quem estiver disposto a “entrar no jogo” proposto, usando a alegoria das figuras de barbante, ou seja, modelando o mundo à sua maneira e compartilhando-o com os outros (HARAWAY, 2023, p. 28). A autora sintetiza seu pensamento na “equação integral fictícia” de Terrápolis, que não seria uma terra pós-humana, mas marcaria o fim da “cosmopolítica globalizadora kantiana” e do “excepcionalismo humano” de Heidegger (ibidem). Nesse sentido, os mundos de ficção científica não são apenas contentores, mas sim de “padronizações, coproduções arriscadas, fabulações especulativas” (HARAWAY, 2023, p. 30).

“Chtulhuceno”, para Haraway, está ligado às figuras ctônicas (khthon, grego antigo para “terra”), referindo-se aos deuses e espíritos do mundo subterrâneo na mitologia grega, como Hades, Perséfone e as Erínias. Este nome reconecta o humano às suas raízes terrenas, pois “as potências ctônicas da Terra infunde seus tecidos por toda parte, apesar dos esforços civilizadores dos agentes dos deuses celestes para astralizá-los e estabelecer unicidades supremas e seus comitês amansados de múltiplos semideuses, o Uno e o Múltiplo” (HARAWAY, 2023, p. 59). O nome é uma subversão de O Chamado de Cthulhu (1928), conto seminal de horror e literatura fantástica escrito por H. P. Lovecraft. Neste conto, Lovecraft, sob um prisma pessimista, denuncia o Antropoceno como uma farsa.

A coisa mais misericordiosa do mundo é, segundo penso, a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe. As ciências, cada uma empenhando-se em seus próprios desígnios, até agora nos prejudicaram pouco; mas um dia a compreensão ampla de todo esse conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do

pavoroso lugar que nela ocupamos, de modo que ou enlouqueceremos com a revelação ou então fugiremos dessa luz fatal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas (LOVECRAFT, 2009, p. 73).

Percebido em sua vida pessoal por conta do seu racismo, o horror do Outro é uma constante em Lovecraft; como em *A Sombra Sobre Innsmouth* (1936), onde o eu lírico fica horrorizado ao descobrir uma vila pesqueira de híbridos homens-peixe e, mais tarde, enlouquece ao descobrir laços familiares com o local, fantasiando escapar do sanatório e viver no reino submarino da raça fantástica. Haraway se afasta do “deus masculino, monstruoso e ancião” Cthulhu, onde “as aterrorizantes serpentes ctônicas do submundo de Lovecraft só eram terríveis no modo patriarcal”; “O Chthuluceno oferece outros terrores, mais perigosos e gerativos, em mundos onde esse tipo de gênero não reina” (HARAWAY, 2023, p. 59). Assim, a percepção do “ser tentacular” como algo terrível e demoníaco é desprezada no mundo de criar histórias juntos. É o que a autora diferencia de Lovecraft.

Os seres tentaculares fazem vinculações e desligamentos, fazem cortes e nós, fazem a diferença. Eles tecem caminhos e consequências, mas não determinismos; são simultaneamente abertos e fechados, de algumas maneiras e não de outras. SF é a narração de histórias e a modelagem de fatos, é a modelagem de padrões de mundos e tempos possíveis - mundos semiótico-materiais que desapareceram, que permanecem e que estão por vir (HARAWAY, 2023, p. 60).

Donna Haraway defende um novo modo de criar mundos: a simpoiese, em resposta a autopoiese, cunhada na década de 70 pelos biólogos Francisco Varela e Humberto Maturana sobre a capacidade de humanos produzirem a si próprios.

Simpoiense é criar com, “sistemas produzidos coletivamente que não têm limites espaciais ou temporais autodefinidos. Os sistemas são evolutivos e têm potencial para mudanças surpreendentes” (HARAWAY, 2023, p. 64). Essa é a noção de “ficar com o problema”: entender as linhas entrelaçando passado, presente e futuro, o ser humano e outros seres vivos, o que morreu e o que vai nascer, as condições materiais capazes de serem articuladas e desarticuladas. Se o medo Lovcraftiano é o medo do não-Antropoceno, onde o homem não é uma categoria definitiva e definidora, o pacto para o trauma é, com esse fim do barbante, entregar outro, modelar uma nova figura, reestabelecer a nossa relação com o ctônico, como Donna Haraway explicou no colóquio Os Mil Nomes de Gaia, em 2014.

A partir desse contexto, Donna Haraway explica que é necessário “desestabilizar mundos de pensamentos, com mundos de pensamentos”. O Chthuluceno não é sobre adotar uma transcendência, uma ideia de vida ou morte: “trata-se de abraçar a continuidade sinuosa do mundo terreno, no seu passado, presente e futuro. Entretanto, tal continuidade implica em assumir que existe um problema muito grande e que ele precisa ser enfrentado. Devemos lamentar o que aconteceu, pois não deveria ter ocorrido. Mas não temos que continuar no mesmo caminho”, sugere (KELBIS, 2014, s.p.).

Até agora, discutimos a obra de Miyazaki como parte do gênero pós-apocalíptico. Iremos agora explorar as preocupações ambientais do autor japonês à luz das narrativas de novos mundos propostas pela filósofa-zoóloga canadense.

A outra história de Nausicaä: o fim como um começo

Os “Sete Dias de Fogo” no passado de Nausicaä são associados ao “inconsciente ótico” de Benjamin, citado por Baishya (2011). Se *Mad Max 2 - A Caçada Continua* (1981) explorou um mundo onde combustível era escasso, traduzindo crises políticas e econômicas, em *Nausicaä*, Miyazaki, nascido em 1951, expressa o trauma da bomba atômica que marcou sua geração. A cultura japonesa lidou com esse trauma de várias maneiras, destacando obras como *Hiroshima* (1953, dir. Hi-deo Sekigawa), o mangá *Gen - Pés Descalços* (1973-1974) do sobrevivente de Hiroshima Kenji Nakagawa e *O Túmulo dos Vagalumes* (1989, dir. Isao Takahata). Por sua vez, Miyazaki, à moda de *Godzilla* (1954), escolhe a fantasia para abordar o trauma, retratando um mundo pós-apocalíptico afetado por potências beligerantes semelhantes aos Estados Unidos, União Soviética e países teocratas do Oriente Médio.

Miyazaki aborda arquétipos mitológicos ao tratar das imagens que permeiam o inconsciente coletivo, segundo Bryce (2012, p. 381), que nota que a personagem é um misto de elementos tradicionalmente ligados à feminilidade e masculinidade, como “uma personalidade cuidadosa, amor à vida e à natureza, a mente de um cientista e a alma de um artista”, mas também a “liberdade física e psicológica, e uma individualidade independente com integridade e autoestima”, sendo por isso mesmo, segundo o autor, criticada por alguns por ser uma personagem irreal e idealizada, o que pode ser reforçado por ela ser a correspondência exata do mito religioso da salvadora.

O autor associa a personagem a deusas gregas como Atena, deusa da justiça e sabedoria e Ártemis, deusa da caça, da natureza e da virgindade. O que chama de “independência celibatária” é visto em Nausicaä, que se recusa à casar e mantém uma relação não sexual com Asbel, o outro jovem nobre da trama que recebe protagonismo, com sua relação sendo centrada no companheirismo e na ajuda mútua. Porém, apresenta ainda características maternais, protegendo seus entes queridos de sua comunidade desempenhando o papel guerreiro tradicionalmente atribuído aos homens (BRYCE, p. 384-385). Bryce destaca que a narrativa mítica de Nausicaä e sua jornada de harmonizar o humano e a natureza é influenciada tanto pela mitologia grega quanto pelo animismo japonês, ou seja, uma antropomorfização que relaciona elementos naturais à arquétipos da mente humana, como observado por Bennett². Um exemplo disso é o uso da cor azul, cor com conotações sagradas em diversas religiões; ao ser atingida por sangue de Ohmu, Nausicaä torna-se a famosa lenda da redentora “Vestida de Azul” (idem, p. 369).

Nausicaä emerge como uma figura guerreira, ecoando personagens como Atena, Ártemis ou Santa Joana D’Arc, porém, diferente dessas, desvincula a guerra de sua essência para desafiar o Antropoceno, não buscando separar os dignos dos indignos para levá-los a um pós-mundo. Nunes (2021, p. 84-85) a interpreta como uma “heroína do Antropoceno”, utilizando o conceito de trans-corporalidade de Stacey Alaimo (2010), por sua vez fundamentado no conceito de intra-atividade de Karen Barad (2007), ou seja, uma ontologia em que os sujeitos existem além do corpo, existindo por meio das relações que articulam com outros sujeitos - ideia similar à simpoiese das “figuras de barbante” de Haraway.

2. Cf. BRYCE, 2012, p. 379.

Por isso, Nunes descreve Nausicaä como uma heroína “tóxica”, isto é, que não quer se purificar, mas se contaminar com o que a Terra oferece, aceitando as imperfeições da humanidade e o “Éden radioativo” temido por outros. É o Cthuhuceno como uma possibilidade: Haraway (2023, p. 28) descreve sua Terrápolis como “o húmus, o solo, o risco contínuo de contaminação, as epidemias de problemas promissores, a permacultura”, onde “as espécies companheiras se dedicam à antiga arte de terraformar”.

Para desempenhar seu papel de mediadora e conciliadora entre o que habitamos e aquilo do que nos separamos, Nausicaä transcende o estereótipo da salvadora que divide pela espada típico de uma heroína do regime de imagens diurno, como descrito por Pitta (2020, p. 28), onde a violência recebe uma interpretação de positividade solar de afastar a escuridão e o impuro (lembramos aqui da coadjuvante Princesa Kushana, violenta mas empática com seus comandados); a heroína da história de Miyazaki é de fato noturna, apresentando uma jornada não visa separação, mas uma descida em busca de conhecimento, com a confusão entre sujeito e ambiente sendo terreno fértil para assimilação e reconfiguração (p. 32).

A “heroína tóxica” de Nausicaä, com seu peculiar regime de integração e assimilação, desafia os padrões narrativos convencionais de heroísmo, estabelecendo uma ponte sendo uma heroína de ação em busca de conciliação. É um desafio semelhante ao proposto por Ursula K. Le Guin (2017, p. 3), que propõe narrativas opostas ao tecno-herói, uma figura agressiva e tecnologicamente armada. Ela defende a ficção como uma cesta, isto é, capaz de não ser apenas uma narrativa que contenha apenas armas e instrumentos de dominação, mas que também apresente uma diversidade de objetos com narrativas distintas. Contudo, o tecno-herói se sente desloca-

do nesse contexto, necessitando de um palco para exibir suas vitórias e derrotas.

O problema é que todas nós nos deixamos fazer parte da história do assassino [killer story] e, por isso, podemos acabar junto com ela. Desta maneira, é com certo sentimento de urgência que 5 procuro a natureza, o tema, as palavras da outra história, a que não foi contada, a história vital [life story]. Ela é estranha, não vem fácil, não vem aos lábios sem esforço como a história do assassino; ainda assim, é exagerado dizer que ela nunca foi contada. As pessoas têm contado a história vital há muito tempo, de todas as maneiras e com diversos tipos de palavras. Mitos de criação e transformação, histórias de tricksters, contos populares, piadas, romances (LE GUIN, 2017, p. 4-5).

Nausicaä recorre à abordagem de LeGuin ao enfrentar ameaças com meios que não envolvem armas, como quando acalma os Ohmus e outros insetos gigantes com dispositivos de luz e som que carregam consigo. Originária de um país pequeno, ela não tem à sua disposição um grande exército ou tecnologia avançada, mas confia em sua capacidade de estabelecer alianças entre seres humanos e não humanos. Essa subversão tem raízes antigas: lembremos da Nausícaa grega, que resgata Odisseu, recusa o casamento e se torna uma mensageira, e do conto japonês que inspira sua conexão com os insetos, onde a conciliação parte do humano não ver o não-humano com repulsa. Dessa forma, a personagem desafia o típico heroísmo tecnológico e sua narrativa de conflito ao buscar soluções não através da dominação, mas sim de articular uma “figura de barbante” onde humanos e Ohmus podem conviver.

Conclusão

Este artigo abordou as atuais crises socioambientais, destacando o papel crucial de Donna Haraway na proposição de uma nova perspectiva de integração entre o ser humano e seu meio, em meio a debates acalorados sobre o Antropoceno e questões como progresso versus conservação. Ao analisar *Nausicaä do Vale do Vento* dentro do gênero pós-apocalíptico, percebemos uma subversão do típico molde narrativo, onde a heroína propõe novas articulações para a convivência humana com o ambiente que o cerca. Miyazaki desafia as narrativas convencionais ao apresentar uma heroína que não busca a violência, mas sim a desarticulação de antigas formas, ecoando arquétipos antigos de maneira inovadora, abandonando o tecno-heroísmo em prol da experiência compartilhada. Nessa perspectiva, *Nausicaä* emerge como uma verdadeira heroína Harawayniana, cuja abordagem subversiva do trauma e busca por novas formas de integração com o planeta destacam-se como um rompimento significativo com os padrões narrativos tradicionais do gênero.

Referências

ALDISS, Brian W.; WINGROVE, David. **Trillion Year Spree: The History of Science Fiction**. Londres: Victor Gollancz Ltd., 1986.

BAISHYA, Anirban Kapil. **Trauma, Post-Apocalyptic Science Fiction & the Post-Human**. Wide Screen, Leeds, v. 3, n. 1, jun. 2011.

BARAD, Karen. **Meeting the Universe Halfway**: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham and London: Duke University Press, 2007.

HARAWAY, Donna J. **Ficar com o problema**: fazer parentes no chthluceno. Tradução de Ana Luiza Braga. 1. ed. São Paulo: N-1 Edições, 2023.

HILÁRIO, Leomir Cardoso. **Teoria Crítica e Literatura**: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. Anuário de Literatura, Florianópolis, v. 18, ed. 2, p. 201-2015, 19 dez. 2013.

LE GUIN, Ursula K. **The Carrier Bag Theory of Fiction**. In: *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places*. Edição Kindle. New York: Grove Press, 2017.

LOVECRAFT, H. P. **O Chamado de Cthulhu**. 1. ed. São Paulo: Editora Hedra, 2009.

MIYAZAKI, Hayao. **Nausicaä do Vale do Vento**. São Paulo: JBC, 2022.

NUNES, Denise Ask. The Toxic Heroine in Nausicaä of the Valley of the Wind. In: FERSTL, Paul (Ed.). **Dialogues between Media**. XXI. Congress of the ICLA - Proceedings. Volume 5. Berlim: De Gruyter, 2023.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. 2.ed. Curitiba: CRV, 2017.

SEISSER, Colleen. **Genre Guide**: Post-Apocalyptic Fiction for Teens. Disponível em: <https://www.yalsa.ala.org/thehub/2014/10/21/genre-guide-post-apocalyptic-fiction-for-teens/>. Acesso em: 22 fev. 2024.

SOARES, Janile Pequeno. **O último homem (1826):** distopismo e profecia feminina no romance de Mary Shelley. 2020. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

STURTEVANT, Paul B. A Grail or A Mirage: Searching the Wasteland of The Road Warrior. In: HARTY, Kevin J. (Ed.). **The Holy Grail on Film:** Essays on the Cinematic Quest. McFarland, 2015.

SIMPÓSIO TEMÁTICO 10: A QUESTÃO MIGRATÓRIA NOS QUADRINHOS E NO CINEMA

Coordenador:

Guilherme Freire Marques

O USO DE ICONOGRAFIAS SENSACIONALISTAS NA IMPRENSA CARIOCA SOBRE O TRÁFICO INTERNACIONAL DE ESCRAVAS BRANCAS (1930–1939)

*Wellington do Rosário de Oliveira*¹

Introdução

No limiar do século XX, mais precisamente em Buenos Aires, surgiu discretamente uma das maiores organizações criminosas da América do Sul, disfarçada sob a aparência de uma agência funerária israelita situada no bairro de Avellaneda chamada “Sociedade Judaica de Ajuda Mútua de Varsóvia”. De acordo com a historiografia, conforme ressalta Scarsi (2019), tal organização já existia antes de sua fundação formal, embora atuasse de maneira fragmentada, o que caracteriza a fase embrionária do grupo criminoso e indica o período em que seus futuros membros começaram a articular aquilo que viria a se

1. Doutorando em História pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) e graduado em História pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR) - Campus Paranaguá. Bolsista CAPES/PROEX. E-mail: hwellingtok@gmail.com.

consolidar nos anos seguintes. Além disso, sabe-se que a fundação oficial ocorreu apenas em 1906, conforme demonstra a documentação produzida à época e posteriormente analisada por pesquisadores e jornalistas na década de 1980, que verificaram a veracidade dos registros e constataram que a agência funerária, apesar de legalmente constituída, serviu para mascarar inúmeros crimes ao longo dos anos. Assim, pode-se afirmar que nem a sociedade portenha nem as autoridades poderiam imaginar que aquela data, aparentemente destinada a marcar a criação de uma entidade religiosa, acabaria se tornando o ponto de partida de um dos mais trágicos fenômenos sociais do século, a saber, o tráfico de mulheres brancas para fins de exploração e prostituição, que transformou corpos em instrumentos de lucro e sustentação do lenocínio.

A poderosa Zwi Migdal, como se tornou popularmente conhecida, desperta inicialmente curiosidade por seu duplo significado. O primeiro deles, de acordo com Scarsi (2019), seria uma possível homenagem ao principal líder e fundador, Luís Migdal, um anarquista que fugiu para a Argentina no final do século XIX e ali continuou difundindo ideais anarquistas, razão pela qual também era visto com apreensão pelas autoridades da época. A segunda explicação plausível, segundo o mesmo autor, é que o nome da organização faz referência ao dialeto iídiche, utilizado pela comunidade judaica e que, em tradução livre, corresponderia à expressão “Grande Força”. Em qualquer caso, a organização era comandada por homens de origem judaica, mas não por homens comuns, e sim por indivíduos capazes de ludibriar a sociedade, os governantes e até as autoridades. Apresentavam-se em público como verdadeiros gentleman, ou seja, “cavaleiros”, termo empregado por estudiosos do crime, como Edwin Sutherland (1983), para designar criminosos que não correspondiam ao estereótipo

do delinquente marginal. Eram, portanto, sujeitos que, embora envolvidos em práticas ilícitas, buscavam preservar boa aparência e prestígio social, demonstrando habilidade e mobilidade para transitar entre o mundo legal e o ilegal, muitas vezes confundindo-se com os próprios agentes da ordem ou com membros da alta sociedade.

A segunda fase dessa organização marca acontecimentos de grande relevância. De acordo com Guy (1994), entre as décadas de 1910 e 1930, o tráfico de mulheres, também denominado tráfico de escravas brancas, alcançou proporções avassaladoras em razão de uma série de decisões equivocadas e omissões das autoridades. A princípio, prevalecia um negacionismo evidente, tanto entre agentes públicos quanto na própria polícia, que buscavam, de todas as formas, minimizar o que ocorria nos bastidores da sociedade portenha. Biagini (2004) destaca que, embora entidades como a Liga das Nações pressionassem o governo argentino a adotar medidas para conter o avanço do lenocínio, os órgãos competentes insistiam em ignorar a necessidade de sanções legais.

Tal postura decorria do fato de que muitos membros da organização possuíam influência social e poder econômico e, como afirma Trochon (2007), conseguiam infiltrar-se em diferentes setores da sociedade, contribuindo para encobrir investigações e, sobretudo, para comprar o silêncio das autoridades. Além disso, não eram raras as ocasiões em que davam fim às mulheres que tentavam protestar contra o esquema de exploração. Tratou-se, portanto, de um período crucial, no qual a organização se consolidou plenamente, inclusive em seu caráter mais hediondo, uma vez que acumulava ao longo de sua trajetória criminoso diversos assassinatos de mulheres que buscavam meios de se libertar ou denunciar a rede.

