**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA - PPGS**

André Pereira De Carvalho

# A revista Ragú como um campo de críticas, reflexão e disputa no campo dos quadrinhos

**Recife, 2011**

André Pereira de Carvalho

# A revista Ragú como um campo de críticas, reflexão e disputa no campo dos quadrinhos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPE como requisito para a obtenção do grau de mestre em Sociologia.

Orientador:
Prof. Dr. Paulo Soares Marcondes

**Recife, 2011**

Catalogação na fonte
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva, CRB4-1291

C331r Carvalho, André Pereira de.
A revista Ragú como um campo de críticas, reflexão e disputa no campo dos quadrinhos / André Pereira de Carvalho. – Recife: O autor, 2011.
127f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Dr. Paulo Soares Marcondes.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CFCH. Programa de Pós Graduação em Sociologia, 2011.
Inclui bibliografia e anexos.

1. Sociologia. 2. Histórias em quadrinhos – Brasil. 3. Análise do discurso. 4. Semiótica. 5. Bourdieu, Pierre, 1930-2002. I. Marcondes, Paulo Soares (Orientador). II. Titulo.

301 CDD (22.ed.) UFPE (CFCH2011-79)

Ata da **Sessão de Defesa de Dissertação de ANDRÉ PEREIRA DE CARVALHO do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Pernambuco.**

Aos vinte e seis dias do mês de maio do ano de dois mil e onze, reuniram-se na Sala de Seminários do 12º andar do prédio do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, os membros da Comissão designada para a **Defesa de Dissertação de ANDRÉ PEREIRA DE CARVALHO,** intitulada ***A revista Ragú como um campo de críticas, reflexão e disputa no campo dos quadrinhos.*** A Comissão foi composta pelos Professores: **Prof. Dr. Paulo Marcondes Ferreira Soares (Presidente/Orientador); Prof. Dr. Nadilson Manoel da Silva - Titular Externo (UNICAP); Profa. Dra. Maria Eduarda da Mota Rocha – Titular Interna (PPGS/UFPE).** Dando inicio aos trabalhos, **o Prof. Dr. Paulo Marcondes** explicou aos presentes o objetivo da reunião, dando-lhes ciência da regulamentação pertinente. Em seguida, passou a palavra ao autor da Dissertação, para que apresentasse o seu trabalho. Após essa apresentação, cada membro da Comissão fez sua argüição, seguindo-se a defesa do candidato. Ao final da defesa, a Comissão Examinadora retirou-se, para em secreto deliberar sobre o trabalho apresentado. Ao retornar, o **Prof. Dr. Paulo Marcondes,** presidente da mesa, solicitou que fosse feita a leitura da presente Ata, com a decisão da Comissão **aprovando a Dissertação por unanimidade.** E, nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente Ata, que vai assinada por mim, secretário do Programa, pelos membros da Comissão Examinadora e pelo candidato. Recife, 26 de maio de 2011.

Vinicius Douglas da Silva Nascimento – Secretário

Prof. Dr. Paulo Marcondes Ferreira Soares

Prof. Dr. Nadilson Manoel da Silva

Profa. Dra. Maria Eduarda da Mota Rocha

André Pereira de Carvalho

**Agradecimentos:**

À professora Lília Junqueira, pela orientação inicial da dissertação e pelo apoio na construção do projeto e na elaboração desta dissertação.

Ao professor Paulo Marcondes, por aceitar orientar este trabalho já em andamento, e por todas as contribuições positivas, sugestões e as demais contribuições para a finalização desta dissertação.

À professora Cristina Carvalho, pelas contribuições críticas, sugestões e suporte teórico-metodológico durante todo o processo.

Ao professor Nadilson da Silva pela participação no processo de avaliação do projeto e da dissertação, e por me ajudar com sua experiência nos estudos sobre histórias em quadrinhos.

À CAPES, por financiar uma pesquisa sobre história em quadrinhos!!!

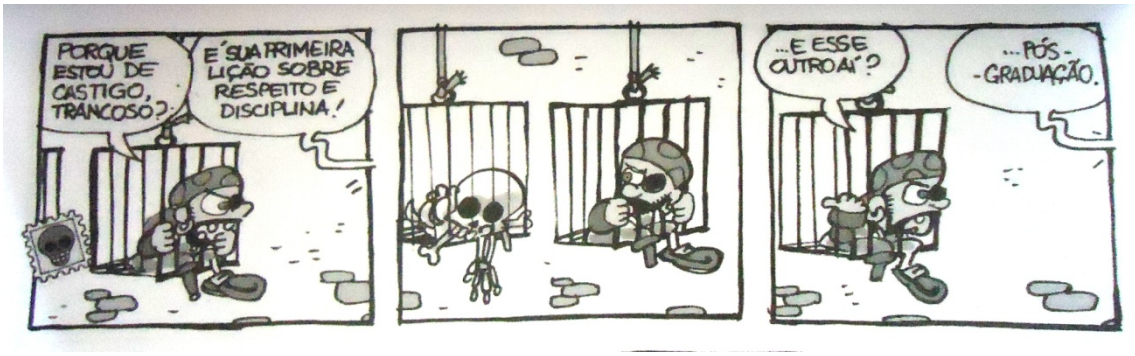
À Bárbara, pelo companheirismo indispensável durante o "fazimento" da dissertação.

A todos aqueles que contribuíram de uma forma ou de outra neste processo, seja ajudando com a dissertação, seja me ajudando a afogar a tensão na Margarida: Adriana (sempre a primeira na ordenação alfabética), André Xará (sou teu fã, xará!), André, Aninha, Aristeu, Danilo, Franzé, Germano, Isa, Klenio, Leila, Louise, Polly, Raíza (djoidjeera), Raquel (e todo o povo do Observatório – ou vocês acharam que eu esqueceria vocês?), Thiago (eeerl), e muitos outros que vão ficar putos porque esqueci de botar seus nomes aqui.

Ao povo com quem já morei aqui em casa: Geovani (o chefe), os paraibanos (Guilherme, Caio, Lulu) e Dani (olha uma barata!).

A João Lin E Christiano Mascaro, pela disponibilidade de me ajudar com a dissertação, oferecendo informações E exemplares da Ragú! Vocês são demais!

*Para Cláudio Canuto (in memorian),*
*pela confiança na minha capacidade.*




Laerte – Piratas do Tietê

**Resumo**

Esta pesquisa analisa as histórias em quadrinhos da revista Ragú para entender a forma como se dá o percurso gerativo de sentido, ou as escolhas na construção do discurso, e a partir das estratégias discursivas empregadas, compreender as questões sociais que podem transparecer a partir das entrelinhas. Este estudo de caso se deu na revista Ragú por ser uma revista pernambucana com baixa inserção comercial, pois esta pesquisa visa compreender como o discurso das histórias em quadrinhos brasileiras recentes é construído. Para tanto, foi empregada primeiramente a semiótica como ferramenta metodológica, a partir dos conceitos de Greimas e José Luiz Fiorin, e o semi-simbolismo, como proposto por Vicente Pietroforte. Ao desvendar como o sentido foi construído no recorte de oito estórias, empregamos fundamentalmente a teoria de Pierre Bourdieu e seus conceitos chaves de capital, campo e *habitus* para compreender quais embates sociais apareciam de forma sutil ou direta, e como esses embates eram representados. Elementos dos estudos culturais foram empregados para preencher lacunas na teoria de Bourdieu, e compreender a produção cultural nos tempos modernos não apenas como espaços de luta, mas como manifestação cultural espontânea das diferentes classes. O discurso das estórias foi observado como representando, por vezes, aspectos modernos de embates sociais históricos. Em outros momentos, temas e configurações discursivas que não aparentam representar lutas por capital. As histórias em quadrinhos aqui analisadas não são, em sua totalidade, um espaço onde ocorrem disputas ideológicas – ou ao menos estas sejam representadas. Por vezes, ocorre uma manifestação cultural despreocupada de questões políticas, de embates ideológicos.