Apesar das estratégias adotadas e dos diversos escapismos utilizados ao longo dos anos, a organização começou a perder forças em meados da década de 1920. Após uma sucessão infrutífera de líderes, a dissociação progressiva de seus membros e até mesmo a criação de um novo grupo denominado Askenazin, é provável que seus integrantes já não compartilhassem os mesmos ideais, o que gerou conflitos internos capazes de corroer gradativamente aquele poder que atuava, sobretudo, nos intramuros da sociedade. Conforme destaca Yarfitz (2012), um dos principais fatores que contribuíram para o desmantelamento da organização, além da intensa pressão exercida por órgãos e entidades governamentais internacionais, foi o episódio envolvendo Rachel Libermann.

A história de Libermann com a Migdal é particularmente delicada, pois ela chegou a ser prostituta e, após algum tempo, conseguiu se afastar de forma involuntária daquele submundo. Contudo, não imaginava que os membros da organização não permitiriam que essas mulheres levassem uma vida livre, o que reforçava ainda mais a percepção de que eram tratadas como verdadeiras escravas. Libermann tentou reconstruir sua vida em Buenos Aires ao lado do marido e dos filhos, abrindo uma loja de antiguidades, mas logo enfrentou tentativas de arrombamento que funcionaram como sinais de que a Migdal não deixaria sua saída impune. Sabe-se que ela morreu de tuberculose poucos anos depois, deixando dois filhos e um legado de resistência. Sua trajetória passou a ser vista por estudiosos e por ativistas dos direitos das mulheres como um exemplo de coragem e um símbolo de luta contra a exploração feminina, além de constituir fonte de inspiração para a literatura, o cinema e a produção acadêmica.

A questão central deste estudo consiste em analisar iconografias, mais especificamente o uso sensacionalista de oito

ilustrações relacionadas aos eventos da Zwi Migdal publicadas pela imprensa do Rio de Janeiro entre 1930 e 1939. Tais imagens relevam um tratamento romanesco e exagerado do tráfico de mulheres e, por essa razão, discutiremos o conceito de *faits divers* proposto por Guimarães (2014), bem como o conceito de *folk devils* formulado por Cohen (1972), a fim de compreender como a imprensa explorava o imaginário social como terreno propício para construir ideologias do medo por meio de representações sociais. No quadro teórico metodológico, adotamos o conceito de Iconologia elaborado por Panofsky (1955) para compreender as dimensões simbólicas e culturais que permeiam as imagens, ultrapassando a simples descrição formal que, em muitos casos, é utilizada de modo superficial e sem acesso aos seus níveis mais profundos de significado. Toda a documentação examinada neste estudo encontra-se disponível e digitalizada na Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

A construção do sensacionalismo

Por se tratar de um fenômeno social que alcançou grande notoriedade mundial, é necessário compreender o conceito de *faits divers* para situar adequadamente a análise documental proposta neste estudo. Trata-se de um conceito ainda pouco explorado nos estudos históricos, embora mais presente em pesquisas voltadas à história do crime. Os *faits divers* entendidos como fatos diversos em tradução livre referem-se ao modo como jornais e revistas, desde o século XIX, empregavam o sensacionalismo de forma estratégica para promover narrativas, difundir ideias e transformar cri-

mes em espetáculo. Segundo Kalifa (2019), o *faits divers* não consiste apenas em uma notícia curiosa ou em um relato isolado, mas em uma verdadeira vitrine do crime, caracterizada por uma forma narrativa que combina dramatização, exagero e forte apelo moral. No início do século vinte, esse gênero se expandiu e se consolidou como a principal maneira de narrar crimes na Europa, reunindo obsessões recorrentes por cenas de sangue, violência, horror e pela dramatização do sofrimento cotidiano nos grandes centros urbanos. O autor destaca que no começo desse século, houve uma ampla disseminação de iconografias violentas que tornavam os relatos ainda mais sintéticos e sensacionalistas, funcionando como instrumento cultural de massa capaz de moldar a opinião pública sobre insegurança, perigo e moralidade urbana.

A essa abundante produção discursiva, junta-se, numa intrincada relação de complementaridade, uma enorme quantidade de imagens que lhe asseguram simultaneamente redundância e prolongamento gráfico. Pitorescas, às vezes ingênuas, mas sempre violentas, elas fornecem narrativas de um realismo espalhafatoso que prolongam o imaginário tradicional, mas sempre vivaz, dos almanaques e canards. Ainda que as cenas e situações pareçam fixas, as diversas ilustrações de crime evoluem e se adaptam a novos suportes e ao público mais numeroso que estes lhe oferecem (KALIFA, 2019, p. 66).

É nesse contexto de sensacionalismo e de fascínio por iconografias do crime que emerge o escândalo envolvendo a Zwi Migdal. Em março de 1930, após uma série de denúncias e episódios que enfraqueceram de forma definitiva a estrutura interna da organização, a imprensa mundial passou a noticiar, com forte tom sensacionalista, a descoberta de uma falsa enti-

dade religiosa utilizada como fachada para o tráfico de mulheres. Segundo Biagini (2004), graças às diligências do delegado Julio Alsogaray, mais de trezentos homens ligados à Migdal foram presos, mas o que parecia representar o desfecho do caso acabou se convertendo em um longo folhetim criminal sem qualquer conclusão. A situação estimulou a imprensa sensacionalista a produzir teorias, narrativas e romantizações, muitas vezes estereotipadas, sobretudo no que dizia respeito ao tratamento destinado às mulheres. Dessa forma, aquilo que deveria marcar o encerramento das atividades da organização acabou inaugurando um novo capítulo, caracterizado pela dispersão de seus integrantes para diversos países. Parte desse enredo se estendeu ao Brasil, como mostram documentos e periódicos analisados por Oliveira (2023), que registram a presença desses criminosos em cidades como Rio de Janeiro, São Paulo e Curitiba, utilizadas como rotas de fuga por antigos membros da Migdal.

As primeiras notícias sobre o caso no Brasil foram marcadas por controvérsias, como ocorre em crimes de grande repercussão midiática, especialmente quando há disputa para divulgar informações em primeira mão. Havia poucas informações verificadas e abundavam falácias que somente seriam desmentidas nos anos seguintes, à medida que avançavam as investigações conduzidas pela polícia portenha. Nomes de integrantes divulgados de forma incorreta, fatos distorcidos, acusações infundadas e outros equívocos contribuíram para que a Migdal se transformasse, entre outros aspectos, em um verdadeiro pânico moral no imaginário social.

Alguns impressos tentavam minimizar o caso, afirmando que a organização seria apenas uma invenção criada para amedrontar jovens moças e seus pais desavisados diante dos perigos da modernidade, como fez o *Diário da Tarde*. Outros,

como o matutino *A Noite*, enviaram correspondentes a diferentes capitais do mundo com o objetivo de mapear os locais onde a organização praticava seus atos delitivos. A historiadora Rago (2008) observa que, em metrópoles como São Paulo e Rio de Janeiro, havia um contingente expressivo de prostitutas de origem europeia, especialmente as chamadas polacas, que também viviam em condições análogas à escravidão. Nesse contexto, muitos jornais passaram a afirmar que a organização atuava de forma sorrateira tanto no Brasil quanto na Argentina, penetrando nas camadas mais densas da sociedade sem despertar a atenção das autoridades.

É justamente sobre esses eventos que tratam as iconografias analisadas nas páginas seguintes. Inicialmente, optou-se por priorizar as ilustrações, examinando-as em detalhe, pois, no âmbito acadêmico, constituem documentos ainda pouco explorados, enquanto as narrativas, embora fundamentais para a compreensão do contexto, tendem a reforçar discursos já amplamente discutidos pela historiografia consultada. A escolha por privilegiar a imagem busca evidenciar de que modo a revista construiu visualmente determinadas percepções sobre o crime e seus protagonistas, revelando estratégias de representação que nem sempre se manifestam de forma explícita nos textos.

A escolha da documentação analisada se justifica pelo período em que foi publicada, apenas quatro meses após a descoberta da Zwi Migdal, e pela forma como as imagens são usadas para criar narrativas, distorcer fatos e, sobretudo, apoiar preconceitos e estereótipos já existentes contra estrangeiros classificados como “indesejáveis”. Menezes (1996) explica que essa expressão era utilizada para abranger um amplo conjunto de indivíduos vistos como ameaça ao lema positivista de ordem e progresso. Por essa razão, esses grupos apareciam com

frequência nas páginas dos jornais, que recorriam a discursos preconceituosos para reforçar tais percepções. No caso das ilustrações analisadas, essa lógica se torna ainda mais evidente: a iconografia seleciona símbolos, expressões e composições que associam o estrangeiro ao perigo, contribuindo para a construção de um imaginário social que legitimava ações policiais e políticas de controle social.

Figura 1: “A escravidão branca no brasil”.



Sem autoria. (O Malho, Rio de Janeiro, 10/07/1930).

É importante esclarecer o uso da expressão “escravas brancas”, presente na documentação coligida. Essa expressão, amplamente difundida pela imprensa europeia, sugeria que mulheres brancas, jovens e virtuosas estavam sendo sequestradas e encaminhadas para a prostituição internacional, em uma condição análoga à escravidão que atingia populações negras. Tal discurso criava uma oposição explícita: enquanto as mulheres brancas eram tratadas como “vítimas legítimas”,

as não brancas eram frequentemente representadas de forma inferiorizada, como se estivessem associadas ao vício ou exercessem a prostituição por vontade própria. Assim, a noção de “escravidão branca” funcionava como marcador racial, reforçando hierarquias e sustentando uma proteção seletiva da moralidade. Em diversos contextos, como na literatura, no cinema e nos jornais, os relatos eram exagerados ou mesmo inventados, servindo para reafirmar normas sociais conservadoras e intensificar o controle sobre a sexualidade feminina.

Representações sobre o tráfico de escravas brancas

Nas últimas décadas, as imagens passaram a desempenhar papel essencial como recurso interpretativo na compreensão da história e da cultura em pesquisas acadêmicas. Embora muitas vezes não sejam devidamente analisadas e problematizadas, elas costumam carregar diversos significados que nem sempre são explícitos. Por isso, nos debruçamos sobre o conceito de Iconologia, formulado por Erwin Panofsky (1955), que, junto com outro conceito fundamental para a história da arte, a Iconografia, explica que a identificação de imagens é um método interpretativo capaz de revelar os valores simbólicos que estruturam sua criação. O conceito de Iconografia é mais amplo; de modo geral, identifica figuras, cenas e narrativas, enquanto a Iconologia corresponde a um nível de análise mais aprofundado, que busca compreender os valores simbólicos e as ideias que nem sempre são transmitidas de forma clara.

Iconologia, portanto, é um método de interpretação que advém da síntese mais que da análise. E assim como a exata identificagdo dos motivos é o requisito básico de uma correta análise iconográfica, também a exata andlise das imagens, estérias e alegórias é o requisito essencial para uma correta interpretação iconológica - a não ser que lidemos com obras de arte nas quais todo o campo do tema secundário ou convencional tenha sido eliminado e haja uma transição direta dos motivos para o conteúdo, como é o caso da pintura paisagística européia, da natureza morta e da pintura de género, sem falarmos da arte “não-objetiva” (PANOFSKY, 1955, p. 54).

Nessa perspectiva, a iconografia deixa de ser apenas um objeto estético e passa a ser compreendida como documento histórico e cultural, capaz de apontar concepções profundas sobre moralidade, política, religião e relações sociais do período em que foi produzida. O método iconológico se dedica especialmente ao que a imagem sugere e não necessariamente ao que enuncia de forma explícita. As imagens tampouco são neutras; são resultado de práticas culturais e sociais que moldam e influenciam a sociedade.

No estudo das imagens relacionadas à Zwi Migdal, a iconologia acaba se tornando um instrumento essencial para compreender como a imprensa construiu visões específicas sobre o tráfico de mulheres e seus protagonistas. Mais do que identificar cenários, figuras ou objetos representados, o método iconológico de Panofsky permite analisar os valores simbólicos que orientam a produção dessas imagens, revelando como elas expressam medos, preconceitos e expectativas sociais da época. Outrossim, as iconografias não são tratadas apenas como ilustrações, mas como documentos históricos capazes de evidenciar as mentalidades que mol-

davam a compreensão do crime e da moralidade urbana no início do século vinte.

Isto posto, os eventos relacionados ao escândalo da Migdal nos jornais foram dignos de um espetáculo circense. Mas, neste caso, os palhaços eram a própria sociedade que caía nas histórias tendenciosas e romantizadas a respeito do que havia acontecido, enquanto os seus “demônios”, quase sempre eram inocentados, colocando todas as atenções nas mulheres, possíveis “vítimas” desse caso. Como em todo crime de grande repercussão, cria-se um circo em que o palco principal se destaca o sensacionalismo, capaz de transformar a comoção e o sofrimento de outrem em meros produtos midiáticos. Entretanto, o prelúdio desta análise história precisa ser contada a partir dos seus “demônios”, ou “folk devils”, como bem ponderou Cohen (1972).

Segundo o autor, demônios populares são construções criadas pelo imaginário social para representar o mal e o desvio. O que se destaca nesse conceito é a forma como certos grupos ou indivíduos passam a ser rotulados como ameaças à ordem moral e social, usualmente por meio da imprensa e das instituições de controle. De forma mancomunada, elas atuam lado a lado para reforçar os limites normativos da sociedade, então, todos aqueles que não se enquadram nesses limites morais são vistos como de forma subjugada pela sociedade. Cohen mostra que os demônios populares são tipicamente representados de forma grotesca, estereotipada, exagerada ou então, de forma simples, isso porque, os mecanismos de poder buscam estratégias de tornar o medo algo estritamente ideológico. Dessa forma, tal qual as ilustrações analisadas neste estudo, o “demônio popular” é o tipo social contribuindo para simbolizar o inimigo da sociedade, para gerar pânico moral, para espetacularizar

os seus algozes, mas sempre servindo para balancear os limites entre o bem e o mal

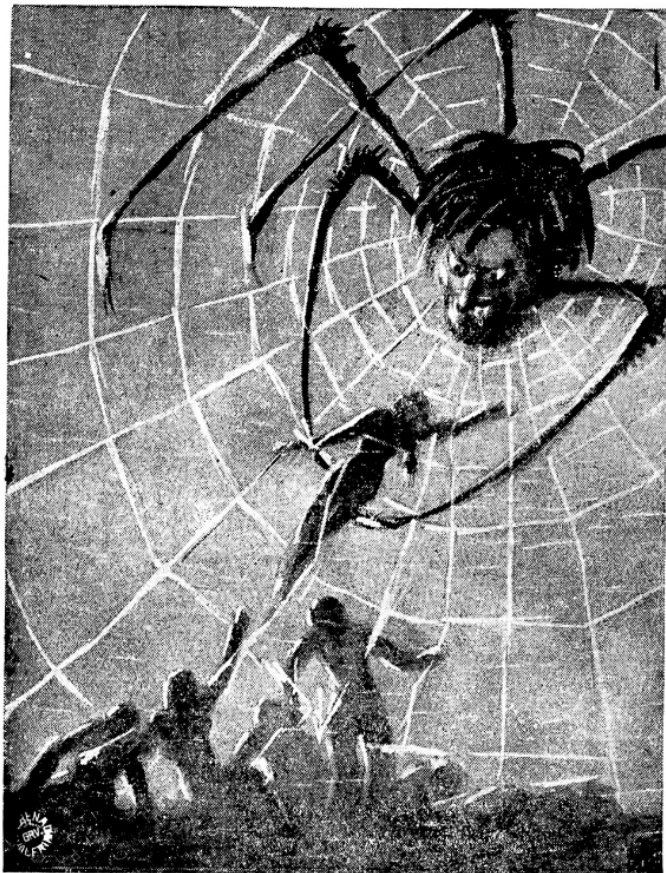
A mídia dedica uma grande parte de seu espaço àquilo que é desviante: crimes sensacionais, escândalos, acontecimentos bizarros e estranhos. Ela nos informa sobre o certo e o errado, sobre os limites além dos quais não se deve ir e sobre as formas que o diabo pode assumir. A galeria de tipos populares – heróis e santos, assim como tolos, vilões e demônios – é divulgada não apenas na tradição oral ou no contato direto, mas a públicos muito maiores e com muito mais recursos dramáticos (COHEN, p. 10-11).

A partir dessa linha de pensamento, reunimos 5 ilustrações publicadas diariamente pelo jornal carioca *A Batalha* em 1930, uma pelo jornal *Cítica* e outra pelo *O Malho*, totalizando 7 ilustrações. Os documentos mesclam o folhetim policial com iconografias que narram acontecimentos, evocando vítimas, geralmente mulheres, representadas de forma indefesa, como figuras frágeis e apagadas, agentes passivos diante da violência, enquanto os exploradores, por sua vez surgem como protagonistas, ainda que retratados de maneira demonizada. As primeiras ilustrações exibem uma criatura grotesca, uma aranha de rosto humanoide, enquanto uma mulher aparece sendo abduzida por suas garras e presa em suas teias, que parecem simbolizar a rede de exploração sexual. A teia também sugere armadilha, aprisionamento e impossibilidade de fuga, funcionando como metáfora muito comum em ilustrações da época sobre esse tema específico. Além disso, essa metáfora reforça a ideia de que havia uma rede criminosa representada pelas teias, enquanto as mulheres podem ser interpretadas como sinônimos de vulnerabilidade, corpos manipulados, justamente para mobilizar

o pânico moral e reforçar estereótipos a partir da condição social, das relações de gênero e até das condições migratórias, já que, por serem em sua maioria homens judeus, eram vistos com certo preconceito.

Figuras 2 e 3: À esquerda, “O nojento corruptor e explorador da honra da mulher”.





Autor: M. Queiroz. In: A Batalha, Rio de Janeiro: 19/07/1930; À direita, “Num aranhol diabólico, os traficantes de mulheres envolvem as suas vítimas”. Autor: M. Queiroz. In: A Batalha, Rio de Janeiro: 20/07/1930.

A terceira imagem remete a uma figura sombria, de traços maquiavélicos, que expressa medo, violência e poder sobre as mulheres, enquanto a mulher ajoelhada parece resistir, compondo uma cena de martírio moral. De modo

geral, as mulheres retratadas nessas ilustrações seguem o mesmo raciocínio: o da vítima inocente que precisa ser salva, uma construção social que buscava atrair a atenção do público e, ao mesmo tempo, romantizar práticas de exploração. Enquanto símbolos morais, os corpos femininos são transformados em instrumentos pedagógicos, funcionando como advertência sobre as fronteiras entre a virtude e o desvio, entre a mulher considerada “honesta” e aquela corrompida pelo vício ou pela exploração.

A quarta imagem, pincelada à tinta também por M. Queirós, embora bastante deteriorada quando observada a olho nu, representa uma floresta sombria em cujo topo se destaca a figura de um homem quase fantasmagórico, de feição esquelética, enquanto mulheres parecem orbitar ao seu redor com rostos etéreos e entristecidos, como se fossem os espíritos delas mesmas. Apesar dos percalços para compreender nitidamente a imagem, esta talvez seja uma das mensagens mais simbólicas e intrigantes transmitidas pelo jornal, que apresenta, na parte inferior da composição, uma escadaria de pedras refletindo ouro, símbolo da luxúria extraída da exploração alheia.

Figuras 4 e 5: À esquerda, “Reduzida ao mais triste cativoiro”.





Autor: M. Queiroz. In: A Batalha, Rio de Janeiro: 22/07/1930; à direita, "Remorsos? O miserável traficante de escravas brancas não tem alma, não sente, age aos impulsos dos sentimentos físicos". Autor: M. Queiroz. In: A Batalha, Rio de Janeiro: 23/07/1930.