**Palavras-chave**: História em quadrinhos; discurso; semiótica; Pierre Bourdieu.

**Abstract**

This research analyzes Ragú magazine's comics in order to evidence the construction of meaning, the choices on discourse's construction, and from the discursive strategies employed, make the questions that are in between the lines comprehensible. Ragú magazine was chosen as the object of this case study for it is a local comic book with low commercial insertion, as we seeked to understand how Brazilian recent comic book's discourse is build. To do so, semiotic was applied as a methodological tool, from Greimas and José Luiz Fiorin categories, and semi-symbolism, as posted by Vicente Pietroforte. When unveiling the construction of the meaning in the eight-stories corpus, we applied basically Pierre Bourdieu's theory and his keywords capital, campus and habitus to understand which social struggles were shown, in a subtle or direct way, and how these struggles were represented. Elements from the cultural studies were applied to fulfill gaps in Bourdieu's theory, and to understand cultural production in modern times not just as spaces of struggle, but also as a spontaneous cultural manifestation from different classes. The stories' discourse was observed as representing, sometimes, modern aspects of historical social struggle. In other moments, themes and discursive configurations that does not, apparently, represent struggle for capital gain. The comic stories here analyzed are not, in their totality, space of ideological struggle – or, at least, these are just slightly represented. In some parts, a cultural manifestation unconcerned of political questions, of ideological engagement could be read.

**Keywords:** Comic books; discourse; semiotic; Pierre Bourdieu.

**Lista de figuras e quadros:**

Figura 1- Butada pg. 1 ..... 54
Figura 2 - Butada pg. 2 ..... 55
Figura 3 - Butada pg. 3 ..... 56
Figura 4 - Butada pg. 4 ..... 57
Figura 5 - Cartum pg. 1 ..... 63
Figura 6 - Labirinto pg. 1 ..... 68
Figura 7 - Labirinto pg. 2-3 ..... 69
Figura 8 - Labirinto pg. 4 ..... 70
Figura 9 - Labirinto pg. 5 ..... 71
Figura 10 - Camaleão pg. 1 ..... 76
Figura 11 - Camaleão pg. 2 ..... 77
Figura 12 - Jornalismo Dromocrático pg. 1 ..... 81
Figura 13 - Jornalismo Dromocrático pg. 2 ..... 82
Figura 14 - Jornalismo Dromocrático pg. 3 ..... 83
Figura 15 - Sem título pg. 1 ..... 89
Figura 16 - Sem título pg. 2 ..... 90
Figura 17 - Sem título pg. 3 ..... 91
Figura 18 - Stomp pg. 1 ..... 95
Figura 19 - Stomp pg. 2 ..... 96
Figura 20 - Stomp pg. 3 ..... 97
Figura 21 - Stomp pg. 4 ..... 98
Figura 22 - Stomp pg. 5 ..... 99
Figura 23 - Larva Diablo pg. 1 ..... 105
Figura 24 - Larva Diablo pg. 2 ..... 106
Figura 25 - Larva Diablo pg. 3 ..... 107

**Lista de tabelas:**

Tabela a - Plano de expressão e conteúdo HQ #2 ..... 67
Tabela b - Plano de conteúdo e expressão HQ #6 ..... 93
Tabela c - Plano de expressão e conteúdo HQ #8 ..... 110
Tabela d - Valores fundamentais das estórias ..... 113

# Sumário


Apresentação ..... 11
História em Quadrinhos e sociedade ..... 16
1.1. História das HQs nos EUA ..... 16
1.2. História das HQs no Brasil ..... 18
1.3. Situação do mercado editorial das HQs brasileiras na atualidade ..... 22
1.4. Produção alternativa ..... 23
1.5. A revista Ragú ..... 24
Fundamentação teórica ..... 30
2.1. A escola de Frankfurt ..... 30
2.2. Pierre Bourdieu ..... 32
2.2.1. Ideologia ..... 34
2.2.2. Campos sociais e *habitus* ..... 35
2.2.3. Capital, suas variações e as disputas internas ao campo ..... 36
2.2.4. Os Estudos Culturais e sua contribuição à teoria da cultura de Bourdieu ..... 38
2.2.5. O "campo" das HQs no Brasil pela ótica bourdieusiana ..... 39
Metodologia ..... 43
3.1. Semiótica greimasiana ..... 44
3.1.1. Nível fundamental ..... 45
3.1.2. Nível narrativo ..... 46
3.1.3. Nível discursivo ..... 47
3.2. Semi-simbolismo ..... 49
3.3. Descrição da abordagem ao objeto analisado ..... 50
3.4. Descrição das categorias bourdieusianas mais relevantes à análise ..... 53
Análises ..... 54
Análise da HQ #1: BUTADA, de Flavão ..... 54
Análise da HQ #2: CARTUM, de Mascaro ..... 63
Análise da HQ #3: LABIRINTO, de Lin ..... 68
Análise da HQ #4: DESAVENÇA DE COR / A SAGA DO CAMALEÃO TRAÍDO, de Jarbas. ..... 76
Análise da HQ #5: JORNALISMO DROMOCRÁTICO, de Maxx ..... 81
Análise da HQ #6: SEM TÍTULO, de Luciano Félix ..... 89
Análise da HQ # 7: STOMP, de Hendrik ..... 95
Análise da HQ #8: LARVA DIABLO, de Joaquín Cuevas ..... 105
Conclusões ..... 113
Bibliografia ..... 118
Anexos ..... 121

## Apresentação

Esta pesquisa resulta do desenvolvimento das teorias sobre a produção e o consumo da cultura nas ciências sociais. Passou-se a observar as diferentes formas de atuação que as expressões da cultura tomavam na sociedade, e a interação da cultura com a sociedade, não um mero produto dos homens, mas um elemento dinâmico e construtivo da própria realidade. As histórias em quadrinhos também foram deixando de serem percebidas como produtos inócuos da cultura de massa, objetos de consumo com pouca ou nenhuma relevância na configuração da sociedade.

Considero aqui que perceber as histórias em quadrinhos (HQs) como um produto cultural voltado a um público infantil, e deixar de perceber a capacidade de transmitir informações mais além da ficção imediata, pode ser um engano.

Nos estudos das ciências sociais, percebi o valor dado à cultura, de vários pontos de vista. Podemos ver desde uma crítica à produção e banalização da cultura contemporânea, até o valor de cada objeto cultural particular, e a possibilidade de afirmação pessoal e social através da arte.

Como leitor de quadrinhos, pude perceber que existem diferenças entre as HQs de lugares distintos (HQs americanas, européias, brasileiras, japonesas, etc.), ou inclusive entre as HQs de um mesmo lugar, no decorrer do tempo. Unindo a leitura comum com os conhecimentos sociais científicos, pude perceber a grande importância de descobrir os possíveis sentidos das mudanças percebidas nos temas e objetos das HQs: por que mudaram com o tempo, por que mudam em cada região, etc.

Em especial, meu interesse se tornou as HQs brasileiras, pela dificuldade que elas têm de ingressar o mercado nacional de quadrinhos, dominado pelas revistas estadunidenses (e com um mercado crescente nos quadrinhos orientais). A Turma da Mônica é uma exceção, a nível internacional. Sua longevidade é ímpar, poucas produções no mundo produzem tantas revistas em quadrinhos por tanto tempo.

As demais HQs brasileiras não possuem essa “sorte”, sua inserção no mercado está muito atrás dos grandes títulos. Produções brasileiras, mesmo quando editadas em grandes companhias de quadrinhos do Brasil, costumam ser vendidas em livrarias ou lojas especializadas. As bancas de revistas quase não possuem esse tipo de material brasileiro – com a exceção da Turma da Mônica, como dito anteriormente.

As HQs brasileiras que não são editadas por grandes empresas têm dificuldade em sua divulgação. Os meios para divulgar e vender são lojas especializadas em venda de

quadrinhos e os meios informais, como o boca a boca, a internet e eventos de quadrinhos.

Procurando entender por que é que as grandes editoras não editavam grande parte do material brasileiro, observei algumas dessas HQs menos comercializadas, para ver possíveis diferenças entre elas e as HQs que se encaixam no grande mercado – bancas de revista, principalmente.

Com uma leitura inicial, percebi a heterogeneidade tanto nos temas como na abordagem, e inclusive na forma material nas quais esses quadrinhos são apresentados. Na feira do Rio Comicon, tive a oportunidade de conhecer muitos quadrinhos independentes e seus produtores. Estas HQs podem ser muito semelhante às estórias das HQs mais comuns no mercado (o gênero de super-herói), ou podem ser muito próprias e particulares, impossibilitando sequer uma classificação em um gênero. A única categoria possível para encaixar esses quadrinhos são “independentes” ou “fanzines”.

Essas HQs não são, necessariamente, de baixa qualidade material. Existem fanzines simples e existem álbuns independentes de luxo. A diversidade nesse meio é possibilitada pela produção sem uma necessidade – geralmente – de retorno financeiro, pois todos esses produtores de quadrinhos independentes sobrevivem por outras fontes de renda. Os quadrinhos não são um ramo de profissão, mas uma forma alternativa ou paralela de rendimentos.

A antologia de quadrinhos “Ragú”, pernambucana, é independente do mercado, pois os editores da revista não produzem a revista com a intenção de ser sua profissão, mas pela vontade de produzir quadrinhos. A forma encontrada pela Ragú de ser editada foi a participação de concurso público, e receber verba antes da produção da revista. Dessa maneira, a revista traz uma mistura curiosa de independência do mercado com uma ligação ao estado e financiamento anterior à produção da revista.

As várias faces da realidade podem ser abordadas pelos quadrinhos, das mais diversas formas, pois a riqueza na capacidade de expressão das HQs (tanto em conteúdo quanto em estética) permite uma pluralidade de temas e posições ideológicas na construção do argumento das estórias. Partindo dessa posição, busquei compreender o que era dito na revista Ragú, e sob quais formas (estéticas e textuais) esses discursos se manifestam.

Para estudar o discurso da revista, ou mais especificamente, algumas estórias selecionadas da revista, foi empregada a base teórica de Pierre Bourdieu, que analisa a cultura e os significados simbólicos presentes no discurso das artes. Este observa como

a arte pode refletir a sociedade em certos aspectos, fazer o que ele considera uma "proto-sociologia" – isto é, analisar sem critérios científicos a realidade, e a transpor na arte. A "proto-sociologia" não afirma a obra de arte tendo um valor científico, mas sim a possibilidade de observar a realidade através dos olhos de quem produziu o discurso.

Em "A economia das trocas lingüísticas" (2008) e "As regras da arte" (1996) Bourdieu explicita seu método de análise ao mesmo tempo em que o emprega em alguns casos. Neste trabalho, temos por base os pressupostos teóricos de análise das duas obras, mas centrando apenas na obra em si, no discurso, e não nas questões sociais implicando o autor da obra.

As questões propriamente metodológicas de análise, ou as técnicas empregadas por Bourdieu para compreender o discurso dado, não serão aqui empregadas por dois principais motivos. Primeiro, sua técnica de análise implica em observar uma grande porção do discurso e compreendê-la em sua relação com a sociedade. Sendo o objeto desta pesquisa histórias em quadrinhos, geralmente com pouco texto (ou com nenhum texto), foi escolhida uma ferramenta que esmiuçasse as pequenas nuances do discurso, a fim de aproveitar o máximo possível da menor quantidade de discurso. E segundo, a técnica de análise de Bourdieu implica necessariamente em relacionar discurso – autor – contexto. Essa tríade analítica exige um esforço muito grande para compreender cada um dos três aspectos, e nesta pesquisa nos debruçaremos sobre o discurso em si, sem nos atermos ao autor do discurso ou ao contexto social específico onde o discurso foi produzido.

Além de suas observações sobre a "proto-sociologia" presente em algumas obras de arte, também empregamos sua concepção de discurso como construído pela realidade, e não formas imanentes da linguagem que expressam o pensamento. Para Bourdieu, conceber a linguagem como fixa, sem perceber sua capacidade de exprimir diferentes idéias a partir de uma mesma palavra, e de tomar novos significados, impede a percepção das diferentes realidades expressas no discurso.

Dessa maneira, Bourdieu critica a posição micro-sociológica que compreende as ações dos indivíduos descartando as influências estruturais que agem sobre as escolhas destes. A miríade de opções discursivas possíveis na subjetividade de um indivíduo é cerceada pelas condições materiais deste: sua condição social, seu capital cultural, sua educação formal, e outras categorias que restringem o capital lingüístico do indivíduo (BOURDIEU, 2008, p. 52).

Não será considerada aqui a posição do autor, sua posição social no contexto histórico que o rodeia. O que será observado é o discurso produzido pelo autor e independente deste. No momento em que o discurso é proferido, o autor perde o controle sobre este, que passa a ser reconstruído pelo leitor.

Esta compreensão se enquadra na percepção de Barthes da "morte do autor" (1988), onde a análise do significado de um discurso independe de questões psicológicas ou sociais do autor. A noção de "autor" é apontada por Barthes como uma concepção que emerge na modernidade e confere ao indivíduo que produz o discurso um maior peso ao valor e significado da obra. Seguindo essa concepção, neste trabalho procuramos entender o discurso independente de quaisquer motivos particulares que levaram o autor a produzir a obra.

As análises do discurso serão relacionadas com aspectos sociais mais amplos, que não levam em consideração o indivíduo que produziu a história em quadrinhos, mas sim a sociedade moderna de forma geral. A crítica de Barthes é direcionada à explicação de uma obra pelo seu autor, e aqui queremos explicar a obra pela sociedade, ou em outras palavras, pelos significados sociais possíveis de serem compreendidos na arte. O indivíduo que produz a obra não é mais um "autor", no termo ligado ao gênio, à obra que só pode ser entendida a partir de seu produtor, mas sim um "mediador" (BARTHES, 1988).