A próxima e última imagem do jornal A Batalha realça o modus operandi desses exploradores, que agiam de forma sorrateira, sem deixar rastros, e usavam vestimentas que os distanciavam do estereótipo de criminosos: chapéu, sobretudo e postura ereta, remetendo ao típico gentleman. O cenário

representa uma esquina onde, supostamente, o homem coleta os lucros obtidos pela meretriz. Em contraposição às figuras anteriores, esta imagem simboliza o crime já consumado, isto é, o momento em que os homens detinham poder sobre as mulheres, levando-as a aceitar aquela realidade sob falsas promessas de recompensa e, principalmente, de liberdade. De todo modo, as ilustrações permanecem imersas em um sensacionalismo intenso, conferindo uma narrativa romanesca a esse tipo de crime.

Figuras 6 e 7: À esquerda, “Bandido da pior espécie, tendo reduzido, sob terror, a mais dolorosa escravidão”.





Autor: M. Queiroz. In: A Batalha, Rio de Janeiro: 24/07/1930; À direita, "Uma sucursal da Zwi Migdal no Rio de Janeiro". Autor: Wantik. In: Crítica, Rio de Janeiro: 11/06/1930.

Embora a ilustração ao lado tenha sido publicada por outro jornal, Crítica, também situado no Rio de Janeiro e assinada pelo artista Umberto della Latta, que usava o pseudônimo "Wantik", sua interpretação sobre o tema não se distancia das

ilustrações anteriores, mas toca numa dimensão sensível que ainda não havia sido explorada, que é o leilão de mulheres tratadas como mercadorias sexuais. Como mencionado, a imagem representa um leilão, prática que, segundo a historiadora Guy (1994), era comum nos bordéis que funcionavam de forma clandestina em bares, hotéis e restaurantes da Argentina, usados como pano de fundo para reuniões entre os cáptens e outros exploradores que viviam da exploração dessas mulheres. Ainda de acordo com a autora, esses encontros serviam para negociar mulheres recém-chegadas em regiões portuárias, como Rio de Janeiro e Montevideu, onde discutiam valores, trocavam informações e consolidavam alianças que operavam de forma articulada no mercado do sexo. Esse tipo de representação, também presente em outros impressos do período, servia para dramatizar e moralizar o tráfico, criando uma narrativa que alimentava o medo social e legitimava sanções das autoridades públicas contra o lenocínio.

O historiador Kalifa reforça que a narrativa criminal nunca é apenas textual, pois é acompanhada, desde o século XIX, por uma enorme quantidade de imagens que reforçam, duplicam e prolongam graficamente o relato (KALIFA, 2019, p. 66). Com o surgimento do filme policial, as imagens do crime ampliam seu alcance e se associam ao realismo brutal do *faits divers* e ao imaginário urbano popular, inaugurando um novo gênero de representação criminal. Segundo o autor, as ilustrações dos suplementos populares, como gravuras coloridas, cartazes e, posteriormente, fotografias, são pitorescas, violentas, teatrais e visam impactar emocionalmente o leitor que, dependendo do contexto em que foram publicadas, podia ser um público densamente analfabeto. Geralmente são iconografias que dramatizam a morte, destacam o olhar aterrorizado da vítima ou o olhar cínico do criminoso, utilizam jogos de contrastes com

luz forte e apresentam testemunhas horrorizadas. Enfim, havia toda uma estratégia para tornar a narrativa criminal algo essencialmente pedagógico. De tal modo, o autor lembra que a iconografia se tornou um elemento inseparável na cultura dos faits divers e tem por objetivo impactar, impressionar, moralizar e fixar a narrativa na memória do público.

Conclusão

À guisa de conclusão, compreendemos que os jornais procuravam reproduzir figuras que simbolizavam o perigo no imaginário social, uma vez que a prostituição, mesmo não sendo criminalizada, continuava associada a um mal necessário que expunha problemas de higiene, saúde, habitação e violência, o que impulsionava a disseminação de discursos sensacionalistas. É nesse terreno farto do imaginário urbano e das representações sociais que encontramos esses documentos fragmentados e que, ainda hoje, são desprovidos de análise histórica, embora carreguem consigo diversas mensagens, inclusive nas entrelinhas dos discursos escondidos nas iconografias. Ao analisar essas imagens, percebemos que as mulheres, em determinados momentos, são convertidas nos próprios demônios, representadas como encarnações do caminho desvirtuado e da ruptura da moralidade, como se seus próprios corpos fossem responsáveis pelos desvios sociais atribuídos à prostituição.

Muito além do que meros suportes iconográficos, as ilustrações funcionaram como dispositivos pedagógicos de controle social, articulando medo, exotização e estereótipos num momento em que a imprensa buscava ao mesmo tempo,

informar, entreter e moralizar seu público. A análise iconológica desse material revela que tais produções não apenas refletiram tensões sociais mais amplas, como as discussões sobre imigração, sexualidade e violência urbana, mas também ajudaram a moldá-las, reforçando novos estigmas, formas de sensibilidades urbanas, mas sobretudo, criando mais fronteiras simbólicas entre o permitido e o proibido, o estrangeiro e o nacional, o virtuoso e o desviante.

Referências

BIAGINI, Furio. **L'incredibile storia di Noé Trauman e della Zwi Migdal**. Clio: rivista trimestrale di studi storici, n. 4, out.–dez. 2004.

COHEN, Stanley. **Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and the Rockers**. Londres: MacGibbon & Kee, 1972.

GUIMARÃES, Valéria. **Primórdios da história do sensacionalismo no Brasil: os faits divers criminais**. ArtCultura, Uberlândia, v. 16, n. 29, jul.–dez. 2014.

GUY, Donna. **El sexo peligroso: la prostitución legal en Buenos Aires, 1875–1955**. Buenos Aires: Sudamericana, 1994.

KALIFA, Dominique. **A tinta e o sangue: narrativas sobre crimes na Belle Époque**. São Paulo: Unesp, 2019.

MENEZES, Lená Medeiros de. **Os indesejáveis**. Rio de Janeiro: UERJ, 1996.

OLIVEIRA, Wellington do Rosário de. Lobo em pele de cor-deiro: circulação e identificação dos membros da Zwi Migdal no jornalismo do Rio de Janeiro (1930–1938). **Revista Crítica Histórica**, Maceió, v. 14, n. 27, p. 275–308, ago. 2023. DOI: 10.28998/rchv14n27.2023.0013.

PANOFSKY, Erwin. **Studies in Iconology**: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance. New York: Harper & Row, 1955.

RAGO, Margareth. **Os prazeres da noite**: prostituição e códigos da sexualidade feminina em São Paulo (1890–1930). Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

SCARSI, José Luis. **Tmeim**: los judíos impuros: historia de la Zwi Migdal. Buenos Aires: Editorial Maipue, 2018.

SCHETTINI, Cristiana. **“Que tenhas teu corpo”**: uma história social da prostituição no Rio de Janeiro das primeiras décadas republicanas. 2002. Tese (Doutorado em História) — Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

SUTHERLAND, Edwin. **White Collar Crime**. New Haven: Yale University Press, 1983.

TROCHON, Yvette. **Las rutas de Eros**: la trata de blancas en el Atlántico Sur. Montevideo: Taurus, 2007.

YARFITZ, Mir Hayim. **Polacos, White Slaves, and Stille Chuppahs**: Organized Prostitution and the Jews of Buenos Aires, 1890–1939. 2012. Tese (Doutorado em História) — University of California, Los Angeles, 2012.

QUANDO O SONHO VIRA PESADELO: RALÉ E A FIGURAÇÃO DE FILHOS IMIGRANTES NOS QUADRINHOS DE MILES MORALES: HOMEM ARANHA (2023)

Guilherme Freire Marques¹

Miles Morales é um personagem dos quadrinhos da editora Marvel Comics, criado em 2011 por Brian Michael Bendis e Sara Pichelli, que seria o Homem-Aranha de seu Universo (Terra-1610) e foi transportado para o universo regular da Marvel (o 616). Miles é um adolescente nascido nos EUA, filho de pai afro-estadunidense e mãe afro-porto-riquenha. Assim como o Homem-Aranha original, Miles recebeu seus poderes após ser picado por uma aranha. A ideia do personagem surgiu em 2008, na iminência dos Estados Unidos ter seu primeiro presidente afro-estadunidense, Barack Obama, algo que motivou o editor-chefe na época, Axel Alonso, a repensar os ícones dos quadrinhos da Marvel. Faremos uma análise crítica do encadernado Miles Morales: Homem-Aranha, que contém as edições de 1 a 5 do arco de 2023 do herói, focando em Raneem Rashad, (filha de imigrantes que nutre ressentimento

1. Doutorando em História pela UERJ. E-mail: guilhermefm77@hotmail.com

contra Miles, filho de uma migrante de Porto Rico) refletindo se o quadrinho não estaria reforçando estereótipos e discursos problemáticos em relação a pessoas em trânsito, oriundas do Oriente Médio, num contexto pós primeiro governo de Donald Trump, que se utilizou de um discurso agressivo contra essas pessoas, criminalizando fluxos populacionais. Utilizamos Zygmunt Bauman para refletir sobre o papel atribuído a essas pessoas de refugo da globalização, bem como a ideia da modernidade como um estado de perpétua emergência, algo utilizado como ferramenta por governos para angariar votos e de que modo a supremacia branca, segundo Melody Fonseca, contida nos ideais liberais daquele país, dificultam a vida dos “outros” contidos ali.

Miles Morales x Raneem Rashad

Em Miles Morales: Homem-Aranha # 1 conhecemos Raneem Rashad, uma jovem que ofereceu comida para uma idosa em situação de rua logo nos primeiros quadros e que foi salva pelo Homem-Aranha Miles Morales enquanto o vilão chamado Escorpião tentava roubar um banco. (Descobriremos que esse acidente foi provocado graças ao uso de seus poderes) Ao voltar para o local onde vive, Raneem contou para esta idosa do ocorrido e se disse sortuda, algo que a idosa reafirmou. Adiante, o pensamento de Raneem: “Sortuda” longe disso, algumas pessoas simplesmente não sabem o quanto se deram bem. Que alguns de nós nascemos com quase nada e a sociedade ainda julgou correto tirar o pouco que tínhamos. Eles não entendem que nem todo mundo pode ganhar na loteria da vida.” (ZIGLAR; VICENTINI, 2023, p. 36)

Em Miles Morales Homem-Aranha 3, conhecemos a história de vida de Raneem: seus pais se conhecem em um ponto de ônibus de Amã, na Jordânia. A após a formatura, se casam e vão para os Estados Unidos, onde recomeçam a vida num estabelecimento comercial no Brooklyn, em Nova York. A mãe de Raneem acabou falecendo por conta de uma doença, algo que impactou fortemente o pai. Tentando devolver a alegria para ele e após uma fracassada tentativa de ganhar dinheiro vendendo celulares modificados, Raneem tentou uma vaga na Academia Visões do Brooklyn, um colégio particular de prestígio, que poderia desenvolver seus talentos com tecnologia, porém ela acabou perdendo a vaga para Miles Morales num sorteio. A seguir temos a reflexão da personagem:

Achei que eu tinha uma saída. Eu podia finalmente ser escolhida e reconhecida por todo o meu trabalho duro. Por todo o trabalho duro dos meus pais, mas, como muitas coisas na vida...não foi justo. Minha vida inteira reduzida a uma aposta. E, quando eu perdi, fui descartada que nem lixo. Meu futuro inteiro decidido por uma loteria, uma porcaria de jogo. E sabe quem ganhou? Quem ficou com o que devia ser meu? O que me foi prometido? Miles Morales (ZIGLAR, VICENTINI, 2023, p. 65).

Nos chama a atenção o trecho em que a personagem diz que foi descartada que nem lixo. Zygmunt Bauman fala do refugio da globalização, o volume de lixo, de descarte produzido, mas também de pessoas consideradas supérfluas:

As pessoas supérfluas estão numa situação que é impossível ganhar. Se tentam alinhar-se com as formas de vida hoje louvadas, são logo acusadas de arrogância pecaminosa, falsas aparências e da desfaçatez de reclamarem prêmios imerecidos – senão de intenções criminosas. Caso

se queixem abertamente e se recusem a honrar aquelas formas que podem ser saboreadas pelos ricos mas que, para eles, os despossuídos, são mais como veneno, isso é, visto de pronto como prova daquilo que “a opinião pública” (mais corretamente, seus porta-vozes eleitos ou auto-proclamados) “já tinha advertido” – que os supérfluos não são apenas um corpo estranho, mas um tumor canceroso que corrói os tecidos sociais saudáveis e inimigos jurados do “nosso modo de vida” e “daquilo que respeitamos” (BAUMAN, 2005, p. 55).

Esse refugio da globalização seria “os refugiados, os deslocados, as pessoas em busca de asilo, os migrantes, os “sans papiers” (Bauman, 2005, p. 76) além do lixo “tradicional” produzido pela indústria. Isto parece representar a situação de Raneem e de sua família, que nos parece inserida entre os migrantes econômicos por conta do trecho “eles apostam tudo numa coisa...uma promessa. Um sonho.” (ZIGLAR; VICENTINI, 2023, p. 61) O sonho aqui mobilizado seria o Sonho Americano, que trataremos mais adiante. Vejamos o discurso de Raneem quando se apresentou como a vilã Ralé:

Sou aquela que foi deixada pra trás. A soma de todas as maiores esperanças e sonhos dos meus pais jogada fora. Um ideal destruído de esperanças e oportunidades pra um futuro melhor, descartado em troca de outro. Sou aquela perdida em meio à desordem, outro corpo perdido...para a Ralé (ZIGLAR; VICENTINI, 2023, p. 79).

Raneem, uma pessoa com talentos em tecnologia, acabou descartada por conta de um método de seleção ingrato. Bauman acredita que os governos assumem um papel de estimular ansiedades nos cidadãos, principalmente em relação ao futuro:

Os governos não estão interessados em aliviar as ansiedades de seus cidadãos. Estão interessados, isto sim, em alimentar a ansiedade que nasce da incerteza quanto ao futuro e do constante e ubíquo sentimento de insegurança, desde que as raízes dessa insegurança possam ser ancoradas em lugares que forneçam amplas oportunidades fotográficas para os ministros tensionarem seus músculos, ao mesmo tempo que ocultam os governantes prostrados diante de uma tarefa que são fracos demais para levar a cabo. A securitização é um truque de mágica, calculado para ser exatamente isso. Ela consiste em desviar a ansiedade, de problemas que os governos são incapazes de enfrentar (ou não tem muito interesse em fazê-lo), para outros, com os quais os governantes – diariamente e em milhares de telas – aparecem lidando com energia e (por vezes) com sucesso (BAUMAN, 2017, p. 33-34).

Entre os problemas que os governos são incapazes de enfrentar estão os que ele chama de fatores fundamentais da condição humana: confiança, estabilidade e proteção social, oferta de bons empregos e proteção quanto a negação de dignidade. Os problemas que o governo lida com energia seriam aqueles provocados por indivíduos que ameaçam a segurança de pessoas e suas posses. A extrema-direita tem demonstrado uma capacidade formidável de transformar esses medos em votos: nos Estados Unidos, Donald Trump utilizou-se do discurso de securitização na campanha e durante no seu primeiro mandato como presidente:

A violência das palavras de Trump, já facilmente identificável quando ele era candidato, se traduz também em seus atos políticos: com o <<bloqueio muçulmano>> nos primeiros dias de sua presidência, essa tentativa de proibir o acesso de cidadãos de sete países de maioria muçulmana aos Estados Unidos, com suas iniciativas anti-imigração e com

a ordem de separar centenas de crianças de seus pais na fronteira mexicana para <<dissuadir>> os requerentes de migração de adentrar os Estados Unidos. Trump não esconde que considera os imigrantes latinos insetos pestilentos, o que deixa transparecer pela sua escolha de campo lexical (VIENNOT, 2020, p. 35-36).

Os países atingidos pelo bloqueio muçulmano foram: Irã, Iraque, Líbia, Somália, Sudão, Síria e Yemen. Apesar da Jordânia, aliado dos Estados Unidos na região, não ter sido atingida por essa restrição, mais de 92% da população é muçulmana segundo o site Visit Jordan. O ódio e o preconceito contra os muçulmanos, estimulado pela mídia pós ataques do 11 de setembro de 2001 que os associava com o terrorismo, permanece vigente na sociedade estadunidense sem levar em conta se o país é ou não um aliado dos Estados Unidos. É importante notar que esses medos geram não só demandas internas, mas também externas:

Não é à toa que os olhares se voltam para o Império estadunidense quando se trata de temas referentes à securitização e militarização de fronteiras no século XXI. A enunciação de um estado de emergência global com a promulgação da “guerra ao terror” após os acontecimentos do 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos, marcou um divisor de águas na reconfiguração da paisagem geopolítica global do pós-Ordem mundial da Guerra Fria. Esses eventos serviram como pretexto não só dos paroxismos de securitização “antiterrorista”, vigilância e repressão política, mas também para os mais diferentes tipos de guerras, invasões e campanhas de contra-insurgência em escala global (SARMIENTO, 2021, p. 43).

Zygmunt Bauman nos fala da única “lei da história humana”, que seria a necessidade da razão humana assumir o controle, solapando a espontaneidade, algo que, de acordo com o autor, seria uma inevitabilidade histórica, estaria fadado a acontecer. Ele acredita que:

Esse ponto parece ter sido atingido no limiar da era moderna, quando o antigo padrão de convívio humano não mais se sustentava, e a sociedade parecia estar se desintegrando. O prosseguimento do status quo, apelidado de Antigo Regime, seria uma abominação: uma violação da lei da história e um crime contra a razão humana. Não era mais possível retardar a substituição do legado inválido da história licenciosa, irresponsável e ingovernável por novos padrões de convívio humano, projetados a partir do zero, ditados pela razão, feitos sob medida e monitorados (refinados, civilizados, policiados). Este imperativo deveria tornar-se o principal motor do zelo modernizante. A modernidade é, pode-se dizer, um estado de perpétua emergência (BAUMAN, 2005, p. 41).

Ao nos debruçarmos sobre a História dos Estados Unidos, encontramos elementos que parecem corroborar com o pensamento do autor. A Revolução Americana, a revolta contra a monarquia de George III, contra o domínio da metrópole inglesa e a posterior adoção de um sistema republicano e federalista, impactaram o mundo e o século XVIII. Porém, os ideais de liberdade e igualdade de direitos adotados pela Revolução não pareciam atingir a todos num âmbito interno: Thomas Jefferson, um dos Pais Fundadores dos Estados Unidos, acreditava na inferioridade mental e física dos negros e que, através da miscigenação, a conversão dos indígenas era possível, mas não a dos primeiros, defendeu a deportação de negros que fossem acusados de insurreição para a África pois, além de temer um acerto de contas por conta das atrocidades cometidas com a

escravidão, não acreditava numa total integração destes à sociedade estadunidense. Outros Pais Fundadores eram proprietários de escravos. Ainda que exista o argumento de que os Estados Unidos foi o único país que travou uma guerra civil para acabar com a escravidão, existe outro que diz que a guerra foi travada para manter a União e motivada pelo entendimento que dois modelos econômicos não poderiam coexistir.

Olhando para o imaginário Liberal da identidade estadunidense, Melody Fonseca (2017) vê enraizada neste a supremacia branca, o que resultou num processo de estrangeirização dos negros:

As referências aos negros exclusivamente como africanos, os projetos de deportação voltados à manutenção de uma nação branca e, sobretudo, a insistência estadunidense em compreender a si mesma como um país no qual apenas brancos teriam emigrado evidenciam uma ansiedade voltada à estrangeirização da diferença racializada ou, conforme sustenta Appadurai, uma angústia da incompletude diante da presença da diferença (Appadurai, 2007). Nesse sentido, a supremacia branca vigente ao longo do século XIX implicará a estrangeirização do negro estadunidense e projetará, nas ameaças externas, sua angústia diante de sua “realidade” doméstica, como ocorreu no caso da Revolução Haitiana e do imaginário de terror que ela provocou entre os brancos estadunidenses² (FONSECA, 2017, p. 60).

2. Trecho original: Las referencias a los negros exclusivamente como africanos, los planes de deportación para mantener la nación blanca, pero, sobre todo, la insistencia estadunidense de entenderse como un país al que sólo habían emigrado blancos, demuestran una ansiedad por extranjerizar la diferencia racializada o, como sostiene Appadurai, una angustia de lo incompleto ante la presencia de la diferencia (Appadurai, 2007). En este sentido, la supremacía blanca imperante a lo largo del siglo XIX, no sólo supondrá la extranjerización del negro estadunidense, sino que proyectará en las amenazas externas su angustia por su “realidad” doméstica, como fue el caso de la Revolución haitiana y el imaginário de terror que ésta causó sobre los blancos estadunidenses.

Neste período predominava na sociedade o racismo científico, cultural e biológico. O apagamento somado ao silenciamento por parte da historiografia acerca da Revolução Haitiana que, em conjunto com a Francesa e Americana, marcam o século XVIII, contribuiu para que fosse feita uma construção que associava Europa e Estados Unidos como defensores da civilização democrática liberal e de uma cultura política liberal. (FONSECA, 2017, p. 62) A construção do discurso estadunidense colocou as monarquias europeias como sua contraparte rejeitada e marcou a ideia de excepcionalidade daquele país:

Non obstante, é possível argumentar que, em ambos os lados do Atlântico, foi se articulando uma cultura política liberal oitocentista, construída a partir de imaginários e práticas raciais que expuseram constantes de exclusão, tutela e racismo em suas relações com a alteridade. Esses imaginários e práticas se articularam por meio da “cultura do perigo”, vinculada a um discurso político estruturado em torno do debate entre segurança e liberdade, da ânsia pela homogeneização identitária - materializada pelo controle e pela regulação dos corpos - e do paralelismo e da conjunção entre a expansão das liberdades e a ampliação das práticas regulatórias³ (FONSECA, 2017, p. 62).

Melody investiga como se articulou este discurso comum da política liberal entre os dois lados do Atlântico, identifican-

3. Trecho original: *No obstante, es posible argumentar que a ambos os lados del Atlántico se fue articulando una cultura política liberal decimonónica, que se construyó sobre imaginarios y prácticas raciales que exhibieron las constantes de la exclusión, el tutelaje y el racismo en sus relaciones con la otredad, Estos imaginarios y prácticas se articularon a través de la “cultura del peligro”, es decir, entroncados em um discurso político em torno al debate entre seguridad y libertad; del ânsia por la homogeneización identitária – materializada a través del control y regulación de los cuerpos – y del paralelismo y conjunción de la Expansión de libertades a la vez que la extensión de las prácticas regulatórias* (FONSECA, 2017, p. 62).

do em G.A Pocock, na sua investigação sobre a importância de Maquiavel e sua obra para o republicanismo europeu, a crença em uma transferência de ideias republicanas da Itália do século XV e XVI para Inglaterra e Escócia, que acabam desembarcando nas colônias estadunidenses durante os séculos XVII e XVIII:

Nesse sentido, é possível argumentar que o trânsito do republicanismo ao liberalismo, enquanto processo de configuração ocidental da cultura política liberal, gestado no contexto das revoluções atlânticas — nas quais se incluem os processos de independência latino-americanos — ocorreu por meio de uma conjunção identitária e política entre os Estados Unidos e a Europa. No caso estadunidense, essa configuração partiu tanto do pensamento filosófico quanto das doutrinas políticas que construíram o “ser” como homem branco, pioneiro e empreendedor, articulado à noção de excepcionalidade estadunidense⁴ (FONSECA, 2017, p. 62-63).

Apesar de Constant, Tocqueville, Mill, nomes importantes do credo liberal estadunidense, serem abolicionistas e considerarem a liberdade moderna incompatível com a permanência do regime escravocrata, esses autores não se debruçam sobre a situação do negro na cultura política liberal, silenciando não só quanto a presença destes nas instituições e na sociedade,

4. Trecho original: *En esse sentido, es posible argumentar que el tránsito del republicanismo al liberalismo como um proceso de la configuración occidental de la cultura política liberal y gestado em la época de las revoluciones atlánticas (em las que también se deben incluir los procesos de independencias latino-americanos), se produjo a través de uma conjunción identitaria y política entre Estados Unidos y Europa. En el caso estadunidense, esta configuración partió tanto del pensamiento filosófico, como de las doctrinas políticas que construyeron al “ser”, en tanto hombre blanco, pioneiro y empreendedor y la excepcionalidade estadunidense* (FONSECA, 2017, p. 62-63).

mas também em questões relacionadas a escravidão. Sobre o pensamento de Tocqueville, Melody Fonseca conclui:

Ainda que a agência não seja negada de forma absoluta – sobretudo quando havia contato com determinadas “civilizações” – prevalece um pensamento racista que sustenta a existência de raças definidas de maneira epidérmica, sanguínea e cultural, no que diz respeito aos costumes, organizadas de forma hierárquica. Tal pensamento constituiu uma constante da cultura política liberal, enquanto pensamento hegemônico no Ocidente, durante a segunda metade do século XIX, e informou o imperialismo ocidental nas primeiras décadas do século XX⁵ (FONSECA, 2017, p. 75).

É importante salientar que a supremacia branca não está presente somente nos ideais liberais, mas ela está presente em narrativas de construção nacional dos Estados Unidos:

O professor de Harvard Samuel Huntington pergunta: “A América ainda seria a América que é hoje se no século XVII e XVIII ela fosse colonizada não por britânicos protestantes, mas por franceses, espanhóis ou portugueses católicos?” Claramente não. “Não seria América, seria Quebec, México ou Brasil” O autor Richard Brookhiser escreve: O caráter Anglo-Saxão, Branco e Protestante é o caráter americano...É o molde, modelo, o arquétipo, o conjunto de eixos em que o cristal cresceu. Sem Anglo-Saxões,

5. Trecho original: *Aunque no se niega de forma absoluta la agencia (especialmente si estaba en contacto con determinadas “civilizaciones”), prevalece um pensamento racista que aboga por la existencia de unas razas definidas de forma epidérmica, sanguínea y cultural (en cuanto a los costumbres) que estarían diferenciadas jerárquicamente. Dicho pensamiento fue una constante de la cultura política liberal (como pensamiento hegemónico em Occidente), durante la segunda mitad del siglo XIX, e informo al imperialismo occidental durante las primeras décadas del XX* (FONSECA, 2017 p. 75).

brancos e protestantes, seria completamente outra nação (COULTER, 2015, p. 45, tradução nossa).

Essa ideia do caráter anglo-saxão, branco e protestante, somado ao pensamento da cultura política liberal da existência de raças definidas, impactaram os Estados Unidos quando chegavam grandes contingentes populacionais de diversas partes do globo, no fim do século XIX e início do XX. As campanhas de temperança, cruzadas contra o consumo de álcool que posteriormente culminariam na Lei Seca ou Lei Volstead, de 1919, apesar de se apresentarem como testes de moralidade, de americanismo, escondiam questões mais profundas: cor, religião e origem nacional. Esses questionamentos, caso fossem encarados de frente, poderiam comprometer não só a paz como a ordem interna daquele país. Vejamos o exemplo de discurso trazido por Abrams (1976):

O nosso motivo de orgulho tem sido o fato de sermos um povo cristão com a Moralidade no centro de nossa civilização. A conquista...estrangeira está fazendo de nós rapidamente uma nação não-cristã, em que a imoralidade foi entronizada no poder. A decrépita Europa, mais flagelada pela bebida do que pela guerra, a fome e a pestilência, envia-nos os seus fabricantes de bebidas, os seus fabricantes de bêbados e os seus bêbados, ou seus bebedores mais moderados, mais habituais, com todas as suas ideias não-americanas e antiamericanas de moralidade e Governo: eles são absorvidos em nossa vida nacional, mas não assimilados: sem liberdade nas terras donde vieram, exigem liberdade irrestrita entre nós, até mesmo licença para fazerem as coisas que mais odiamos: e, através do voto...o controle ou conquista por parte desses estrangeiros tornou-se em grande parte um fato estarrecedor: dominam o nosso Sabbath em vastas áreas do país, estabeleceram para nós seus próprios

padrões morais, que são grosseiramente imorais; governam as nossas cidades...e as grandes cidades governam a nação; e o controle ou conquista estrangeira pouco mais poderiam ganhar, ainda que com o apoio de exércitos e esquadras (ABRAMS, 1976, p. 39-40).

Ainda que o álcool fosse de fato um problema, evidenciamos neste trecho o perpétuo estado de emergência de que fala Bauman e discursos que estimulam o medo na população: a chegada dos estrangeiros (mais precisamente da Europa) era vista como prejudicial, uma ameaça aos valores, a moralidade, fé e até o governo estadunidense, além de reforçar a necessidade de uma americanização dessas pessoas.

A peça de Israel Zangwill, *The Melting Pot*,⁶ apresentada pela primeira vez em 1908, contribuiu para a construção de uma metáfora que tratava do processo de americanização daqueles que chegavam ao país, mobilizada para exaltar o Estados Unidos como uma nação formada por imigrantes:

Como Wattenberg observa “Zangwill encontrou a metáfora exata para traduzir a experiência do imigrante urbano dentro do Excepcionalismo Americano. Se eles deveriam sofrer para serem derretidos no caldeirão então eles tornariam-se tão Americanos quanto a todos os outros” (2001) Esse modelo Americano de assimilação foi reforçado pelos valores e ideais essenciais estabelecidos pelos colonos Anglo Protestantes originais do país que estão integrados no Credo Americano, que promove os princípios de liber-

6 Na peça, um judeu que vivia na Rússia conseguiu sobreviver a perseguição que ocorreu no país fugindo para os Estados Unidos, onde casou-se com a filha do oficial que havia dizimado sua própria família. Segundo Limonic (2024), a peça de teatro de Israel Zangwill chamada *The melting-pot* (“O caldeirão”, em tradução do inglês), de 1908, procurou mostrar a capacidade do Novo Mundo (os Estados Unidos) em apagar ressentimentos, as rivalidades e ódios oriundos do Velho Mundo (Europa)

dade, igualdade, individualismo, populismo e laissez-faire que sustenta a Constituição dos Estados Unidos. O modelo também abraça, como Wattenberg nota, a noção do Excepcionalismo Americano, uma expressão cunhada por Alexis de Tocqueville em meados do século XIX que assume que a extraordinária História e desenvolvimento da nação garante seu lugar especial no mundo (OWEN, 2005, p. 01, tradução nossa).

Podemos notar como era forte a crença na superioridade de valores e ideias dos Estados Unidos, bem como na ideia do Excepcionalismo Americano quando olhamos para este momento em que grandes contingentes de estrangeiros chegavam ao país. Acreditava-se que o ambiente democrático levaria aos estrangeiros adotarem o estilo de vida estadunidense e que, caso a adoção não fosse total em relação aos pais, esta poderia ocorrer com os filhos, através das escolas. A chegada da I Guerra Mundial alterou esse cenário de uma certa aceitação da diversidade, sobretudo por conta de uma falta de colaboração com o esforço militar do país, especialmente entre estadunidenses que tinham origens na Alemanha, Áustria ou Irlanda. (COBEN, 1976, pp. 296-297) Com apoio de parte da população e anuência do governo, somado ao vigilantismo e a paranoia que se alastrou pelo país, o Americanismo passou a ser exigido com violência:

Num punhado de extraordinários incidentes, pessoas foram alvejadas a tiro por fanáticos por não se levantaram durante a execução do Hino Nacional. Muitas outras foram detidas por falar “desrespeitosamente” da bandeira ou, simplesmente, por se recusarem a pô-la na janela quando solicitada. As sentenças por tais delitos eram pronunciadas rapidamente, levando as vítimas a meses ou até anos de cadeia. Os patriotas atacavam especialmente os americanos de origem ale-

mã, submetendo-os a toda a espécie de humilhações, como demonstrarem sua “lealdade” ajoelhando-se e beijando em público a bandeira americana (ABRAMS, 1976, p. 118).

Obras como *The passing of the great race* (1916) de Madison Grant e *The rise tide of color against the white world supremacy* (1920), de Lothrop Stoddard trataram dos perigos do desaparecimento do sangue e do mundo nórdico (ou branco), outrora criador da civilização ocidental e dominador de povos, agora ameaçado por guerras, miscigenação, a industrialização chinesa e japonesa, além do nacionalismo em países que foram colonizados. A restrição da imigração de pessoas não-brancas para países com população majoritariamente branca era uma solução advogada por essas obras, algo que acabou ocorrendo em 1917, 1921 e 1924 e representou uma vitória para grupos que abraçaram estas ideias. Além dos negros, que sofreram com processo de escravização, estrangeirização e a posterior segregação, e dos mexicanos, antigo alvo de preconceito nos Estados Unidos, outros grupos encontravam dificuldades nos Estados Unidos, entre eles os porto-riquenhos, que foram para a cidade de Nova York após as restrições imigratórias, italianos, judeus da Europa Oriental, poloneses e irlandeses, que viviam em enclaves étnicos. (COBEN, 1976, p. 345) Acreditamos que estes elementos contribuem para comprovar e reforçar o argumento de Bauman (2005) de que a modernidade é um estado de perpétua emergência.

O enraizamento da supremacia branca dentro do imaginário Liberal estadunidense é um fator que consideramos como importante para o desencadeamento de diversos desses medos e da dificuldade desta sociedade em lidar com o outro, apesar de todas as imagens e símbolos de tolerância,

como a estátua da Liberdade, da promessa existente na Declaração de Independência dos Estados Unidos de que “todos os homens são criados iguais” com direito “a vida, liberdade, prosperidade e busca da felicidade”. Essa promessa estaria condensada no termo Sonho Americano, cunhado por James Truslow Adams na obra *O Épico da América* (1931), que seria, segundo o autor,

(...) houve também o Sonho Americano, aquele sonho de uma terra onde a vida deve ser melhor, mais rica e completa para qualquer homem, com oportunidade para cada um de acordo com sua habilidade ou conquista. É um sonho difícil para as classes altas europeias interpretarem adequadamente, e muitos de nós crescemos cansados e desconfiados dele. Não é um sonho meramente de carros e altos salários, mas um sonho de uma ordem social onde cada homem e cada mulher pode ser capaz de atingir no mais alto grau o que eles são inatamente capazes, e serem reconhecidos pelos outros pelo que eles são, independentemente de circunstâncias fortuitas como nascimento ou posição (ADAMS, 1931, p. 404, tradução nossa).

Muitos imigrantes (e de forma ficcional, os pais de Raneem) acreditaram nessa promessa e no Sonho Americano quando rumaram para os Estados Unidos, porém diversos outros encontraram uma realidade diferente da prometida. A crença nesse ideal nacional, que teoricamente abarcaria a todos, é abalada pela percepção de que muitos, por mais que se esforcem, trabalhem em dois ou três empregos, estão excluídos dele. Somado a isso, alguns setores conservadores reivindicam o caráter anglo-protestante do Sonho, o que deixaria muitos outros de fora, utilizando discursos muito similares aos empregados no passado e que parecem corroborar com o

que Melody Fonseca diz sobre o imaginário Liberal dos EUA e da homogeneização identitária:

Huntington chegou a afirmar que só existiria um sonho americano criado por uma sociedade anglo-protestante e que os mexicano-americanos só poderiam partilhar desse sonho se sonhassem em inglês (Huntington, 2004) Uma tal representação da identidade norte-americana, avessa ao multiculturalismo, responsabilizado pela deterioração dos padrões sociais, políticos e econômicos dos EUA, não parece manter qualquer relação com a realidade do processo em curso, mas é esposada por um segmento conservador da sociedade, hoje, como foi em outros momentos da história dos EUA (AZEVEDO, 2007, p. 88).

Os quadrinhos da Marvel mobilizam ideais liberais e símbolos nacionais como forma de buscar aceitação entre os seus leitores, o que por vezes permite que essas histórias passem superficialmente sobre algumas questões políticas. Percebemos que, após o primeiro governo de Trump, algumas histórias passaram a problematizar o Sonho Americano, indicando que apesar da promessa, nem todos conseguem desfrutá-lo. Acreditamos que essa história de Miles Morales: Homem-Aranha, seja um exemplo deste movimento.

Diante do que foi exposto e entendendo os quadrinhos como parte integrante da cultura de mídia⁷ como proposto

7. Por Cultura de mídia, entendemos: Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade. Trata-se de uma cultura da imagem, que explora a visão e a audição. Os vários meios de comunicação – rádio, cinema, televisão, música e imprensa como revistas, jornais e histórias em quadrinhos – privilegiam ora os meios visuais, ora os auditivos, ou então misturam os dois sentidos, jogando com uma vasta gama de emoções, sentidos e ideias. A cultura de mídia é industrial; organiza-se com base no modelo de produção em massa e é produzida para

por Douglas Kellner, nos questionamos se este enredo, ao tentar construir uma vilã que desperte empatia no público, não está reforçando estereótipos ao colocar uma filha de imigrantes oriundos do Oriente Médio se aliando a vilões criminosos e praticando atos terroristas. Além disso, o alvo de seu ressentimento é filho de uma migrante, cuja família e ele próprio não se enquadram no grupo Anglo-Saxão, branco e protestante estadunidense. Entendermos esta figuração como um grande problema, sobretudo pelas dificuldades que “os outros” do país enfrentaram historicamente e dos discursos que emergiram (reemergiram?) com a candidatura e a eleição de Donald Trump para seu primeiro mandato. Nos indagamos se esta figuração não seria uma metáfora para ressentimentos entre imigrantes de outras localidades e porto-riquenhos, por conta da possibilidade de os últimos irem para os Estados Unidos sem maiores impedimentos. Porém, olhando para a cidade de Nova York, onde o enredo se desenrola, acreditamos que faz mais sentido atentar para a relação entre os grupos que convivem na cidade:

Mas é claro, relações entre novos e velhos grupos raramente funcionam perfeitamente na cidade lotada, competitiva. Grupos estabelecidos raramente colocam o tapete de boas-vindas para os recém-chegados. Dificuldades com a sucessão étnica foram travados nos arredores de Nova York, em indústrias, sindicatos, igrejas, na política local e nas ruas desde pelo menos os anos de 1840. Algumas vezes acomodações razoáveis são atingidas, outros períodos as coisas ficam feias (lembrem-se de Amor, sublime amor). Recém-

a massa de acordo com tipos (gêneros) segundo fórmulas, códigos e normas convencionais. É, portanto, uma fórmula de cultura comercial e seus produtos são mercadorias que tentam atrair o lucro privado produzido por empresas gigantescas que estão interessadas na acumulação de capital. (KELLNER, 2001, p. 09)

chegados muitas vezes ficam impacientes com seus anfitriões e os veteranos podem se ressentir amargamente com o que eles veem como uma “tomada” da grama “deles”. Quando os grupos estabelecidos são africano-americanos nativos ou porto-riquenhos, como tem sido o caso nos anos recentes, as rivalidades podem ser particularmente amargas, porque eles adicionam a percepção de que minorias nativas estão, mais uma vez, sendo ultrapassadas por novos imigrantes, embora agora, geralmente negros e latinos. Você pode ouvir esses ressentimentos em murmúrios no campus da CUNY⁸ como o Hostos e Medgar Evers ou quando o Museo del Barrio do Leste do Harlem muda seu foco de especificamente porto-riquenho para de modo geral a cultura da América Latina. Você podia ver isto claramente em 2012, quando o parlamentar Charles Rangel, cujo assento no Harlem foi representado por africano-americanos desde 1945, esteve a poucos votos de perder seu assento para um imigrante dominicano⁹ (WATERS; KASINITZ, 2013, p. 97).