Nesta pesquisa estudamos o texto em si, em uma análise interna ao discurso, e sua relação com a sociedade como um todo. Bourdieu observa, em suas análises lingüísticas, a relação do texto com seu autor e com o campo específico onde o autor se situa. Não será essa abordagem a empregada aqui, pelos motivos citados anteriormente.

Bourdieu fez uso de conceitos chave como campo, *habitus* e capital em seus trabalhos para analisar as relações dos indivíduos na sociedade. Aqui faremos uso dessas categorias para observar como se dão as relações sociais no universo das estórias; como, a partir das concepções bourdieusianas de relações entre diferentes grupos sociais, a sociedade é representada.

O que esta pesquisa busca descobrir é o discurso presente nas HQs independentes da revista Ragú, como esse discurso é construído, e quais os significados simbólicos dos temas e/ou objetos encontrados.

Esse objetivo tem em mente compreender o sentido social (quando houver) no discurso das estórias de uma revista que se propõe ser autoral – não determina o conteúdo das estórias presentes. A partir dos elementos encontrados nas análises, estes

serão observados pelo prisma das lutas entre os diferentes grupos nos campos sociais, como propõe Bourdieu (2006).

Os discursos não serão observados, porém, unicamente como uma expressão da luta entre os indivíduos por melhor posição no campo social onde se encontram, como sugere Bourdieu. As estórias serão observadas também pela ótica de Canclini (1990) e Kellner (2001), que vêem na cultura a possibilidade de gerar novos sentidos próprios, e não apenas uma ofensiva contra os elementos dominantes no campo, ou como a possibilidade de produção da cultura como forma de educação artística, estética, sem estar necessariamente participando de uma luta por capital (cultural, econômico, etc.)

As revistas independentes buscam se legitimar no mercado não (necessariamente) por imitação das formas tradicionais – e que dão resultados econômicos positivos – de construir uma estória, mas sim pela transformação do que é considerado certo na construção discursiva das HQs. Ao tentar ressignificar os valores simbólicos no campo, ou os valores impostos por aqueles que detêm poder simbólico no campo, estes atores sociais tentam reverter as regras do jogo, e se tornar competitivo dentro de suas regras, e não pelas regras impostas a eles.

Para analisar as formas como o discurso é construído, será empregada a semiótica como ferramenta analítica de análise do texto e das imagens. A base fundamental da teoria semiótica será Algirdas Julien Greimas, com um suporte do semi-simbolismo proposto por Vicente Pietroforte.

A semiótica irá analisar a forma como o sentido é construído nas estórias, através dos vários elementos que compõem a estrutura discursiva, e com a posterior análise conjuntural dos vários elementos encontrados, analisaremos à luz da teoria bourdieusiana esses elementos, e compreendê-los no âmbito da realidade social.

# História em Quadrinhos e sociedade

## 1.1. História das HQs nos EUA

A grande importância atribuída às HQs atualmente não é tão recente assim, mas só nos últimos anos é que houve uma maior concentração de estudos sobre esse objeto. Data de 1953 um dos primeiros trabalhos científicos analisando a influência das HQs sobre a sociedade (WERTHAM, 2004). Esse trabalho, publicado sob o título de "Seduction of the innocent", foi escrito pelo psicólogo alemão radicado nos EUA Fredric Wertham, e apontava as HQs como uma das maiores influências na criminalidade juvenil norte-americana. Para Wertham, os quadrinhos com temática de terror e suspense influenciavam negativamente as ações de jovens, levando-os a atitudes violentas e criminosas.

Esse estudo é criticado por considerar os quadrinhos[1] como origem da delinqüência juvenil e não abordar o que vem antes na formação desses jovens delinqüentes entrevistados, como famílias desestruturadas, desemprego dos pais, falta de perspectiva de vida, educação escolar precária, etc. Mesmo assim, nessa época esse estudo teve uma grande influência no país, sendo um dos principais motivos da criação do Comics Code Authority, um comitê de código de ética que era encarregado de definir quais quadrinhos eram e quais não eram próprios para a leitura.

A existência de um comitê formado para censurar ou permitir a publicação de HQs é um exemplo de como os quadrinhos começavam a ser percebidos enquanto uma forma de expressão cultural cujo conteúdo poderia refletir na própria organização da sociedade.

As HQs apenas recentemente despertaram atenção para sua capacidade de atuação na sociedade, pois a visão predominante de quadrinhos como "coisa de criança" veio dando lugar a uma visão mais ampla dos quadrinhos, percebendo-os como veículo de comunicação que abarca um público muito diverso, e portanto produz conteúdo diferenciado para os vários espaços onde se insere comercialmente. Interagindo em vários espaços, e de forma sutil, desapercebida, percebeu-se que os quadrinhos obedecem ao mesmo princípio de expressão cultural que reflete uma ideologia, e não

[1] O objeto dos quadrinhos será tratado aqui por "quadrinhos", "HQs", "histórias em quadrinhos", "estórias", ou como for mais conveniente na leitura e no significado impresso em cada momento pelo termo.

apenas um discurso inócuo, inocente. E da mesma forma que são um reflexo de um aspecto da sociedade, também contribuem para a produção e reprodução da ideologia que espelham. Portanto, os quadrinhos não são nem uma objetivação pura de uma ideologia, nem tampouco constroem ideologias, mas sim uma expressão cultural que tanto age na sociedade quanto por ela é modificada. Bourdieu argumenta sobre isso quando aponta elementos da sociedade que possuem uma dupla manifestação, a de estrutura estruturante e estrutura estruturada (BOURDIEU, 2006).

A primeira HQ oficialmente reconhecida é a Yellow Boy, lançada em 1895 pelo jornal Truth, nos EUA, e escrita e desenhada por Richard Outcault (PATATI e BRAGA, 2006). O protagonista dessa história, homônimo ao título da série, aparecia com dizeres diferentes em sua camisola a cada historia, que costumavam serem frases com críticas ácidas a questões sociais da época.

Analisar sociologicamente a posição de "primeira história em quadrinhos oficialmente reconhecida" implica em observar uma posição de dominação cultural de um grupo hegemônico sobre outro[2]. Data de 1869 as primeiras histórias em quadrinhos brasileiras, "As Aventuras de NhôQuim – um caipira na capital", publicadas por Angelo Agostini no jornal Vida Fluminense (AGOSTINI, 2009). Estas HQs tinham uma forte conotação política, e personalidades políticas importantes eram retratadas em caricaturas. Circulava nos jornais da época, ainda não havia veiculação como uma revista propriamente de quadrinhos, mas como seção cômica de jornais.

Os produtores e editores de HQs estadunidenses apontam The Yellow Boy como a única história que preenche os requisitos para ser considerada uma autêntica história em quadrinhos. Os critérios de autenticidade são flexíveis pelo fato de serem determinados pelo grupo que possui maior poder e influência no campo social, que determina as regras a serem impostas nesse campo. Essas estratégias são feitas para legitimar e sustentar a posição do grupo dominante no campo (cf. BOURDIEU, 2006).

O grupo dominante, no caso o mercado editorial de quadrinhos estadunidense, exerce sua posição dominante no mercado global de produção e consumo de quadrinhos, e desta maneira é capaz de definir os critérios que definem e legitimam a "primeira história em quadrinhos". Posteriormente, utilizaremos o conceito do valor simbólico em Bourdieu para explicar o mecanismo que autoriza um grupo a definir valores e regras em um campo social. Esse conceito se aplica aqui quando se percebe o

[2] Ver anexo 1

mercado editorial de quadrinhos no mundo, e quais grupos possuem mais poder (simbólico, mas exercido com capital econômico), e quais grupos lutam para alcançar posições mais privilegiadas.