8. The City University of New York

9. Trecho original: *Of course, relations between newer and older groups rarely run smoothly in the crowded, competitive city. Established groups seldom simply put out the welcome mat for newcomers. Ethnic succession struggles have been fought in New York's neighborhoods, industries, labor unions, churches, in local politics, and on the streets since at least the 1840s. Sometimes reasonable accommodations are reached; other times things get ugly (remember West Side Story). Newcomers often grow impatient with their proximal hosts, and old-timers can bitterly resent what they see as a "take over" of "their" turf. When the established groups are native African Americans and Puerto Ricans, as has often been the case in recent years, rivalries can be particularly bitter, because they add to the perception that the native minorities are, once again, being surpassed by new immigrants, albeit now generally black and Latino ones. You can hear these resentments in mutterings on cuny campuses such as Hostos and Medgar Evers, or when East Harlem's Museo del Barrio shifts its focus from specifically Puerto Rican to broadly Latin American culture. You could see it clearly in 2012, when veteran congressman Charles Rangel, whose Harlem seat has been represented by an African American since 1945, came within a few hundred votes of losing his seat to a Dominican immigrant.* (WATERS; KASINITZ, 2013, p. 97)

Podemos, então, compreender essa disputa pela vaga no colégio como uma metáfora para disputas por espaços situados na cidade de Nova York, que acabam possuindo seus ressentimentos e rivalidades, vivendo numa cidade cheia, que estimula a competição.

Porter; Haller; Fernandez-Kelly (2008) nos falam que os filhos de imigrantes encontram três principais barreiras: o racismo, os mercados de trabalho bifurcados e a existência de estilos de vida desviantes, como gangues ou o tráfico de drogas. Esse mercado de trabalho bifurcado, fruto da desindustrialização maciça e da economia baseada em serviços, se divide em trabalhos situados numa camada superior, aqueles que demandam conhecimentos, um alto grau educacional e informática avançados e os que estão numa camada inferior, ligados a trabalhos manuais, demandando pouco além de força física. Esse cenário cobra que filhos de imigrantes tenham que conseguir a qualificação educacional necessária dentro de uma única geração, algo que os descendentes de europeus nos Estados Unidos, no passado, levaram várias gerações. Caso não consigam tal qualificação, suas aspirações de vida ficam comprometidas. Um trecho nos chama atenção porque se assemelha com o caminho que Raneem acabou tomando nos quadrinhos:

O fracasso em ascender do ponto de vista educacional e ocupacional na segunda geração carrega um risco adicional. Sob circunstâncias “normais”, os jovens que não conseguem percorrer o sistema educacional poderiam se mover lateralmente, assumindo posições comparáveis àquelas ocupadas por seus pais. A falta de mobilidade intergeracional e a estagnação da segunda geração em ocupações proletárias efetivamente ocorrem, e podem muito bem ser o percurso normativo para os filhos de imigrantes em situação de

desvantagem social, em função do baixo capital humano dos pais e das modalidades de incorporação negativas (cf. Perlmann, 2004; Lopez e Stanton-Salazar, 2001; Rumbaut, 1994, 2005). Uma alternativa ainda menos desejável recai sobre jovens que, insatisfeitos com a possibilidade de fixar-se em ocupações mal pagas e sem perspectivas por toda a vida, voltam-se para alternativas prontamente oferecidas por atividades desviantes ou por gangues organizadas (PORTES; HALLER; FERNANDEZ-KELLY, p. 18, 2008).

Perdendo a vaga no colégio para Miles, considerando trabalhar na loja do pai como algo não garantido, movida por vingança e ressentimento, Raneem, agora conhecida como Ralé, passou a oferecer parafernália tecnológica ou atualizações para os vilões atacarem Miles, ou seja, ela optou por uma atividade desviante.

Considerações finais

Acreditamos que o enredo de Miles Morales: Homem-Aranha, apesar de chamar a atenção para os esquecidos, os refugos da globalização e como pessoas são descartadas, além de um possível esgotamento do Sonho Americano, nos chamando a refletir sobre as dinâmicas existentes entre uma segunda geração de imigrantes e migrantes situada na cidade de Nova York com suas disputas por espaços, criação de rivalidades e o mercado de trabalho nos Estados Unidos, que cobra uma alta especialização em pouco tempo para aqueles que desejam ascender socialmente, produzindo dificuldades, acabou reforçando estereótipos prejudiciais aos imigrantes, num momento político difícil para estes grupos, pós um governo que crimi-

nalizou fluxos populacionais, estimulou o medo na população com objetivo de reforçar a securitização e obter ganhos eleitorais, em um país que a supremacia branca está enraizada até nos ideais liberais, algo que historicamente trouxe dificuldades na relação com os negros estadunidenses e com imigrantes, em diferentes momentos da História. Nosso objetivo aqui não é culpabilizar os artistas envolvidos na produção da obra, que trouxe diversos temas importantes para discussão, o que reforça o papel das Histórias em Quadrinhos para nos chamar à reflexão e ao debate de problemas existentes na sociedade, mas salientar que certos assuntos exigem um cuidado maior ao serem abordados, sobretudo em tempos em que retóricas violentas são empregadas contra certos grupos.

Referências

ABRAMS, Richard M. Reforma e Incerteza: A América ingressa no século XX, 1900-1918. In: LEUCHTENBURG, William E. (Org.). **O século inacabado**: A América desde 1900. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

AZEVEDO, Cecília. Imigração e identidade nacional nos EUA: notas sobre um debate. **Dimensões**, n. 19, p. 73-94, 2007.

BAUMAN, Zygmunt. **Vidas Desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

_____. **Estranhos à nossa porta**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

COBEN, Stanley. Os primeiros anos da América moderna. In: LEUCHTEMBERG, Willian E. (Org.). **O século inacabado: A América desde 1900** – v. 1. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

COULTER, Ann. **Adios, America!** The left's plan to turn our country into a third world hellhole. Washington: Regnery Publishing, 2015. E-book.

DUANY, Jorge. The puerto rican diáspora to the United States: a postcolonial migration? In: BOSMA, Ulbe; LUCASSEN, Jan; Oostindie, Gert (Orgs.) **Postcolonial migrants and identity politics**. New York: Bergham books, 2012.

FONSECA, Melody. Republicanismo, liberalismo y excepcionalismo: Estados Unidos y la cuestión racial em el siglo XIX. **Norteamerica**. Año 12, número 2, julio-diciembre, 2017.

JORDAN TOURISM BOARD. **Religion**. Disponível em: <https://international.visitjordan.com/page/14/Religion>. Acesso em: 14/08/2024.

LIMONCIC, Flávio. **Estados Unidos no século XX**. 1ª Ed. São Paulo: Contexto, 2024.

MENEZES, Lená Medeiros de. **Os indesejáveis**: desclassificados da modernidade. Protesto, crime e expulsão na capital federal (1890-1930). Rio de Janeiro: EDUERJ, 1996.

OWEN, Diana. American Identity, citizenship and multiculturalism. **Civiced**, set. 2015. Disponível em: <<https://www.civiced.org/pdfs/germanPaper0905/DianaOwen2005.pdf>> Acesso em: 16 maio. 2024.

PORTES, Alejandro; HALLER, William; FERNÁNDEZ-KELLY, Patricia. Filhos de imigrantes nos Estados Unidos. *Tempos Social*. v.20, n.1, 2008.

SARMIENTO, Érica. **Migrações forçadas, resistências e perspectivas**: América Central, México e Estados Unidos (2016-2020). São Paulo: Intermeios, 2021.

SANCHEZ, Melissa; ROSENBERG, Mica. Immigrants' resentment over new arrivals helped boost Trump's popularity with latino voters. **ProPublica**. 26/11/2024. Disponível em: <https://www.propublica.org/article/immigration-latino-trump-election-resentment-asylum>. Acesso em: 11/08/2025.

TRUSLOW ADAMS, James. **The Epic of America**. Boston: Little, Brown, and company, 1931. Disponível em: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.262385>. Acesso em: 02/08/2025.

VIENNOT, Bérengère. **A língua de Trump**. Belo Horizonte: Editora Âyiné, 2020.

WATERS, Mary C.; KASINITZ, Philip. Immigrants in New York City: reaping the beneficts of continuous immigration. **Daedalus**. v.142, n. 3. Summer 2013.

ZIGLAR, Cody. VICENTINI, Federico. **Miles Morales: Homem-Aranha**. v.1. Barueri: Panini Brasil, 2023.

(ENTRE)QUADROS SENSÍVEIS: TRABALHANDO A QUESTÃO DOS REFUGIADOS A PARTIR DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS SALA DE ESPERA DA EUROPA

Keliene Christina da Silva¹

Introdução

Quando elaboramos uma aula, ou uma sequência de aulas, muitos fluxos de ideias vêm nesse momento. Professoras e professores carregam um amontoado de leituras, referências visuais, audiovisuais e literárias acumuladas ao longo da vida. Uma vez professores nunca mais enxergamos o mundo sem um olhar pedagógico, pois até mesmo nos momentos de lazer, dentro de uma sala de cinema ou assistindo a um espetáculo teatral, somos surpreendidos pelo pensamento pedagógico intrusivo “eu poderia usar isso de tal forma nas minhas aulas”.

1 Doutoranda em Ensino de História no Prof História – UFPB. Bolsista FAPESQ. Licenciada (2005) e Mestre (2011) em História pela UFPB. Licenciada em Letras com Habilitação em Língua Portuguesa pelo IFPB (2022). Professora de História da rede municipal de João Pessoa desde 2009. kelienechristina@gmail.com

O que podemos então dizer do professor de história? Uma vez que a história se faz presente todos os dias, o passado é presente e vivo, o radar do historiador professor nunca desliga, ele está sempre atento ao que é explicado pelo passado e às possibilidades de desdobramentos dos acontecimentos presentes. Tão natural quanto o ato de respirar o pensamento do professor historiador flui, ora como tímida nascente, ora como potente queda d'água.

Assim como nós, docentes, somos um amontoado de informações e influências, nossos alunos também o são. Muitos são os saberes e referências por eles mobilizados e que também aguçam sua curiosidade. Tais conhecimentos muitas vezes são ignorados, seja por desconhecimento ou pelo tempo que se esvai nas inúmeras atividades burocráticas da prática docente que vão muito além do planejamento e execução das aulas. Porém, se soubermos tocar as cordas que acionem essa curiosidade dos estudantes, podemos construir com eles belas sinfonias do conhecimento.

O presente texto é uma proposta de elaboração de caminhos para uma sinfonia das sensibilidades. Mediados pela leitura da história em quadrinhos “Sala de espera da Europa: uma história de refugiados”, da quadrinista holandesa Aimée de Jongh, temos como objetivo compreender a questão dos refugiados enquanto consequência de guerras e conflitos, estabelecendo relações entre passado e presente.

Figura 1: Capa da HQ.



Fonte: Sala de espera da Europa: uma história de refugiados, 2022.

A obra foi produzida a partir de uma visita feita pela quadrinista ao campo de refugiados na ilha grega de Lesbos, em outubro de 2017. A intenção era fazer uma reportagem sobre as condições do local e a vida das pessoas que estavam lá. Como não era permitido o uso de câmeras, apenas lápis e papel, Jongh usou seu tempo de sete dias de permanência naquele ambiente para construir esse relato comovente a partir das falas das pessoas entrevistadas.

Assim, partindo de um tema muito em voga atualmente, quando assistimos ao genocídio do povo palestino ocorrendo

a olhos vistos e diante da revoltante inação dos órgãos reguladores das relações internacionais, pretendemos caminhar pelas trilhas da *burdening history* (BORRIES apud FRONZA, 2023, p. 299) para proporcionar uma experiência de aprendizagem histórica em uma abordagem multiperspectivada (FREITAS apud FRONZA, 2023, p. 299), que vá além das relações internacionais e conjunturas políticas envolvidas em conflitos, mas que entre também na dimensão humana das vidas atingidas por tais eventos.

Nesse sentido, propomos aqui uma sequência didática para o uso da referida obra em sala de aula com o objetivo geral de compreender a questão dos refugiados enquanto consequência de guerras e conflitos, estabelecendo relações entre passado e presente e contribuindo para o desenvolvimento de uma aprendizagem histórica significativa, e tendo como objetivos específicos:

- * Compreender a HQ *Sala de espera da Europa* como uma representação da experiência dos refugiados;
- * Discutir sobre conflitos históricos que geraram fluxos migratórios forçados nos séculos XX e XXI;
- * Estimular o desenvolvimento de uma consciência histórica crítica e sensível aos impactos provocados pelos conflitos.

O uso de histórias em quadrinhos nas salas de aula é uma realidade, elas não precisam mais pedir permissão para adentrar no espaço escolar. O temor de ser causadora de preguiça mental e a pecha de indutora à delinquência, outrora propagados por Fredric Wertham em tempos longínquos, foram ultrapassados. Hoje nos impulsiona a provocação proposta na coletânea organizada por Elydio dos Santos Neto e Marta Regina Paulo da Silva: *Os quadrinhos estão na escola*.

E agora? (2015). Com a presença deles na escola os desafios agora são outros.

Observamos a presença constante de quadrinhos no Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), tanto marcando espaço nos livros didáticos de variados componentes curriculares, quanto compondo as listas de leitura das bibliotecas escolares. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) orientam a utilização de diversos gêneros textuais, dentre os quais estão as histórias em quadrinhos, e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também indicam habilidades que devem ser desenvolvidas envolvendo o uso de quadrinhos. “Esse contexto favorável faz com que muitos professores e professoras, desejosos/as de encontrar novas linguagens pedagógicas que os/as aproximem de seus educandos/educandas, queiram trabalhar com as histórias em quadrinhos” (SANTOS NETO; SILVA, 2015, p. 11).

A proposta didática aqui apresentada parte da motivação para uma aprendizagem histórica (CERRI, 2011) mais dinâmica, em que os alunos possam se sentir sujeitos do seu processo de aprendizagem. Partindo do ponto que a consciência histórica busca compreender o passado de forma crítica, reconhecendo não apenas os fatos mas também as diversas versões envolvidas em um mesmo acontecimento (CERRI, 2011, p. 130), sendo este um dos pressupostos do ensino de história orientados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nossa proposta aponta para uma abordagem multiperspectivada que vai além dos números e informações apresentadas no material didático, mas que também aborda a dimensão humana das vidas impactadas por esse acontecimento.

Justificativa

O desenvolvimento de nossa proposta didática se justifica pela necessidade de pensar ações pedagógicas que proporcionem uma aprendizagem histórica significativa para os alunos (WANDERLEY, 2020, p. 137). Como já mencionado anteriormente, os alunos chegam às salas de aula com toda uma carga de influências e informações vindas dos mais diversos meios, estas contribuem para sua consciência de mundo e de sua condição enquanto indivíduo, porém, não constituem em si um saber histórico articulado, não comportam ações de uma atitude historiadora. No entanto, tais informações e conhecimentos movem questões, interesses e curiosidades dos alunos, e nesse aspecto entra em ação a história pública, contribuindo para “compreender e expandir audiências para o conteúdo histórico” (SANTIAGO apud PACIEVITCH, 2021, p. 118).

Consideramos que nossa proposta didática se encontra dentro dos estudos da Didática da História, que diz respeito à “ciência da aprendizagem” (SCHMIDT, 2020, p. 16). É no âmbito da Didática da História que se estuda como se ensina e como se aprende história, assim, mais do que técnicas pedagógicas, ela se preocupa com o desenvolvimento do pensar historicamente no âmbito escolar, os objetivos e métodos envolvidos nesse processo.

Tais procedimentos mobilizadores de um pensamento histórico, caminham no sentido de uma aprendizagem histórica, que diz respeito a como os alunos atribuem significados aos conteúdos que aprendem, de forma que passam a estabelecer relações de sentido entre passado e presente, estas mobilizadoras de duas potencialidades, a interna, agente constitutiva da sua identidade, e a prática, no sentido de seu posi-

cionamento e ação na sociedade a partir da consciência que tem de si enquanto indivíduo dentro de um coletivo.

Portanto, o uso de quadrinhos nas aulas de história encontra respaldo nos processos envolvidos no ensino de história considerando a consciência histórica, que segundo Cerri deve ter por princípio “desenvolver atividades que permitam que o educando conheça a história que, de forma mais aproximada, seja sua história - ao mesmo tempo que conhece diferentes formas pela qual se lhe atribui significado” (CERRI, 2011, p. 130). Mas afinal, o que vem a ser a consciência histórica?

Diversos autores abordam o conceito de consciência histórica tomando como base os estudos do filósofo alemão Jörn Rüsen. Assim, apoiada no referido autor, Maria Auxiliadora Schmidt (2020) trata a consciência histórica como um elemento essencial para a educação histórica dos alunos, segundo a autora tal conceito constitui a base para a formação de uma atitude historiadora nos alunos, permitindo que eles possam estabelecer relações entre passado e presente. Alinhada à Rüsen, Schmidt compreende a consciência histórica tanto na sua dimensão subjetiva, ou seja, na forma como os seres humanos compreendem e dão sentido à sua vivência no tempo, quanto como um objetivo pedagógico no âmbito do ensino de história. Para a autora, o desenvolvimento dessa consciência histórica enquanto finalidade do ensino de história, ocorre por meio do trabalho com fontes diversas e do estímulo à reflexão crítica e à análise e comparação de narrativas sobre o passado.

Portanto, objetivando proporcionar que os alunos experienciem representações sobre história em outros suportes, nos propomos a utilizar a história em quadrinhos Sala de espera da Europa considerando-a dentro da esfera da cultura histórica, compreendida como:

(...) os enraizamentos do pensar historicamente que estão aquém e além do campo da historiografia e do cânone historiográfico. Trata-se da intersecção entre história científica, habilitada no mundo dos profissionais como historiografia, dado que se trata de um saber profissionalmente adquirido, e a história sem historiadores, feita apropriada e difundida por uma plêiade de intelectuais, ativistas, editores, cineastas, documentaristas, produtores culturais, memorialistas e artistas que disponibilizam um saber histórico difuso através de suportes impressos, audiovisuais e orais (FLORES, 2007, p. 95).

Considerando que “a Didática da História amplia seus objetos de estudo para além da sala de aula” (WANDERLEY, 2020, p. 135), nossa proposta pedagógica encontra-se imbricada nos supracitados enraizamentos do pensar historicamente, pois a história em quadrinhos escolhida como fonte de estudo se debruça sobre uma questão presente, cujas raízes remontam a todo um contexto histórico envolto em motivações políticas, econômicas, sociais e culturais. Ademais, coadunamos com Fronza quando este compreende as histórias em quadrinhos “como artefatos narrativos da cultura juvenil que permitem aos jovens desenvolver uma relação de intersubjetividade com o conhecimento histórico” (FRONZA, 2016, p. 45).

A leitura de quadrinhos é algo presente no cotidiano escolar desde os processos de alfabetização e letramento, e, mesmo que não se estabeleça como leitura recorrente para uma parcela dos estudantes, a sua leitura é de fácil assimilação e essa memória de um contato anterior, em outros momentos da trajetória escolar, instrumentaliza os alunos para a compreensão dos temas explorados por meio de tal linguagem gráfica.

Portanto, partindo da premissa de Wanderley, que considera a “construção dialética e dialógica, resultante da intera-

ção de consciências históricas diversas” (2020, p. 134) como o espaço em que se dá a História Pública na prática escolar, no qual o professor também atua como historiador público a medida que estabelece pontes entre o conhecimento historiográfico e as demais narrativas que se constroem sobre a história em diversas linguagens e suportes, com a intenção de promover uma aprendizagem histórica significativa (WANDERLEY, 2020, p. 136), consideramos a nossa proposta enquanto uma prática de História Pública no ensino de história uma vez que ela parte de um saber construído sobre dado contexto histórico fora do âmbito da historiografia problematizando-o historicamente, com a finalidade de desenvolver nos estudantes “uma atitude diante do conhecimento histórico” (PACIEVITCH, 2021, p. 121).

A obra escolhida e as possibilidades que ela nos proporciona

A obra escolhida, *Sala de espera da Europa: uma história de refugiados*, é uma reportagem em quadrinhos de autoria da quadrinista Aimée de Jongh. A autora visitou o campo de refugiados de Kara Tepe, na ilha grega de Lesbos, onde milhares de pessoas estão abrigadas à espera de uma oportunidade para recomeçarem suas vidas na Europa. Os motivos que os levaram até lá são diversos, porém compartilham entre si o sonho do recomeço e os traumas que os fizeram deixar seus locais de origem.

Na impossibilidade de realizar registros fotográficos, devido a proibição do uso de câmeras fotográficas, Jongh registrou suas impressões dessa visita em desenhos, assim como repro-

duziu as entrevistas realizadas e registradas da mesma forma. Consideramos a obra um importante registro tanto do espaço quanto do período, e concordamos com as palavras da autora quando afirma o seguinte:

Sei que a situação mudou bastante desde 2017. O acampamento Moria não existe mais após o grande incêndio, agora se chama “Moria 2.0” e fica em um local diferente. E o acampamento Kara Tepe, que aparece nos quadrinhos, foi fechado. Essas mudanças mostram que uma história em quadrinhos como essa é um importante documento histórico visual, pois os campos mencionados nela agora não existem mais. E através dos quadrinhos, todos nós ainda temos a chance de ver como eles eram por dentro. (JONGH, 2022, p. 29)

Portanto, na perspectiva de um ensino de história voltado para uma aprendizagem histórica significativa, consideramos o uso desse quadrinho enquanto um documento que registra um dado acontecimento e que pode ser estudado em sala de aula em diálogo com os objetos do conhecimento previstos e adicionar camadas na análise histórica multiperspectivada.

Como a intenção da sequência didática proposta é abordar a dimensão das vidas humanas além dos números, observemos aqui alguns recortes da história em quadrinhos que evidenciam esse ponto e reforçam o objetivo do nosso trabalho.

Figura 2: Recorte utilizados para a sequência didática.



Fonte: JONGH, 2022.

Desde a abertura da obra mostra como sua visão sobre a questão dos refugiados, outrora limitada ao que acessa através de notícias, se modifica quando a visita é algo real, pois a partir daquele momento ela passou de espectadora passiva para a posição de pessoa imersa nos fatos. A lembrança da notícia que ganhou repercussão sobre o corpo de uma criança encontrado afogado numa praia da Europa, resultado infeliz de uma tentativa de fuga de uma família de refugiados retorna como a memória traumática coletiva que puxa a narrativa, uma forma de ligar a autora ao tema que será abordado, assim como evidenciar a empatia ao tentar se colocar no lugar de quem tenta realizar a travessia.

Figura 3: Elementos cotidianos na HQ.



Fonte: JONGH, 2022.

O tom da história evidencia que a vida de um refugiado é um longo e angustiante stand by, pois embora não esteja mais no local de onde fugiu e de se encontrar muito perto de ingressar onde deseja, a possibilidade de ser enviado de volta permanece pairando no ar, assombrando o ambiente enquanto a sonhada permissão de ingresso não chega. A autora também destaca que, apesar de uma aparente normalidade na organização à primeira vista, um olhar mais detido expõe os problemas estruturais do espaço assim como as feridas físicas e emocionais presentes em todos, especialmente nas crianças.

Assim, mais que uma descrição de um espaço que não existe mais, a história em quadrinhos escolhida é um registro de vidas atravessadas por eventos traumáticos que nos livros didáticos são abordados através de números e gráficos, e que nesta obra temos a possibilidade de enxergar rostos e vidas.

Material e métodos

Para a realização da presente proposta serão utilizados os seguintes materiais: livro didático, trechos da cartilha “Protegendo refugiados no Brasil e no mundo”, a história em quadrinhos “Sala de espera da Europa”, as fichas de leitura crítica impressas, fichas para a elaboração dos verbetes e tablets para a realização da leitura coletiva do quadrinho, projetor para exposição de imagens.

O livro didático adotado pela escola servirá para um estudo contextualizado do período da Primeira Guerra Mundial, objeto de conhecimento vinculado à proposta de atividade e cuja habilidade, “(EF09HI10) Identificar e relacionar as dinâmicas do capitalismo e suas crises, os grandes conflitos mundiais e os conflitos vivenciados na Europa.”², pretendemos desenvolver.

Figura 4: Demais materiais utilizados para a sequência didática.



2. BRASIL, 2018, p. 429.

Quem são os refugiados?

Os refugiados estão fora do seu país de origem devido a fundados temores de perseguição relacionados à sua raça, religião, nacionalidade, grupo social ou opinião política. Também são consideradas refugiadas aquelas pessoas que foram obrigadas a deixar seus países devido a conflitos armados, violência generalizada e violação dos direitos humanos.

Todos os anos, ao redor do mundo, milhões de refugiados e um número ainda maior de pessoas deslocadas dentro de seus próprios países são forçados a abandonar tudo – suas casas, empregos, familiares, amigos e bens – para preservar sua liberdade, garantir sua segurança e assegurar sua vida. Não se trata de uma escolha, mas sim da única opção possível.

A proteção de refugiados e das populações deslocadas por guerras, conflitos e perseguições é a principal missão do ACNUR, a Agência da ONU para Refugiados, que busca soluções adequadas e duradouras para estas populações. A participação destes grupos nas decisões que impactam suas vidas é um princípio essencial da ação do ACNUR.

Esta cartilha traz respostas às principais questões sobre refugiados no Brasil e no mundo, mostrando como a Agência da ONU para Refugiados e seus parceiros humanitários trabalham para garantir proteção e assistência das populações sob seu mandato.

Diferenças entre migração e refúgio

Enquanto as pessoas refugiadas estão em uma situação muito vulnerável, pois não têm proteção de seus respectivos países e sofrem ameaças e perseguições, os migrantes internacionais escolhem viver no exterior principalmente por motivações econômicas, podendo voltar com segurança ao seu país de origem se assim desejarem. Estes não recebem assistência e proteção do ACNUR, pois não estão sob o seu mandato.

Refugiados e migrantes são cada vez mais confundidos entre si e tratados com desconfiança, preconceito e intolerância. Os sistemas de proteção internacional estão sob intensa pressão. Em muitos países, os controles de fronteiras estão cada vez mais rigorosos por questões de segurança interna, impedindo a entrada de migrantes em situações irregulares. É necessário garantir que pessoas refugiadas sejam devidamente identificadas e protegidas.



Refugiados se adequam às novas realidades, participando de uma oficina de baristas em um coffee shop de São Francisco, nos Estados Unidos.



A pequena Noora se coloca ao lado de sua melhor amiga, Fatma (à direita). Ambas frequentam as aulas do segundo turno em uma escola instalada no campo de refugiados de Baisha Camp, no Iraque. Elas e milhares de outros sírios não tiveram escolha, tendo sido forçados à abandonar o país devido ao conflito armado iniciado em 2011.

10 ACNUR. PROTEGENDO REFUGIADOS NO BRASIL E NO MUNDO

Fonte: ACNUR – Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados. Protegendo refugiados no Brasil e no mundo. Brasília: ACNUR Brasil, 2016³.

Associado ao objeto de conhecimento trabalhado, daremos sequência a leitura coletiva de duas páginas da cartilha da “Protegendo refugiados no Brasil e no mundo”, especificamente as páginas 2 e 10, uma publicação da Agência da ONU

3. Disponível em: < https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/portugues/Publicacoes/2016/Cartilha_Protegendo_Refugiados_No_Brasil_e_no_Mundo.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2025.

para Refugiados (ACNUR), levantando a discussão sobre os refugiados de guerra e os demais motivos que também geram esses fluxos de migração forçada, procurando relacionar com os contextos atuais que geram tais consequências. As páginas selecionadas versam sobre o que são refugiados, assim como estabelece as diferenças entre refúgio e migração, conceitos essenciais para o desenvolvimento dos debates propostos na nossa sequência didática.

A leitura da história em quadrinhos será feita de forma coletiva através de arquivo em formato pdf, utilizando os tablets dos alunos, uma vez que a rede de ensino onde a escola se insere disponibiliza esse recurso. A leitura coletiva será dividida em duas etapas, primeiro a fase silenciosa e individual, para que os alunos tenham o primeiro contato com a obra e possam ter uma impressão mais livre, sem a influência dos comentários da professora e dos colegas. Em seguida, será feita uma roda de conversa coletiva sobre a obra lida, com compartilhamento de impressões e estabelecimento de relações aos conteúdos estudados, tanto ao texto lido anteriormente quanto aos acontecimentos atuais.

A avaliação da atividade será realizada em dois momentos. O primeiro momento consistirá no preenchimento de ficha de avaliação crítica individual, segundo o modelo a seguir:

Figura 5: Ficha de leitura.

FICHA DE LEITURA

Título:

Autor(a):

Ano da publicação:

1. Qual é o tema central da obra?

2. Em qual local a história se passa?

3. Quais situações apresentadas na obra chamaram sua atenção? Por quê?

4. Apreciação crítica (desenvolva SUA OPINIÃO sobre a obra lida em no mínimo 5 e no máximo 15 linhas).

Fonte: Silva, Keliene [@kelienechristina]. Segunda didática. Instagram, 29 de maio de 2023.

A ficha de avaliação crítica individual tem a intenção de desenvolver tanto as habilidades de identificação de informações essenciais de uma obra, como a autoria e o ano de publicação, quanto a capacidade de argumentação crítica dos alunos.

O segundo momento consistirá na elaboração coletiva de verbetes associados aos termos estudado ao longo da execução da proposta: nação, povo, território, guerra e refugiado. Acreditamos que o desenvolvimento de tais verbetes auxiliará para consolidar de forma sintética as discussões mobilizadas no curso da atividade, tendo como foco o processo de identificação e aprendizagem de conceitos chaves.

Metas e atividades

Estudo do objeto de conhecimento pretendido

- a) Estudo do objeto de conhecimento mobilizador do debate, no caso a Primeira Guerra Mundial.
- b) Compreensão da condição de refugiado através da leitura e debate sobre as páginas selecionadas da cartilha da ACNUR.

Leitura da obra a ser analisada

- a) Leitura individual da história em quadrinhos “Sala de Espera da Europa”.
- b) Debate coletivo sobre as impressões acerca da obra.
- c) Estabelecimento de relações entre a obra lida, o objeto de conhecimento estudado e o contexto presente.

Desenvolvimento das atividades avaliativas

- a) Reflexões desenvolvidas nos debates.
- b) Preenchimento das fichas de leitura individual.
- c) Construção coletiva e colaborativa de verbetes associados ao tema estudado.
- d) Compartilhamento coletivo dos resultados das atividades.

Plano de aula/Sequência didática

Disciplina: História	Ano: 9º ano
Tema gerador: Refugiados: questões sobre ontem e hoje	

Objetivos: Compreender a HQ Sala de espera da Europa como uma representação da experiência dos refugiados; Discutir sobre conflitos históricos que geraram fluxos migratórios forçados nos séculos XX e XXI; Estimular o desenvolvimento de uma consciência histórica crítica e sensível aos impactos provocados pelos conflitos.	
Objeto de conhecimento: Primeira Guerra Mundial	
Habilidade: (EF09HI10) Identificar e relacionar as dinâmicas do capitalismo e suas crises, os grandes conflitos mundiais e os conflitos vivenciados na Europa.	
Tempo estimado/Etapas	
2 aulas	Contextualização do objeto de conhecimento “Primeira Guerra Mundial”.
1 aula	Discussão sobre a condição de refugiado a partir da cartilha da ACNUR.
1 aula	Apresentação e leitura individual da HQ Sala de Espera da Europa.
1 aula	Roda de conversa e compartilhamento de impressões sobre a obra lida.
1 aula	Preenchimento da ficha de leitura individual.
1 aula	Construção colaborativa de verbetes.
1 aula	Compartilhamento coletivo das produções.
Tempo de cada aula: 45 minutos considerando a realidade de uma carga horária semanal com quatro horas-aula.	

Metodologia: aula expositiva dialogada, roda de conversa, leitura coletiva.

Recursos: livro didático, projetor, tablets (para leitura dos materiais), fichas impressas para a leitura crítica, fichas para a elaboração dos verbetes, canetas coloridas.

Conclusões preliminares e resultados esperados

Entendendo o estímulo à leitura quadrinhos nas aulas à luz da perspectiva de educação dialógica freiriana, compreendemos a proposta apresentada como um recurso pedagógico poderoso para a construção coletiva do conhecimento. À medida que enfatiza o diálogo, a conscientização e a autonomia dos alunos, tal abordagem se alinha às proposições de Paulo Freire, quando este afirma que a educação “não se faz de A para B ou de A sobre B, mas de A com B, mediatizados pelo mundo” (FREIRE, 2025, p. 116). Assim, ao orientarmos a leitura de quadrinhos pelos alunos adotamos a postura de educador problematizador, que não se coloca como centro do conhecimento, mas como sujeito em “ato cognoscente na cognoscitividade dos educandos” (FREIRE, 2015, p. 97).

Consideramos também as histórias em quadrinhos como representação cultural (CHARTIER, 1990) e, enquanto tal, transmissoras de significados próprios do tempo, realidade e cultura de quem as produz. Dessa maneira, acreditamos que o estímulo à leitura de histórias em quadrinhos na sala de aula propicia aos alunos uma atribuição de significados aos conteúdos abordados, dessa maneira eles têm a possibilidade de se apropriarem do saber histórico,

reforçando assim sua noção de pertencimento à história e de construtores de conhecimento.

Dessa maneira, espera-se que ao final da execução desta proposta os alunos desenvolvam a habilidade de estabelecer relações entre o objeto de conhecimento estudado e os demais contextos que acarretam migrações forçadas, compreendendo não apenas os condicionantes políticos, sociais e econômicos, mas também a dimensão humana das vidas atingidas nesses processos.

Além disso, pretendemos também que os alunos compreendam os conceitos-chaves propostos na construção dos verbetes e possam relacioná-los a outros contextos de aprendizagem, de forma despertar um pensamento crítico e a capacidade de aplicar esse conhecimento em outras atividades, visto que a aprendizagem de conceitos é muito importante na apreensão e discussão de conteúdos históricos.

Para além da proposta didática, pretendemos, como citado no início deste trabalho, “expandir a audiência para o conteúdo histórico” e realizar uma pedagogia das audiências, para assim, ao mobilizar as cordas da História Pública, posamos colaborar na formação sujeitos críticos e conscientes sobre as narrativas que são construídas, através de um ensino de história focado em uma aprendizagem histórica significativa.

Referências

ACNUR – Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados. **Protegendo refugiados no Brasil e no mundo**. Brasília: ACNUR Brasil, 2016. Disponível em: <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/portugues/Publicacoes/2016/>

Cartilha_Protegendo_Refugiados_No_Brasil_e_no_Mundo.pdf. Acesso em: 28 jul. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CERRI, Luis Fernando. **Ensino de história e consciência histórica**: implicações didáticas de uma discussão contemporânea. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural**. Entre práticas e representações. São Paulo: Difel, 1990.

FLORES, Elio Chaves. **Dos feitos e dos ditos**: história e cultura histórica. Saeculum: Revista de História – Dossiê: História e Cultura Histórica, n. 16, jan/jun. 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

FRONZA, Marcelo. Em direção a uma cultura histórica mobilizada pelas histórias em quadrinhos que abordam as estruturas de sentimento relativas à ditadura militar brasileira. In: Cavalcanti Jr., A. A.; Borges, Í. N. **Ditadura militar e ensino de história**: práticas, fontes, experiências e reflexões. 1. ed. Santa Maria: Arco Editores, 2023. p. 319-355.

FRONZA, Marcelo. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educar em Revista**, 60, 43-72, 2016.

JONGH, Aimée de. **Sala de espera da Europa**: uma história de refugiados. São Paulo: Conrad, 2022.

PACIEVITCH, Caroline. **Ensino de História:** narrativas que percorrem a escola e o público. In: Hermeto, Miriam; Ferreira, Rodrigo A. (ed.). História Pública e ensino de História. São Paulo: Letra e voz, 2021, p. 115-134.

SANTOS NETO, Elydio dos. SILVA, Marta Regina Paulo da. **Histórias em quadrinhos e práticas educativas.** Volume II: os gibis estão na escola, e agora? São Paulo: Criativo, 2015.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos. **Didática reconstrutivista da história.** Curitiba: CRV, 2020.

WANDERLEY, Sônia. O entrelugar do aprendizado escolar de História: uma perspectiva de História Pública. **Revista História Hoje**, 9 (18), 125-144, 2020.

OS CONTOS “A FORÇA DA VIDA” E AS MEMÓRIAS GRÁFICAS DE WILL EISNER E OS IMIGRANTES JUDEUS EM NOVA IORQUE DURANTE A GRANDE DEPRESSÃO AMERICANA (1929-1939)

José Renner de França Silva¹

Introdução

O texto deste artigo faz parte da minha monografia apresentada ao final do curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual do Ceará como exigência para conclusão do curso no ano de 2010 e versa sobre as histórias em quadrinhos, representação do povo judeu em Nova Iorque na década de 1930 e “memória gráfica” como fonte histórica.

No final da década de 1970, o experiente quadrinista norte-americano, Eisner, filho de imigrantes judeus, nascido no bairro do Brooklyn, na cidade de Nova York, publica a HQ de contos, *Um contrato com Deus*, um dos primeiros qua-

1. Doutorando em Educação na Universidade Federal do Ceará (PPGE/UFC). Professor efetivo do Município de Fortaleza e do Estado do Ceará. E-mail: jrener1973@gmail.com.

drinhos a ser considerado graphic novel (novela ou romance gráfico), uma trilogia que mostra a sobrevivência dos imigrantes judeus nos EUA ao ambiente urbano dentro dos cortiços no bairro do Bronx em Nova York, no período da Grande Depressão Americana.

Na década seguinte, Eisner publica a segunda parte de seus contos urbanos, o romance gráfico: *A força da vida*. É nessa HQ que Eisner vai utilizar de forma significativa os momentos históricos do período como parte do processo de criação de sua obra, pois além de suas memórias sobre aqueles momentos de crise em Nova York, ele vai utilizar recursos como notícias de jornais da época e inserir cartas entre os personagens falando sobre a problemática daquele período. As HQs de Eisner funcionam como “memória gráfica”, uma rica fonte de informação de alguém que viveu e deixou para a posteridade sua visão através de uma arte em sequência ou como ele mesmo escreve no prefácio da edição de *The Contract With God Trilogy*, lançada pela W.W. Norton em 2005:

Nascido e criado na cidade de Nova York, e tendo sobrevivido e crescido lá, eu carrego comigo uma carga de lembranças, algumas dolorosas e outras alegres, que ficaram trancadas no cárcere da minha mente. Tenho essa necessidade de um velho marinheiro em compartilhar meu acervo de experiência e observações. Se quiser me chamar de uma testemunha gráfica registrando a vida, a morte, o sofrimento e a luta incessante para triunfar...ou, pelo menos, sobreviver (EISNER, 2005).

Em suas narrativas, Eisner analisa e registra, como “testemunha gráfica”, a “sobrevivência” dos imigrantes judeus nos EUA na época conhecida como “A Grande Depressão” (1929-1939) dentro de suas HQs. O autor constrói o imagi-

nário de um povo que “luta incessantemente para triunfar” sobre as dificuldades cotidianas que lhes foram impostas, desde preconceitos, devido a ascensão das práticas anti-semitas que cresciam com os movimentos nazi-fascistas da Europa até disputa por espaço como os outros imigrantes (italianos e irlandeses) que dividiam os cortiços no Bronx.

Na HQ *A força de vida*, Eisner vai construir, ao longo de doze pequenos contos, parte do cotidiano dos imigrantes judeus, que foram morar em cortiços no sul do Bronx, bairro de Nova York nos EUA no ano de 1934. Através de diversas técnicas de texto e desenho, Eisner vai edificar e deixar para a história, através de um dos mais fascinantes produtos da cultura de massa contemporânea, as Histórias em Quadrinhos, a sua visão sobre aquele povo e sua luta pela sobrevivência muito antes do Holocausto.