O percurso histórico das histórias em quadrinhos pode mostrar como elas foram uma expressão do contexto social de cada época e, ao mesmo tempo, agia sobre as estruturas dessa mesma sociedade. A seguir, trazemos o caso estadunidense das fases de seus quadrinhos *mainstream* como exemplo das formas que os quadrinhos assumem em momentos de transformação social.

As quatro fases das HQs norte-americanas representam, de certa forma, o momento pelo qual a sociedade na qual elas estavam fundamentadas passava. Os autores das HQs escrevem sobre o que os influencia, o que vivem. A sociedade na qual um escritor de quadrinhos influencia no seu conteúdo, mesmo quando se trata de uma estória de ficção. Um indivíduo precisa recolher elementos de sua realidade, e depois os fantasia nos quadrinhos.

A história das histórias em quadrinhos norte-americanas se divide em quatro fases, que são a Era de Ouro, a Era de Prata, a Era de Bronze e a Era Moderna (CAMPOS e LOMBOGLIA, 1984). Cada momento desses é diferenciado do outro pela forma como a realidade é retratada em seu conteúdo, pela forma na qual a ideologia transparece.

Todas essas fases possuem diferenciações entre si na construção de um discurso ideológico mais profundo e mais ligado à realidade. Essas são as fases da história das HQs norte-americanas, mas que influenciaram fortemente os quadrinhos publicados no Brasil, já que o mercado norte-americano sempre foi o predominante no mercado brasileiro, embora nos últimos anos a influência do mangá, quadrinho originário do Japão, tem crescido no Brasil (JUNIOR, 2004).

### 1.2. História das HQs no Brasil

Durante as crises que suscitaram a mudança entre cada fase da história dos quadrinhos norte-americanos, a mudança se refletia também no Brasil. A pressão sobre os quadrinhos policiais e de terror na década de 50 foi o fator de maior importância para o surgimento do selo de aprovação, e aqui no Brasil igualmente os quadrinhos começaram a sofrer perseguição por parte de vários segmentos sociais. As notícias internacionais circulavam aqui, e o segmento religioso brasileiro se espelhou nas ações do segmento religioso norte-americano ao direcionar suas críticas aos quadrinhos.

No Brasil, a produção de quadrinhos tem origem na importação de revistas norte-americanas na segunda década do século XX, pelas mãos de Adolfo Aizen e, logo a seguir, Roberto Marinho. Estes não trabalhavam com quadrinhos, mas com o ramo de mídia, sendo eles donos de vários jornais e revistas durante suas vidas (Marinho, especialmente, dono da Rede Globo). Os dois eram concorrentes no ramo, e como meio de vencer a concorrência, Aizen importou quadrinhos dos EUA, após em uma visita a Nova Iorque perceber como estes impulsionavam as vendas de jornais que mantinham em seu conteúdo tiras cômicas.

Não importou, no entanto, a forma de expor estes quadrinhos. De páginas dominicais nos jornais, foi para revistas exclusivamente de histórias em quadrinhos. Esse modelo não era desconhecido nos EUA, mas no Brasil não houve a etapa de surgir primeiro nos jornais, de modo a ganhar confiança do público. Também havia tiras nos jornais, pois Aizen interveio com os quadrinhos no ramo da mídia com intensidade. Em pouco tempo, os quadrinhos ganharam destaque na sociedade, e Marinho copiou a fórmula de Aizen, levando sua empresa a produzir conteúdo de quadrinhos. A concorrência entre estes dois empresários levou a um crescimento veloz de HQs no Brasil, e as tentativas de superar a concorrência impulsionou intervenções criativas na produção destes quadrinhos; adaptar literatura em quadrinhos, criar personagens próprios, usar desenhistas do Brasil para desenhar e escrever personagens licenciados dos EUA, e outras idéias.

Um dos elementos fundamentais na história da produção de quadrinhos nos EUA aconteceu no Brasil, embora com suas características próprias: a censura. Houve vários tipos de censura, em várias épocas distintas. Não será dito que foram várias “censuras”, no plural, porque no fim todas tinham a intenção de restringir o material das revistas em quadrinhos, por mais que o ataque viesse de lados diferentes, com objetivos diferentes.

Houve o ataque religioso, quando a Igreja Católica interveio no meio dos quadrinhos, afirmando que as revistas eram nocivas à questões fundamentais defendidas por ela, como a família, a moral e os bons costumes. Imediatamente, Aizen fez uso de sua boa imagem e contatos nos meios políticos e religiosos para recuperar o apoio desse segmento tão influente no Brasil. Por isso, criou histórias em quadrinhos que narravam histórias bíblicas, e outras estratégias, que eventualmente reconquistaram o apoio da Igreja.

Também houve o ataque de educadores, que afirmavam os quadrinhos serem nocivos à juventude, catalisadores da criminalidade, e que dificultavam a leitura de

obras literárias, por ser uma leitura mais fácil e simples. Fortemente influenciados por Wertham, nos EUA, essa crítica culminou na criação de leis que fiscalizavam e controlavam o conteúdo veiculado nas HQs brasileiras.

Durante o Estado Novo de Vargas, o Estado foi o encarregado de fiscalizar e filtrar o conteúdo das estórias, pois nesse momento a mídia foi fortemente usada pelo Estado para divulgar seu ponto de vista na sociedade. Como a essa altura, Aizen e Marinho já tinham boas relações com pessoas muito influentes na sociedade (políticos, clérigos, empresários), usaram essas boas relações para mostrar que o conteúdo das HQs poderia ser positivo ao Estado. Assim sendo, divulgaram amplamente a ideologia do Estado Novo em algumas revistas para poder seguir circulando no mercado, como a revista "Grandes figuras do Brasil" ou a edição especial da revista Mirim, comemorando o 58º aniversário de Getúlio Vargas.

Entretanto o momento de maior tensão na relação sociedade/HQs se dará no período do regime militar (1964-1985). Inclusive durante o Estado Novo havia uma certa abertura para os quadrinhos se expressarem, contanto que contribuíssem (ou não fossem opositores) à política varguista. No regime militar, no entanto, a margem de abertura para publicação de quadrinhos era mínima, e tudo era fortemente controlado. O Estado fez pouca questão de usar as HQs a seu favor. As estórias passavam por um crivo que analisava todo o conteúdo e recusava o material que não lhe interessasse. Os cartunistas (expressão mais ou menos precisa usada pelos desenhistas para classificar sua profissão, a partir dessa época) passaram então a usar o humor e o sexo como formas de subversão contra o regime.

Em primeiro lugar, o sexo foi usado como crítica mais direta e contundente, por ser algo estritamente proibida por aqueles que contribuíram diretamente com o golpe de estado em 64, como a TFP (Tradição, Família e Pripriedade). Os quadrinhos sexuais eram inspirados nas Tijuana Bibles, quadrinhos pornográficos estadunidenses de baixa qualidade e forte apelo sexual. Tendo em seu expoente máximo o desenhista e roteirista Carlos Zéfiro (codinome de Alcides Caminha), essas revistas eram vendidas de formas precárias, sendo de mão em mão, ou o próprio desenhista deixava em uma banca de revistas, sem passar por nenhum intermediário, por precaução de alguém delatar.