Metodologia

O método utilizado foi o indiciário, descrito por Carlo Ginzburg (1989, p. 143-179) como aquele em que o historiador opera a reconstrução do passado através de “pistas”, “sintomas” e “sinais” deixados pelos eventos ocorridos no tempo. Portanto, procuraremos os “indícios” deixados por Will Eisner na obra em análise que apontem as relações da mesma com o contexto histórico da Grande Depressão e a trajetória da comunidade judaica através dos tempos nos Estados Unidos e no mundo, do final do século XIX ao início do século XX.

Para tanto, veremos uma bibliografia que trate da história social e cultural dos EUA desse período, bem como da história dos judeus no mundo e das representações sociais e simbóli-

cas desse povo através dos séculos, criando assim um “quadro de referências” que nos possibilitará analisar a relação dialética entre a nossa fonte principal – no caso, o romance gráfico *A força da vida* e a História convencional.

A obra, dividida em doze capítulos, acompanha as desventuras da família Shtarkah, uma típica família de imigrantes judeus nos EUA no começo do século XX, através do ano de 1934. Como ocorre com frequência em outros trabalhos seus, Eisner usa a narrativa de vida desse núcleo familiar para desenvolver, em segundo plano, um panorama consistente do contexto histórico. Em segundo plano, nós insistimos; porque, em primeiro plano, o que nós vamos encontrar é uma grande metáfora da resistência do povo judeu nos ambientes mais hostis através dos tempos e as estratégias sociais que essa comunidade utiliza para sobreviver em meio a perseguições brutais e cooptações sutis, “inventando” seu cotidiano, e dando mostras inequívocas de sua grande “força vital”, só comparável, segundo o autor, à das baratas.

Acreditamos que a melhor maneira de analisar a obra *A força da vida*, em toda a sua complexidade metafórica e alusiva em relação aos judeus, é nos detendo nos doze contos isoladamente, procurando desvendar o que eles revelam de exclusivo em relação ao resto da narrativa e o que necessariamente mantém em comum com a mesma. É o que faremos a seguir. Antes, porém, é interessante sabermos com que estrutura Eisner concebia as suas obras.

É o próprio autor quem nos dá essa explicação, em seu *Narrativas gráficas*: “A estrutura de uma obra pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim: (...) INTRODUÇÃO ---- PROBLEMA ---- LIDANDO COM O PROBLEMA ---- SOLUÇÃO ---- FIM OU CENÁRIO” (EISNER, 2005, p. 13).

Esse esquema vai ser, de modo geral, aquele adotado por Eisner na obra em questão.

Desenvolvimento do tema

No primeiro conto, que dá título à obra (HQ) - A força da vida - o desenhista realiza a introdução através de uma reflexão filosófica sobre a luta pela sobrevivência de todas as formas de vida e o mistério desse significado, nas palavras do autor:

“Vai saber... Vai saber... Por que todas as criaturas da terra lutam tanto para viver? Porque elas andam apressadas, fogem do perigo e continuam a obedecer um ciclo natural de existência, aparentemente em resposta a uma misteriosa ‘Força da vida’? Então, a questão é POR QUÊ, PARA QUÊ? Pergunte aos insetos... Talvez eles saibam” EISNER, 2009, p. 7-8).

Imediatamente abaixo dessas palavras, o autor coloca uma ilustração de Big Close-up de um grupo de baratas ao pé de um muro. Este inseto, a barata, será a metáfora-chave sobre a resistência do povo judeu durante toda a obra, voltando a aparecer em diferentes momentos da narrativa. Como veremos a seguir, é uma metáfora deliberada, e se articula de duas formas principais: como demonstração teísta de que há uma “vontade superior” a influenciar o destino de todas as criaturas – visão religiosa típica do judaísmo, como já demonstramos – e como subversão irônica da idéia do judeu como uma raça “sub-humana” e nociva, dispersa em todos os continentes e contra a qual se tenta em vão eliminar. É preciso lembrar que

a figura do judeu como um tipo de “rato” foi muito utilizada pela propaganda nazista.

Aliás, é praticamente a mesma subversão irônica que o desenhista de origem judaica Art Spiegelman utiliza em sua obra *Maus*, de 1986, que trata da sobrevivência dos judeus durante o Holocausto. Nesta obra, Spiegelman retrata o povo judeu como “ratos”, os alemães como “gatos”, os norte-americanos como “cães” e assim por diante. Depois dessa introdução “metafórica”, Eisner parte para uma segunda introdução, desta vez contextualizando historicamente. Neste sentido, ele narra:

“Depois da quebra da bolsa de valores em 1929 uma grande depressão esparramou-se sobre a sociedade ocidental como uma nuvem cinza! De repente, para um mundo que tinha estado em uma alegre busca pela boa vida, parecia que viver havia se transformado em sobrevivência! Muitas suposições incontestáveis até então, agora eram reexaminadas. As pessoas se mudavam para onde fosse possível, do campo para a cidade ou da cidade para o campo... à procura de pastagens mais verdes como caçadores em tempos antigos. Mas no Bronx, na avenida Dropsie, a maioria dos moradores dos cortiços não arredava pé, simplesmente porque tinham acabado de chegar de outros lugares mais hostis. Eles carregavam consigo o tabernáculo de uma força da vida que mal compreendiam. Agora eram meados dos anos trinta...”(EISNER, 2007, p. 9).

Essa segunda parte da introdução de Eisner, apesar de genérica, pontua aspectos importantes do significado social e histórico da Grande Depressão para o mundo e, sobretudo, para os imigrantes judeus de Nova York: a falência do sonho liberal do *american way of life* – “para um mundo que tinha estado em uma alegre busca pela boa vida, parecia que viver havia se transformado em sobrevivência”; a realidade dos

imigrantes judeus, fugidos da intolerância religiosa da Europa oriental no final do século XIX.

Essa firme fundamentação histórica ganhará contornos ainda mais notórios na página seguinte, na qual, sob a data de 1934, lemos a citação de um trecho do discurso de posse do presidente F. D. Roosevelt sobre a difícil situação da economia dos EUA e reproduções de notícias de jornal como o New York Times sobre o cenário social – e mês climático! – dos primeiros meses de 1934.

Tais recursos narrativos mostram que Eisner não pretendia que o lado ficcional suplantasse o histórico nem que o histórico se sobressaísse ao ficcional, as que houvesse uma relação dialética entre esses dois elementos na obra, em que a “História” daria legitimidade aos dramas das personagens e a “história” destes últimos humanizaria os fatos históricos, não permitindo que eles se perdessem numa abstração sem rosto, numa estratégia narrativa que guarda muitas relações como a abordagem da micro-história, aspecto que analisaremos mais adiante. Após essas duas introduções – metafórica e histórica – o autor nos leva a conhecer o principal personagem da narrativa, representado pelo velho carpinteiro Jacob Shtarkah.

O conto introduz esse personagem e traz um enredo aparentemente muito simples: Jacob Shtarkah, um velho imigrante judeu, trabalhou por cinco anos na construção de uma sala de estudos de uma sinagoga para a comunidade do bairro, após a qual teve seus trabalhos dispensados. Como recompensa, esperava ter o seu nome batizando a sala, mas é preterido pelo nome do casal “Yetta e Morris Goldfarb”, os patrocinadores do serviço.

Transtornado, Jacob toma o caminho de casa, mas sofre um começo de infarto num beco às portas do prédio onde mora. Simultaneamente a esses eventos, sua esposa,

Rifka Shtarkah, preparava a casa para o sabá e - no momento em que joga a poeira de um tapete pela sua janela – derruba uma barata (que Eisner nomeia, sem motivos aparentes, de “lzy”) no chão do mesmo beco em que seu marido está desamparado. Voltamos assim a Jacob, que percebe a presença da barata e, num gesto patético de desilusão, começa a interrogar o inseto, alegando que os dois estão numa situação dramática semelhante.

Depois de um solilóquio teológico a respeito da inescrutabilidade da vontade de Deus, chega a conclusão que “ficar vivo” é o único consenso dos seres sobre a terra. Percebendo que um homem se aproxima e está na iminência de esmagar “lzy”, sua companheira de infortúnio, Jacob protege a barata segurando as pernas do sujeito, que em resposta ameaça lhe bater, mas que dá de ombros e segue seu caminho ao acreditar que estava lidando com um “velho doido”.

É então que Rifka nota a presença do marido no beco e grita pelo nome dele, chamando-o para o jantar. Jacob readquire algum ânimo e volta para casa. Quase ao mesmo tempo, “lzy”, que até então se debatia, consegue também se pôr de “pé” e “caminha” um pouco, até se deparar com uma lata de molho de tomate jogada na rua.

Para além do grande virtuosismo narrativo, de corte cinematográfico, o que Eisner realiza nesse conto é, como já dissemos mais de uma vez, a comparação metafórica entre o destino de um velho imigrante judeu (a escolha do nome bíblico “Jacob” para o personagem central da obra, extremamente sugestivo, será deixada de lado por nossa análise, para evitar uma leitura talvez forçada das alusões contidas na *graphic novel*), o de uma barata, ambos determinados a viver, os judeus imigrantes nos EUA da Grande Depressão e o enfrentamento das dificuldades do período e a resistência da comunidade ju-

daica no mundo e as dificuldades por ela enfrentada durante toda a sua história (LIMOCIC; MARTINHO, 2009).

Neste ponto, gostaríamos de nos deter na escolha em aparência desmotivada do nome “Izzy” para a barata-personagem-metáfora do conto. É possível encontrar a explicação para essa escolha numa série de filmes produzidos a partir de 1915 no nascente cinema Holywoodiano, em que o destaque era justamente um personagem chamado “Izzy” – um estereótipo criado para representar a imagem do judeu que circulava na sociedade norte-americana da época:

“Durante os anos 20, a comédia evoluiu para um veículo plenamente desabrochado, com vários astros que se tornaram familiares por suas representações do judeu. O primeiro a aparecer foi Max Davidson, cuja carreira remonta à década de 1910. **O comediante seguinte foi George Sidney, cujo nome se tornaria sinônimo da figura cômica judaica por três décadas. Começando com *Busy Izzy [Izzy, o ocupado]* (1915), trabalhou em filmes até meados dos anos 30** (ERENS, 1994, p. 181. Grifos nossos).

Em um trecho mais adiante, a autora nos explica qual era a reação dos críticos de cinema judaicos à imagem cômica dos judeus representada pelo ator George Sidney nesses filmes e, sobretudo, por seu personagem mais famoso nessa linha, o “ruidoso, bondoso, mas inepto” Jacob Cohen presente no filme *The Cohens and the Kellys*, de 1926: “A representação de Sidney, contudo, recebeu muita oposição de críticos judeus que viam Cohen como a perpetuação de um estereótipo vulgar que não era representativo da comunidade judaica em geral”.

Seguindo o método indiciário (GUINZBURG, 1989, p.

143-179) – na falta de uma verdade histórica absoluta, devemos recorrer aos “indícios” de um evento que permaneceram no tempo para a entendermos as representações do passado – é quase certo que Eisner tenha conhecido o personagem cômico judeu “Izzy” ainda na infância, assistindo aos filmes em que este era o protagonista, frequentando uma das 42 das 123 casas de exibição localizadas no Lower East Side, bairro novaiorquino onde os judeus se concentravam (ERENS, 1994, p. 173). Já adulto e artista consciente de seu ofício, além de notório militante da “causa judaica”, Eisner não poderia ter feito escolha mais coerente do que esta de batizar a sua baratinha indestrutível com o nome de “Izzy”, tornando ainda mais claras suas já mencionadas intenções de subversão irônica da imagem dos estereótipos judeus.

No segundo conto, “Fugitivo”, o que Eisner coloca em pauta é um dos principais dilemas enfrentados pelas famílias de imigrantes judeus nos EUA: a luta entre a manutenção da tradição judaica e a assimilação do modo de vida da nova pátria.

Eisner começa o conto com as seguintes palavras: “Ao sudoeste, do outro lado do rio Harlem, onde o Bronx termina, encontra-se a ilha de Manhattan. É... a Terra Prometida” (EISNER, 2007, p. 29). Nesta breve introdução, o autor - ao definir a ilha de Manhattan, centro comercial de Nova York, como a “terra prometida” - realiza outra metáfora típica da história judaica: compara a comunidade judaica do Bronx com o povo judeu no deserto em busca de Canaã, a terra prometida a Abraão por Deus. Neste caso, porém, Eisner por assim dizer “historiciza” essa promessa divina ao identificar geograficamente o bairro mais rico dos Estados Unidos, em vez de Israel, como a terra sonhada. Deste modo, representa, na obra em questão, o desejo de integração e fortuna da maioria dos judeus vindos do leste europeu para as terras norte-americanas.

O enredo do conto trata justamente desse tema: Daniel, filho de Jacob Shtarkah, consegue, depois de muito esforço pessoal e familiar, se formar em medicina, alcançando um posto de médico em Manhattan, passando a residir no bairro em que trabalha. Sua mãe, Rifka, porém, exige que o filho venha jantar com ela e seu pai toda sexta-feira.

O problema é que Rifka, ciosa da religião judaica, não aceita que seu filho esteja noivo de Theresa, uma shikseh (mulher não-judia), e a leva junto para o jantar, o que gera os conflitos esperados. Insistindo pelo telefone que seu filho compareça mais uma sexta-feira para o jantar em família, e diante da resistência daquele, Rifka simula um ataque cardíaco, fazendo Daniel, ignorante de se tratar de um mal-estar fingido pela mãe, se desesperar.

O que está em jogo nesta cena em que se observa o dilema de pais que se esforçam por manter a tradição religiosa e filhos sequiosos por integração à vida norte-americana - simbolizadas pela não aceitação por parte dos patriarcas dos chamados casamentos mistos (casamentos entre judeus e não-judeus) dos filhos - é o fato de que, por maiores que fossem as chantagens emocionais que Rifka empregasse para garantir a presença do filho junto aos seus pais e sua religião, Daniel, assim como a maioria dos filhos de imigrantes judeus, não iria ser demovido de sua intenção de se casar com uma americana não-judia.

Afinal, como já colocamos em outro momento, a busca pelo status de cidadão norte-americano era um dos sonhos mais acalentados pelos imigrantes. E para Daniel, já bem situado como médico – uma das profissões tradicionais que, junto com o Direito, era a mais procurada pelos filhos de imigrantes – casar com uma mulher não-judia, muito provavelmente

americana de nascença, era quase um passo natural em sua busca de ascensão social.

No terceiro conto, com o longo título de “Deus morava no último andar dos fundos”, o que encontramos é uma tradicional cena de “gueto” judeu em Nova York e em outros lugares do mundo, a preparação dos meninos judeus para o bar-mitsvá (maioridade religiosa) e a aprendizagem da língua hebraica. Nesta história, quem conduz o serviço religioso é o rabino Bensohn, um ancião que cuida de uma esposa com problemas mentais.

O conto, bastante curto, mostra um grupo de garotos angustiados com o encontro obrigatório com o rabino, por não terem estudado devidamente a lição de casa passada pelo mestre. Tudo se encaminha para o castigo dos garotos pelo rabino Benshon, quando ocorre um “milagre”: a esposa doente do rabino atrapalha a aula do marido para servir um chá aos meninos. Benshon, envergonhado com a situação da esposa, suspende a aula do dia, para a alegria dos seus pequenos alunos displicentes.

A história, apesar de simples, revela alguns traços interessantes, entre os quais podemos destacar: o grande grau de indiferença dos meninos judeus com suas obrigações religiosas, sugestão do futuro que essas gerações terão na América, com a adoção de uma perspectiva praticamente laica, o que se confirmou nas décadas seguintes; a crença de Eisner em “pequenos milagres” (título de uma de suas obras) que dá um tom religioso a eventos aparentemente casuais.

“Shabes góí” (“gentio de sábá”; em iídiche, o não-judeu que realiza as tarefas proibidas aos judeus durante o sabá, como acender o fogo, por exemplo. (EISNER, 2007, p. 43), o quarto conto da obra em análise, deixa por um momento o enfoque nos judeus e se concentra num dos personagens fa-

miliares durante a Grande Depressão: o milionário falido, que neste caso se chama Elton Shaftsbury, um norte-americano de família tradicional.

A narrativa de Eisner, repleta de ironia em relação à confiante ideologia do liberalismo norte-americano, procura mostrar a fragilidade desse modelo econômico e social, que elimina de sua perspectiva o mundo da classe baixa e dos marginalizados dos EUA, entre eles os imigrantes.

No conto “A Mão Negra”, que dá continuidade à *graphic novel*, sendo o quinto conto, Eisner se detém na atuação da máfia no bairro do Bronx. Querendo desmontar os estereótipos relacionados aos judeus, era coerente que Eisner evitasse utilizar o estereótipo do imigrante italiano como “mafioso por natureza”. Daí as longas explicações históricas sobre o fenómeno da máfia nos EUA. Os dois bandidos que surgem no final do conto anterior, dominam a cena em “A Mão Negra”. A história começa com um humilde casal italiano durante o jantar. A esposa está intrigada por que seu marido, Angelo, não tocou na comida. Até que ela percebe que ele segura uma misteriosa carta na mão. O marido tenta esconder da esposa o conteúdo da carta, mas ela acaba descobrindo que se trata de uma carta da “Mão Negra”.

Quase ao mesmo tempo, os dois bandidos que já nos referimos invadem a casa de Angelo. Segue-se um diálogo tenso e cheio de ameaças por parte dos criminosos, pois Angelo devia o pagamento de sua imigração para os EUA à “Mão Negra”. Como substituição ao pagamento, os mafiosos sugerem a Angelo que os ajude a descobrir o horário das entregas de Elton Shaftsbury, o mensageiro da agência “Smith & White” que conhecemos no conto anterior, para que eles possam assaltar o valioso conteúdo de sua mala. Angelo não dá uma

resposta, mas se pressupõe que, na falta de alternativa, vai colaborar com a máfia.

A história termina com a esposa de Angelo aos berros, enfurecida por não conseguir eliminar de sua cozinha as baratas. O que se ressalta neste conto é a solidariedade entre os imigrantes, comum a todas as populações pobres do mundo, como estratégia social de sobrevivência em uma realidade inóspita.

No sexto conto intitulado “O príncipe encantado”, temos o conto mais enigmático de A força da vida. Com ele, Eisner nos faz penetrar no mundo solitário e obscuro de Aaron, um personagem que, ao que tudo indica, sofre de esquizofrenia. Atormentado por alucinações, Aaron decide abandonar a vida fora de seu apartamento no Bronx, passando a viver de “uma pequena mesada de um parente distante” (EISNER, 2007, p. 63).

Em seu universo particular, o alienado personagem gasta seu tempo numa conversa infinita com os “sábios, famosos e poderosos” e a escrever cartas ininteligíveis sobre temas banais. Aaron, nos poucos momentos de lucidez que tem, dirige improperários a Deus, culpando-o por sua loucura. Numa manhã, ele acorda e se sente curiosamente atraído pela realidade exterior. Durante essa caminhada, porém, se depara, em um beco, com um dos mafiosos da “Mão Negra”, que – como iremos descobrir – estava à espreita de Elton Shaftsbury, para praticar um assalto à mão armada.

A sequência muda do encontro dos dois personagens, Aaron e o bandido, começa com este tentando se livrar da presença indesejada do louco e termina com uma luta em que o jovem perturbado atira acidentalmente no mafioso, que morre, evitando assim o assalto a Elton. Aaron, assustado, decide então se recolher de novo a seu apartamento e a seus delírios, abandonando de vez o desejo de viver no mundo real. No final do conto, vemos Elton jantando tran-

quilamente na casa de Rebecca Shtarkah, sem saber do perigo que tinha corrido.

Como dissemos, trata-se de um conto misterioso, do qual só conseguimos fazer algumas hipóteses: a) Eisner talvez quisesse ilustrar que uma das formas de fugir da terrível realidade dos “guetos” de Nova York e da Grande Depressão fosse se refugiando na loucura; ou b) o personagem de Aaron foi usado para ilustrar a “intervenção divina” na realidade, sendo usado como o “instrumento” de Deus para salvar a vida de Elton, que, como veremos, exercerá um papel fundamental para a virada que a vida dos demais personagens da graphic novel sofrerá.