Essas revistas não tinham conteúdo crítico em si, eram roteiros simplistas e sexo muito explícito, com desenhos de baixa qualidade. A crítica estava na afronta ao regime, na publicação de um material terminantemente proibido, por ser um atentado contra os valores cristãos. Aos poucos, algumas revistas conseguiram publicar algum material

erótico, alguma liberdade foi sendo conquistada aos poucos, graças, em parte, à pressão dos quadrinhos que circulavam externamente ao mercado formal.

O humor, por outro lado, conseguia ser publicado em veículos de comunicação legais, reconhecidos e permitidos pelo regime ditatorial. Porém, o material produzido era fortemente tolhido pelos censores encarregados de analisar qual material seria liberado. Dessa forma, os artistas brasileiros tiveram que ser extremamente sensíveis quanto à crítica a se fazer em suas estórias: demasiado crítica, seria impedido de publicar e ainda tinha a chance de ser preso e interrogado pela polícia; demasiado frouxa, sem características críticas, seria considerada conivente com o regime, pois naquele contexto social específico, os artistas que contestavam o regime precisavam se posicionar. Havia um acordo tácito entre eles, de haja o que for, contribuir para a crítica da sociedade. Artistas como Angeli, Laerte, Ziraldo, Henfil, Reinaldo, Jaguar, etc. faziam estórias com uma crítica sutil, ou tão sutil quanto fosse permitido.

Henfil trouxe cada vez mais críticas contundentes relativas ao nordeste, à pobreza e à desigualdade social, ao passo que o regime chegava próximo do fim e a censura se tornava menos opressiva sobre o conteúdo publicado. Seus trabalhos retratavam a Sudene e as políticas sociais voltadas ao nordeste (ou a falta delas), e caricaturava personalidades do universo político brasileiro, sempre com muita sátira. Angeli retratou certas características da época, como anarquistas convictos (Bob Cuspe) ou militantes esquerdistas (Meiaoito). Esses e vários outros artistas não traziam a informação como um noticiário, mas já com seu viés crítico impresso nas obras. A sátira era um jeito de contornar a censura ao expor uma posição frente ao regime, ao criticar, ao pensar a sociedade.

Após o fim do regime militar no Brasil, a censura ao conteúdo das HQs acabou, mas isso não significa que houve uma completa liberdade de produção de quadrinhos. As editoras se interessavam em publicar aquelas estórias e personagens cujo retorno financeiro era garantido, e os artistas independentes não tinham espaço para divulgar seus trabalhos. Mas a liberdade de grupos, entidades, coletivos e associações poderem se reunir e publicar material próprio, mesmo que de forma precária, não existia (ou existia de forma escondida do poder público, como os quadrinhos de Zéfiro). Essa liberdade permitiu que fossem criados grupos de produção de quadrinhos, onde artistas independentes se uniam, juntavam dinheiro e tentavam publicar material com financiamento próprio.

### 1.3. Situação do mercado editorial das HQs brasileiras na atualidade

Hoje, no Brasil, o mercado editorial de quadrinhos dominante tem as empresas Panini, Devir e Conrad como principais distribuidores de quadrinhos. Dizemos "distribuidores" e não "produtores" porque seu material está associado, na quase totalidade, a produções estrangeiras.

A Panini, principal editora brasileira atualmente no meio das HQs, lança mensalmente por volta de 60 títulos[3]. Os números variam pela quantidade de material especial lançado (minisséries, novelas gráficas, álbuns de luxo, coletâneas). Com raras exceções, o único material brasileiro publicado é a Turma da Mônica, que significa pouco mais de um quarto do material (ou 17 revistas, considerando a média de 60).

As demais editoras publicam eventualmente material brasileiro, mas sempre como um produto especial, uma "novela gráfica" ou "álbum de luxo"; isto é, uma revista apenas (ou uma série curta). Não há revistas mensais brasileiras editadas pelas grandes editoras, com exceção da Turma da Mônica.

As HQs norte-americanas possuem um público fiel, que, ao mesmo tempo que é cativado pela propaganda sobre esses produtos, tem ao alcance as revistas das personagens propagandeadas. Os quadrinhos nacionais, por outro lado, não são muito divulgados e não costumam ser acessíveis (pelo preço e pela distribuição setorizada).

As vendas se dão apenas em livrarias ou lojas especializadas, procedimento conhecido por distribuição setorizada. As editoras não apostam nas vendas das HQs nacionais, pois os autores das HQs e as personagens (geralmente) não são garantias de lucro, não possuem um público fiel que esgote o estoque da produção.

Este cenário, no entanto, está em transformação. O Governo Federal instituiu que histórias em quadrinhos, principalmente adaptações de obras literárias, deverão constar nas bibliotecas das escolas públicas. Por isso, várias editoras investiram na produção de adaptações de obras literárias, com roteiro adaptado e desenhos de artistas brasileiros. Mas o cenário ainda está em desenvolvimento, e não é possível dizer que essa explosão de produção transformou significativamente o cenário da produção de quadrinhos. O processo está em seu estágio inicial, e seu desenvolvimento, se resultar em transformações no mercado de produção de quadrinhos nacionais, será percebido apenas mais adiante.

---

[3] Conforme o "checklist" realizado mensalmente pelo site www.universohq.com.br, que mantém parceria com as editoras, e estas informam seus lançamentos mensais ao site.

### 1.4. Produção alternativa

Paralelamente a esse mercado editorial de grande porte, existem diversas organizações que produzem material próprio e autoral, de artistas pouco (ou normalmente sem nenhum) reconhecimento no meio. Esses grupos sofrem das dificuldades de agirem externamente ao mercado formal, isto é, ao circuito integrado pelas grandes e médias editoras, que enviam seu material para banca de revistas e livrarias. Esses grupos marginais fazem uso de todos e quaisquer meios para divulgar seu produto, sendo o mais popular (pela acessibilidade e gratuidade) a internet. Através da internet, publicam em sites e blogs seus quadrinhos, e ainda têm a chance de vender seus produtos por contato virtual. Outros meios de divulgar são feiras de quadrinhos ou eventos relacionados, ou a troca de material com produtores de quadrinhos de outros lugares do Brasil (um grupo ou artista passa seu material para outro, de outro lugar do Brasil, em troca do material deste).

Confrontando uma história de dominação cultural, as novas histórias em quadrinhos brasileiras buscam se inserir no mercado com um novo discurso, tanto com críticas sociais quanto com uma nova abordagem discursiva. A ação marginal ao mercado implica tanto em uma liberdade criativa na produção de quadrinhos como pouca visibilidade na sociedade, e os quadrinhos atuais buscam ser flexíveis o suficiente para entrar nos parâmetros exigidos pelo mercado sem perder suas características críticas e construção discursiva própria.

Quando HQs buscam se inserir no mercado formal, procuram se flexibilizar quanto às normas editoriais e padrões de produção voltados para o consumo esperado. Mas as revistas independentes (como a Garagem Hermética [São Paulo], Quase [Espírito Santo], Tarja Preta [Rio de Janeiro], Graffiti [Minas Gerais], e outras) assumem sua posição de marginais ao mercado, e mantém linhas editoriais próprias, peculiares. A Tarja Preta, por exemplo, se propõe em boa parte de sua revista a defender a posição da legalização da maconha, fazendo uso de piadas que podem ser consideradas “politicamente incorretas” e de textos explicativos. Sabendo que a revista não entraria no sistema do mercado formal, por não atender a algumas características esperadas, o corpo editorial não busca fazer concessões quanto ao conteúdo.