O conto seguinte (sétimo) será “O revolucionário”, em que Eisner aborda o interesse pelo comunismo de alguns setores jovens da comunidade judaica em Nova York. A militância na esquerda era uma das vias de protesto contra a situação de crise em que viviam as populações judaicas nos EUA. A história acompanha a trajetória de dois jovens, Willie e Ben, envolvidos em protestos comunistas. A visão de Eisner sobre o comunismo – pelo menos pela forma acrítica e distorcida que ele assumiu em alguns momentos – não é simpática. Em determinado momento, nos deparamos com um agente infiltrado do Partido Comunista de Moscou, como nome caricato de “Vostrov”.

Sua presença ali é para ensinar estratégias de conflito urbano, como levar os irmãos pequenos ou as mulheres grávidas na linha de frente das passeatas, para constranger um eventual uso da força pela polícia. O problema é que o pai de Willie possui uma pequena fábrica de peles. Numas das cenas mais chocantes da obra, Eisner mostra o espancamento do único funcionário desta fábrica, Max, por membros de um suposto “sindicato” que queria lhe obrigar a uma filiação compulsória.

Após a surra o personagem torna-se mentalmente incapacitado. Já em casa, depois de levar o funcionário ao hospital e receber notícias desanimadoras sobre o estado de saúde dele, o pai de Willie retorna transtornado para casa. Ao chegar, conta a situação para o filho, Willie, que, junto com Ben, preparava cartazes comunistas no porão. Os três têm uma séria discussão e o pai expulsa os dois jovens da sua casa. Ben se retira, mas Willie decide, meio a contragosto, permanecer com o pai.

No oitavo conto “A grande virada”, encontramos os personagens Jacob Shtarkah e Angelo trabalhando no quarto encomendado pelo rabino Benshon. O problema é que os dois trabalhadores precisam de madeira para dar cabo do serviço e não possuem dinheiro para isso. Angelo tem então a ideia de negociar esse material a crédito na madeireira de um conhecido chamado Lombardi. A madeireira, porém, acabou de fechar as portas em decorrência da crise econômica e de uma dívida de cinco mil dólares. Como o personagem Elton diz em um trecho do conto, “há vantagens nas falências” provocadas pela Grande Depressão. Para negociantes astutos, como os do sistema bancário norte-americano, era possível lucrar a partir da miséria alheia.

É interessante também destacar que, no conto, há uma confluência de fatores econômicos e afetivos que não podem ser isolados das decisões das personagens, numa clara ilustração de que a História é feita de condicionamentos sociais e “lances” individuais. Como afirma Rosental comentando as formulações teóricas do antropólogo norueguês Fredrik Barth: “Se partirmos (...) da idéia de uma não-coerência dos sistemas de normas e do caráter não-automático dos seus efeitos, um comportamento dado não é mais que a respos-

ta particular que um indivíduo dado trouxe a uma situação dada” (ROSENTAL, 1998, p. 157)

“Santuário” é uma história que traz um panorama novo para a obra. O nono conto começa com uma série de reproduções de manchetes de jornal sobre a ascensão do nazismo na Alemanha e a limitação de imigração de judeus nos EUA. No meio das notícias, a silhueta quase apagada de uma mulher de costas, segurando uma mala em cada mão. À frente dela, a linha do horizonte, trazendo os contornos do que parece ser a cidade de Nova York. É um dos contos mais interessantes do “romance gráfico” por se estruturar quase completamente a partir de trocas de cartas entre Jacob Shtarkah e um antigo amor seu de juventude, ainda na Europa, a personagem Frieda Gold.

Num método de reconstituição dos eventos históricos muito semelhante ao da micro-história – através do registro escrito de personagens secundários que participaram de acontecimentos englobados pela “macro-história” – Eisner mostra o sofrimento e a perseguição aos judeus na Alemanha sob a tutela de Hitler.

Além dos episódios de rua infames provocados pelos grupos nazistas na Alemanha, o que ressalta na obra é a teia de comunicação e solidariedade estabelecida pelas comunidades judaicas ao redor do mundo. Como sabemos, essa teia se manteve mesmo na legislação do relativamente recente Estado de Israel, abrindo a possibilidade para qualquer judeu, em qualquer situação financeira ou mesmo física, encontrar espaço para morar em sua pátria, a chamada “Lei do Retorno” (BARON, 1974, p. 121).

As coisas se complicam quando, no serviço de imigração, a funcionária responsável por datilografar os requerimentos de imigração, recebe a ordem de acrescentar os nomes da filha e do genro de Frieda nos autos, o que ela se recusa a fazer

naquele dia por já ter terminado seu horário de expediente. O episódio é deliberadamente colocado por Eisner para denunciar o grau de negligência que o serviço de imigração norte-americano poderia ter em relação à vinda de novos imigrantes.

Por trás de tudo isso, o medo de que o aumento da população dos EUA por causa de estrangeiros causasse ainda mais problemas sociais e aumentasse a competição por postos de trabalho nos Estados Unidos. Na sequência da narrativa, Jacob pede à Frieda que tenha paciência, pois ele teve problemas com a burocracia da imigração. Frieda, porém, não tem mais muito tempo disponível. O caso termina aparentemente bem, com Jacob enxergando na vinda de Frieda uma oportunidade de recomeçar sua vida.

Os dois contos que se seguem (décimo e décimo primeiro) são histórias de transição, preparando a graphic novel para seu desfecho, e, por isso, os trataremos sumariamente.

“América, América” mostra Frieda finalmente chegando aos EUA e indo morar numa casa alugada por Jacob e sendo contratada como secretária da madeireira que ele administra. A máfia siciliana cobra de Jacob o pagamento por ter trazido Frieda para a América, solicitando que ele compre a madeira a ser vendida em sua empresa, o que ele aceita (posteriormente se descobrirá que a madeira é roubada).

A madeira roubada, vendida pela metade do preço por motivos óbvios, gera lucros espetaculares para a empresa de Jacob e Angelo, fazendo com que Elton – responsável por aconselhar seus chefes a investir na madeireira – seja promovido a sócio do banco. Elton decide pedir a Jacob que cumpra sua promessa de ajudá-lo a conquistar a garota por quem ele está interessado, vindo a revelar que se trata de Rebecca, a filha dele. Jacob fica triste com o pedido, pois isso significaria

mais um casamento misto em sua família, mas, aconselhado por Frieda, acaba cedendo.

Em “O pistoleiro”, um menino, durante uma brincadeira, descobre por acidente um corpo de alguém assassinado dentro da madeireira de Jacob e Angelo (tratava-se de uma vítima da máfia). O menino conta o fato para Rebecca Shtarkah e Elton, mas, quando o casal se dirige ao local, já não há mais corpo nenhum, a não ser as roupas do suposto cadáver jogadas numa lata de lixo. Enquanto isso, Jacob pede a Frieda em casamento, afirmando que vai abandonar a sua antiga esposa. Frieda rejeita o pedido, num primeiro momento, depois cede por um breve período, como se verá.

Elton decide investigar por conta própria os fornecedores mafiosos da madeireira, descobrindo que se trata de assaltantes. Ele tenta avisar aos seus chefes do banco os procedimentos ilegais que levaram ao lucro exorbitante da madeireira, mas estes dão de ombros e avisam que as ações da madeireira já foram todas vendidas na Bolsa de Valores e que, portanto, eles já não têm mais nada a ver com o negócio. O conto termina com Rebecca avisando a Elton que espera um filho dele.

Eisner em seu, último conto intitulado de “Sobrevivência”, começa com a seguinte introdução:

“Há muitos milhões de anos... antes do surgimento da figura familiar que conhecemos como seres humanos... a barata habitou, em grandes números, os recantos e as frestas da terra... Nos séculos seguintes, esses insetos foram capazes de sobreviver muito depois de outras espécies similares terem desaparecido! Enquanto isso, em um curto período de tempo... a raça humana se desenvolveu, afetando o meio ambiente delas extraordinariamente! De maneira admirável, esses seres eretos combateram e controlaram os fenômenos da natureza... eles dominaram ou subjugaram outras

formas de vida mais poderosas do que eles próprios... e, apesar da fome, da doença e de outros desastres como autodestruição... eles sobreviveram e até aumentaram o seu número muitas vezes! Eles têm em comum com a barata, uma magnífica força da vida!” (EISNER, 2007, p. 124).

Essas palavras realizam de novo a comparação metafórica entre a “raça humana” e as baratas – nossa leitura será mais pertinente se substituirmos “raça humana” por judeus. De fato, seguindo o esquema narrativo de Eisner (Introdução ou cenário – problema – lidando com o problema – solução – fim), é aqui que encontramos a “solução” dos problemas. O conto começa com Max, o funcionário espancado em “O revolucionário”, já sem juízo, se encontrando com o agressor que o deixou naquele estado. Max passa a segui-lo.

Na página seguinte, encontramos Rifka Shtarkah em desespero, porque o marido decidiu pedir-lhe o divórcio. Rebecca e Elton chegam e se deparam com a cena do pranto da mulher. Jacob, porém, está decidido: arruma suas malas e vai ao encontro de sua nova vida ao lado de Frieda Gold. Enquanto isso, Angelo, na madeireira Lombardi, é interrogado pelo mafioso que deixara o cadáver misterioso naquele local, há alguns dias. O mafioso perde a cabeça e agride Angelo com uma cadeirada, dando início a um incêndio proposital.

Acontece que este era o mesmo mafioso que vinha sendo seguido por Max, sua vítima anterior na fábrica de peles. Max, num gesto heróico, primeiro salva Angelo das chamas, depois combate seu antigo algoz. Max e o mafioso morrem no incêndio, enquanto Angelo recobra a consciência e foge em busca de socorro. A boa notícia é que a polícia dá o incêndio como acidental e Jacob e Angelo recebem um seguro para recomeçar o negócio.

Para tristeza de Jacob, porém, sua esposa Rifka sofre um ataque cardíaco e, sob pedido do filho Daniel, ele fica para cuidar dela. É quando encontra o rabino Benshon em sua casa, que lhe entrega uma carta da filha de Frieda Gold, que escapou para Jerusalém, pedindo auxílio à mãe, por estar numa situação de penúria causada pela perseguição nazista. Frieda, ao tomar conhecimento da carta da filha, decide ir ao encontro dela em Jerusalém – sem Jacob.

Esse volta para casa, para cuidar da mulher infartada, e ela o trata como se nada tivesse acontecido entre eles como casal. Na cena final, de comovente beleza, Jacob, desolado, apanha uma barata no chão de seu quarto e joga o inseto pela janela. Numa sequência de três quadros, Eisner dá um Close na barata, que se “levanta” e sai caminhando, até se deparar com uma lata de sardinha no lixo.

Eisner, termina seu “romance gráfico” com o epílogo:

Até onde sabemos, a barata não é uma espécie que corre risco de extinção. Sua população na terra é incalculável. Sua proliferação em uma escala global parece indiferente ao crescimento da população humana... que considera essa praga uma ameaça à sua necessidade por um ambiente salutar. Nas zonas temperadas do norte, o inseto passa pelo processo de muda quase 13 vezes. Ela chega à maturidade cerca de seis meses depois da incubação. Em climas mais quentes, ela completa seu ciclo de vida em um período de, aproximadamente, doze a treze meses. Ela parece se preocupar essencialmente com alimentação e reprodução. Apesar da sua longa residência neste planeta, existem poucas provas de que tenha evoluído geneticamente ou alterado sua expectativa de vida. Ela tem uma indiscutível energia vital evidenciada pela sua vontade de viver! (EISNER, 2007, p. 145).

Acompanhando a trajetória dos judeus através da história, fica difícil não acreditar na eficiência da metáfora de Eisner sobre seu povo.

Considerações finais

Do seu surgimento no final do século XIX aos nossos dias, as histórias em quadrinhos passaram por um processo de amadurecimento formal e temático. As modificações sociais e culturais ao redor do mundo, bem como o talento e o empenho de muitos criadores, permitiram que esse produto da “cultura de massa” deixasse de ser considerado entretenimento infantil – embora, é claro, ainda haja espaço para publicações desse tipo – para englobar também formas novas e sofisticadas de comunicação e arte, além de se tornarem objeto legítimo da investigação acadêmica.

Sob a forma de graphic novel (romance gráfico), as HQ possibilitaram que criadores extremamente dotados artisticamente pudessem utilizá-las como instrumento de divulgação de suas ideias políticas, sociológicas e históricas sobre assuntos diversos.

Nesse panorama se destaca a obra do desenhista norte-americano Will Eisner, que utilizou essa mídia para criar suas “memórias gráficas” sobre sua infância e juventude nos “guetos” de Nova York, destacando sempre os aspectos ligados à sua origem cultural e religiosa: o judaísmo. Eisner é mais um membro de destaque dessa comunidade milenar, a judaica, que, no decorrer de sua trajetória através dos tempos, mostrou-se impressionantemente resistente às várias formas de intolerância religiosa e violência física, como nos terríveis

pogroms realizados na Europa oriental, realizados em muitas ocasiões sob o incentivo e a tutela oficial. Nos Estados Unidos da América, esse povo encontrou – apesar de certa persistência social do anti-semitismo – um território mais tolerante em termos religiosos e com mais oportunidades econômicas.

Isto não impediu que, mesmo sob um céu mais plácido, os judeus vivenciassem momentos dramáticos, como a ascensão do nazismo na Europa, a Segunda Guerra Mundial e, anteriormente, ao período de crise econômica generalizada conhecida como a Grande Depressão, após o Crash da Bolsa de Nova York, em 1929.

É este último evento – a Grande Depressão – que serve de pano de fundo histórico para a obra *A força da vida*, por nós analisada, em que é possível encontrar uma maneira nova de abordar os fatos históricos, as “memórias gráficas”, com foco no cotidiano de personagens secundárias, mas que foram testemunhas dos episódios da chamada “macro-história”, assim como destaca metáforas consistentes sobre a determinação do povo judeu naquele período.

Referências

BARON, Salo W. **História e historiografia do povo judeu**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**: 1 a arte de fazer. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

_____. **A escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1987.

COGGIOLA, Osvaldo. **O Craque de 29 e a Grande Depressão da década de 30**. Porto Alegre: Pradense, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **A força da vida**. São Paulo: Devir, 2007.

_____. **No coração da tempestade**. São Paulo: Abril, 1996.

_____. **Um contrato com Deus**. São Paulo: Devir, 1995.

ERENS, Patrícia Brett. “Entre dois mundos: imagens de judeus no cinema América”. In: VIEIRA, Nelson H (org). **Construindo a imagem do judeu – algumas abordagens teóricas**. Rio de Janeiro: Imago, 1994.

GUINZBURG, Carlo. “Sinais: raízes de um paradigma indiciário”. In: _____. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 143–179.

HOBSBAWN, Eric. **Era dos Extremos – o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LIMOCIC, Flávio; MARTINHO, Francisco Carlos Palomanes (org.). **A Grande Depressão: política e economia na década de 1930: Europa, América, África e Ásia**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

ROSENTAL, Paul-André. “Construir o ‘macro’ pelo ‘micro’: Fredrik Barth e a ‘microstoria’”. In: REVEL, Jacques (org). **Jogos**

de escalas – a experiência da microanálise. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1998, p. 151–172.

STANLEY, Mack. **A história dos judeus:** uma aventura de 4.000 anos. São Paulo: Via Lettera, 2009.

TOTA, Antonio Pedro. **Os americanos.** São Paulo: Contexto, 2009.

ORGANIZADORES

Márcio dos Santos Rodrigues

Doutor em História pela Universidade Federal do Pará, na linha Arte, Cultura, Religião e Linguagens do Programa de Pós-Graduação em História Social da Amazônia. Mestre e licenciado em História pela Universidade Federal de Minas Gerais, com ênfase em História e Culturas Políticas. Professor de História no Instituto Federal do Maranhão, Campus Coelho Neto. Atua na curadoria, edição e tradução de quadrinhos africanos, integrando iniciativas de difusão dessas produções no Brasil por meio do Canal Quadrinhos Africanos. É coorganizador do livro *História e quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa* (2021). É um dos líderes do Grupo de Pesquisa História e Linguagens: Pesquisa em Quadrinhos e Cinema (IFSULDEMINAS - Campus Inconfidentes). Foi professor na Universidade Estadual do Maranhão e na Universidade Federal do Maranhão, no curso de Estudos Africanos e Afro-Brasileiros. Integra grupos de pesquisa da UNEB e da UFMA, além de atuar como pesquisador colaborador do grupo Mnemosyne da UEMA. Foi Diretor Técnico-Científico da coleção *Estudos das Histórias em Quadrinhos* da Editora Prismas. Desenvolve pesquisas em Ensino de História, História Política, História da África, História Ambiental, História Social da Amazônia e Histórias em Quadrinhos.

Geovano Moreira Chaves

Doutor em História (2018), pela Universidade Federal de Minas Gerais, na área de História, Tradição e Modernidade, Linha de Pesquisa Culturas Políticas. Pós-Doutor em História (2019), pela Universidade Federal da Grande Dourados, na Linha de Pesquisa Fronteiras, Identidades e Representações. Mestre em História, Tradição e Modernidade, Linha de Pesquisa Culturas Políticas, pela Universidade Federal de Minas Gerais (2010). Especialista em História da Cultura e da Arte, pela Universidade Federal de Minas Gerais (2006). Graduado em História (Bacharelado e Licenciatura) pela Universidade Federal de Viçosa (2004). Graduando em Filosofia pela Universidade Federal de São João del-Rei (2024, em andamento). Atua nas áreas de História do Cinema, História e Cinema, História e Quadrinhos, História e Música, Filosofia estética e moral, com pesquisas voltadas aos estudos sobre manifestações do niilismo e da estética do grotesco nos quadrinhos e no cinema. Líder do Grupo de Pesquisa História e Linguagens: Pesquisas em Quadrinhos e Cinema. Docente de História e Filosofia no IFSULDEMINAS.

Lucas Silva de Oliveira

Mestre e doutorando em História pela Universidade Estadual de Maringá (UEM), com doutorado sanduíche na Malmö University, na Suécia, com bolsa CAPES. Sua pesquisa se dedica à História Política do Reino Unido contemporâneo, com ênfase nas relações entre distopia, neoliberalismo e punitivismo a partir do personagem Juiz Dredd, abrangendo o período de 1977 a 2010. Graduado em História pela UEM, foi bolsista PIBIC em duas ocasiões. Integra o Laboratório do Tempo

Presente (LabTempo), atuando em pesquisas que articulam história contemporânea, histórias em quadrinhos, cinema, distopias, Guerra Fria e Segunda Guerra Mundial.

Victor Callari

Professor Assistente de História Moderna e Contemporânea da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS-CPAN). Doutor em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), mestre em História e Historiografia pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) e graduado em História pelo Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU). É autor de Guerra Civil, super-heróis: terrorismo e contraterrorismo nas histórias em quadrinhos (2016) e um dos organizadores de História e Quadrinhos: contribuições ao ensino e à pesquisa (2021), ao lado de Márcio dos Santos Rodrigues.

Este livro reúne pesquisas apresentadas no II Seminário de História e Linguagens: Pesquisas em Quadrinhos e Cinema, realizado em 2025, articulando investigações sobre histórias em quadrinhos, cinema e culturas visuais a partir de uma perspectiva historiográfica. Os textos partem do reconhecimento dessas linguagens como fontes históricas situadas, inscritas em processos sociais, políticos e culturais específicos. Ao longo da coletânea, são discutidas questões relativas à representação, à memória, às disputas de gênero, às formas de circulação cultural, às pedagogias visuais e aos imaginários políticos. Os trabalhos mobilizam diferentes recortes empíricos e procedimentos metodológicos, refletindo a diversidade de agendas que atravessam o campo. Reúnem-se pesquisas produzidas por participantes em distintos níveis de formação acadêmica, do início da graduação à pós-graduação, o que permite acompanhar diferentes estágios de elaboração intelectual e de amadurecimento analítico na pesquisa sobre quadrinhos e cinema.