As publicações independentes são muito numerosas, mas sua longevidade é sempre um problema, por ter que descobrir meios de sustentação da própria revista. Ter liberdade criativa e não se preocupar com pressões e restrições editoriais também resulta

em não ter um suporte financeiro. Estes produtores externos ao mercado geralmente trabalham em áreas gráficas (design, marketing, artes plástica e muitas outras), e fazem da produção de quadrinhos independente uma atividade secundária por não poder fazer dela uma profissão, um modo de sustentação.

Não se deve confundir, no entanto, os produtores de HQs alternativas, undergroud, com quadrinistas frustrados que buscam ingressar no mercado para se dedicar exclusivamente aos quadrinhos. Muitos desses artistas não desejam ingressar no mercado, mesmo que a oportunidade surgisse. Embora desejem visibilidade e divulgação do material, não aceitam concessões na produção de seu material.

O status de underground também é sustentado por alguns quadrinistas como um movimento com uma ideologia de trabalhar à margem do que é *mainstream*. Buscam realizar em seus quadrinhos uma abordagem diferente, crítica, sempre em movimento. A idéia de underground não é uma margem forçada ao sistema dominante de distribuição de quadrinhos, mas um interesse em permanecer distante dos quadrinhos mais populares.

Tampouco deve-se considerar quadrinhos underground como praticamente desconhecidos e de qualidade material pobre. Muitos grupos de quadrinhos brasileiros, como o coletivo Quarto Mundo, produzem quadrinhos com uma qualidade material igual às revistas de bancas, e são conhecidos no Brasil todo, distribuindo em lojas específicas seu material.

### 1.5. A revista Ragú

A revista Ragú é um exemplo peculiar, por ser uma revista onde vários artistas expressam sua liberdade artística (quando o experimentalismo dificilmente se liga a sucesso comercial) ao mesmo tempo em que a revista busca se inserir no mercado. A proposta inicial da revista, criada em 1997 e com oito edições até o momento, era a de ser um veículo onde artistas marginalizados das grandes editoras de quadrinhos pudessem expor suas formas de ver o mundo, e expressar esse sentimento com menos restrições que ocorre em grandes editoras. Esta liberdade autoral pressupõe um novo discurso social, uma forma diferente de abordar as questões sociais, pois considera-se que os quadrinhos publicados em grandes editoras possuem um discurso direcionado por uma posição maior e anterior a do autor dos quadrinho, conforme uma compreensão das HQs como um meio de comunicação onde todos os agentes envolvidos em sua

produção e distribuição possuem relevância no conteúdo (MIRANDA, 1978; THOMPSON, 2001).

A forma que os editores da Ragu encontraram para conseguir efetivar a produção da revista foi um edital aberto em 1999. Ao submeter projeto para um edital da Secretaria de Cultura do Estado de Pernambuco, João Lin e Christiano Mascaro conseguiram financiamento para a produção de quatro revistas em quadrinhos (as edições de #0 a #3). Concorreram a editais seguintes, pelo sistema de incentivo à cultura da Secretaria de Cultura de Recife, até a edição #6. As revistas do "Domínio Público" e a edição #7 foram financiadas por editais do Funcultura, pelo estado de Pernambuco.

A estratégia serviu ao propósito dos editores, que buscavam um meio de publicar as estórias sem alterações, sem concessões no conteúdo e na forma. Procurar editoras para publicar isso teria a complicação de fazer um material que tivesse garantia – ou uma margem de segurança – nas vendas, para não perder dinheiro. Com o edital, os autores arrecadaram recursos privados em empresas, pelo recurso da renúncia fiscal, e foram diretamente à gráfica, e publicaram as revistas sem o intermédio do editor (que por vezes toma a conotação de "censor"). Dessa maneira, puderam manter integralmente o conteúdo das estórias, não foi necessário fazer concessões.

Como a verba não é dada imediatamente aos proponentes do projeto, não é tão simples conseguir efetivamente esses recursos. O valor dado ao projeto não é em dinheiro, mas em forma de renúncia fiscal às empresas que aceitarem financiar o projeto. Esse valor será abatido do imposto de renda, e a empresa fica com o direito de ter seu nome vinculado ao projeto. O edital que permitiu o surgimento da Ragú pertence a esse modelo de edital, na qual a verba vem da renúncia fiscal de empresas, e não diretamente de órgãos públicos.

Mas se percebemos que não há obrigatoriedade de nenhuma empresa aceitar essa troca, é necessário que os propositores do edital estabeleçam estratégias de convencimento das empresas, pois são eles que devem ir ao encontro destas, e não o contrário. No caso da Ragú, a jornalista Lydia Barros, que assina alguns editoriais da revista, foi a encarregada de circular entre as empresas para captar os recursos.

Este problema mostra que nem através de edital público houve completa autonomia por parte dos editores da revista, que tiveram que recorrer a uma empresa para financiar a revista (Hospital Santa Joana), de acordo com a lei municipal de renúncia fiscal. Isso implica que a empresa recebe o material e decide se irá ou não aceitar o valor do desconto e financiar o projeto. Os editores afirmam, no entanto, que

não houve nenhuma tentativa por parte das empresas financiadoras de ditar o material publicado pela Ragu – com uma breve exceção de uma empresa que se negou a ter seu nome vinculado à revista, por uma cena que insinuava sexo oral.

O financiamento inicial, pelo edital, se tornou um modo de escapar das pressões da concorrência, de entrar no mercado com o privilégio de não necessitar retorno de lucro. Não houve necessidade de prestação de contas com a Secretaria de Cultura, o financiamento era destinado à publicação das revistas, e cabia aos editores a venda delas. A única condição foi o valor imposto como máximo no preço de capa das revistas, o retorno financeiro e a sustentabilidade do projeto cabiam aos editores.

A Ragú surgiu pela existência de vários quadrinistas nordestinos que reclamavam um espaço dentro do meio comercial, que se restringia às edições paulistas. Segundo João Lin, um dos editores da revista Ragú, essa foi a premissa inicial da revista, reivindicar um espaço a autores nordestinos que se sentiam excluídos do circuito comercial dos quadrinhos no Brasil por não estarem nas cidades onde estavam as grandes editoras brasileiras. Dessa maneira, João Lin e Christiano Mascaro fundaram uma revista que publicaria os trabalhos daqueles que eram impossibilitados de participar do círculo das grandes publicações de quadrinhos no Brasil.

A revista Ragú é uma antologia, comporta trabalhos de vários autores em cada edição, fazendo de cada edição da revista uma heterogeneidade de expressões. Os editores da revista divulgam que estão a procura de trabalhos para compor a revista, e avaliam os trabalhos que serão aceitos para publicação. A liberdade criativa dos artistas é respeitada, e cada revista tem trabalhos muito diferentes entre si.

Inicialmente, a revista comportava trabalhos unicamente de artistas nordestinos, por ser em sua origem uma contraposição à produção de quadrinhos no circuito do sudeste brasileiro, considerada excludente pelos artistas nordestinos, e para dar espaço a artistas do nordeste que não conseguiam publicar em outro lugar. Com o tempo, artistas de todo o Brasil passaram a contribuir com a revista, e na última edição publicada (edição nº7), houve autores de vários países, como da Alemanha, Argentina e Bolívia a publicarem estórias na revista. Isto porque a premissa original foi revista pelos autores da revista (editores e colaboradores), e após perceberem que também nos grandes centros de produção de quadrinhos (Rio de Janeiro e São Paulo, principalmente) haviam artistas marginalizados, se decidiu que não seria uma revista excludente para não-nordestinos, que comportaria trabalhos independente da origem.

A revista Ragú, tendo mais de dez anos de circulação, começou com um circuito relativamente restrito (nordeste brasileiro), mas hoje não apenas alcança todo o Brasil como também alguns países como a Bolívia e a Espanha. A forma de circulação interna é por canais de circulação alternativos; as lojas pedem diretamente aos editores, que enviam algumas cópias, fazendo uma distribuição específica a pontos que demonstram interesse. O trabalho não é amador, mas a forma de distribuição ainda está em um nível abaixo das revistas de grande circulação no Brasil, que têm uma grande tiragem e chegam nas bancas de revistas e livrarias de todo o Brasil, dando uma grande possibilidade de aumentar suas vendas. O ponto de apoio forte da Ragú encontra-se na Livraria Cultura, pois alguns exemplares são deixados na filial de Recife e através do site pode-se comprar algumas edições da Ragú pela internet em todo o Brasil.

Ainda assim, Mascaro afirma que não houve uma parceria de vendas da Ragú que tenha funcionado satisfatoriamente. Desde parcerias com lojistas, como ocorreu com um vendedor de Minas Gerais, até parcerias com editoras como a Opera Graphica, em todos os casos o repasse dos lucros era mal feito – ou não era sequer feito.

O conteúdo da revista Ragú pode ser considerado autoral, pois prima por uma liberdade criativa aos autores, permitindo uma expressão cultural mais livre das restrições do mercado. A revista não foge completamente dos padrões exigidos pelo mercado, pois ela busca sobreviver economicamente, e para isso tenta vender ao público um material que o interesse. Porém, por ser autoral, os editores da revista sabem que seu público não será o grande público que consome os quadrinhos norte-americanos tão bem estabelecidos em nossa cultura. Como diz a jornalista Lydia Barros no editorial da sexta edição da Ragú, “A Ragú que vem subvertendo uma lógica de mercado: saiu do prelo timidamente, como publicação alternativa; conquistou leitores próximos e outros tantos insuspeitos; construiu uma identidade editorial” (BARROS, 2003).

A tiragem das primeiras edições da Ragú foi por volta de 2000 cópias. Hoje, fica em torno de 1000 a 1200. Os editores perceberam que suas vendas não são tão expressivas quanto revistas de super-heróis norte-americanos, então fazem uma tiragem de acordo com a expectativa de vendas. Porém, mesmo sendo esse um número modesto para uma revista em quadrinhos brasileira, ela é respeitada enquanto uma revista em quadrinhos brasileira, já que conseguiu se manter durante uma década em funcionamento (embora não haja uma periodicidade estabelecida em sua publicação) e com um padrão de qualidade respeitado, ganhando prêmios de festivais de quadrinhos no Brasil.

Um selo criado a partir da revista Ragú criou duas revistas sob o título de "Domínio Público". As revistas trazem em seu interior adaptações aos quadrinhos de clássicos da literatura; em uma edição, clássicos da literatura brasileira, e na outra edição, literatura estrangeira. Essas duas revistas não foram apenas bem recebidas pelo público como também foram compradas pelo Governo federal, para distribuição nas escolas públicas, uma tiragem de 30.000 exemplares.

A revista Ragú é, então, um caso especial no Brasil de uma revista que sustenta uma característica autoral ao mesmo tempo em que busca se inserir no mercado. Procura construir uma expressão discursiva própria, criativa, ao mesmo tempo em que tenta se inserir em um mercado que oferece poucas chances a produtos que não se enquadram dentro do perfil do que é bem recebido pelo público. A atitude dos editores e colaboradores da revista pode chegar a resultar em uma mudança na construção de um campo das histórias em quadrinhos no Brasil, ao tentar fazer a exceção (quadrinhos autorais) ganharem suficiente visibilidade e legitimidade no campo para não serem mais marginalizados.

O quadrinho autoral, na visão adotada pela revista Ragú (e aceita por vários quadrinistas), é aquele construído sem obedecer a regras editoriais, do mercado. O autor trabalha com o conteúdo que lhe interessa, e exprime esse conteúdo de sua forma. Esses quadrinhos geralmente tratam de temas que não são abordados nos quadrinhos *mainstream* (os mais populares, que são comercializados em bancas de revista), como o cotidiano, e poucas são as vezes que as estórias são protagonizadas por personagens fixos. Por não estarem no circuito comercial (na maior parte dos casos), não precisam trabalhar com quantidade de páginas por estória, há mais liberdade no espaço a se usar.

Essa posição é um contraponto à posição do trabalho que restringe a forma e conteúdo da obra, como os editores da Ragú afirmam. A autoralidade nos quadrinhos acontece ao se fazer uso de uma linguagem escolhida por um sentido unicamente artístico – isto é, o artista, ao desenvolver sua obra, a toma como fim em si mesma. A obra é feita para exprimir aquilo que o artista tinha a intenção de exprimir, e portanto não moldou o conteúdo ou a forma de acordo com necessidades mercadológicas. Isso não significa que a obra não possa ser comercial, mas sim que para inserir essa obra no mercado, o autor não se serviu de modelos, fórmulas ou outras estratégias para tornar sua "mercadoria" mais palatável ao público.

Artistas renomados no exterior, como Alex Ross, nos EUA, ou no Brasil, como Rafael Grampá, tiveram dificuldades no início de sua produção de quadrinhos, pois suas

técnicas eram diferentes do normal. Alex Ross faz uso da pintura em aquarela e desenhos hiper-realistas para desenhar seus quadrinhos, e Rafael Grampá faz desenhos extremamente detalhistas. Hoje, os dois são sucesso de vendas internacionalmente, e suas obras, de caráter autoral, são aceitas e comercializadas pelo mundo.

A linguagem é, portanto, o aspecto que define o que é HQ autoral. O impacto comercial é uma conseqüência, pois trabalhos autorais precisam lutar para terem visibilidade, para vencer o medo do desconhecido que acomete muitos leitores que estão acostumados com um certo tipo de conteúdo e forma nas HQs.

O que é chamado de "conteúdo e forma" nas HQs nada mais é do que o percurso gerativo de sentido, ou as estratégias discursivas empregadas para expressar uma dada idéia. Aprofundaremos o conceito adiante, por ora basta dizer que esse conceito semiótico analisará tanto conteúdo quanto forma na produção discursiva de uma estória, e com isso faremos uma relação ao contexto social onde a HQ foi produzida e circula.

Este trabalho visa descobrir como se dá a construção do percurso gerativo de sentido na narrativa das histórias em quadrinhos publicadas na revista Ragú, considerando a temática da revista e como cada autor faz para construir seu discurso de sua própria maneira. A partir das estratégias discursivas tomadas pelos autores, tentaremos identificar nessas escolhas elementos que apontem para uma crítica social com um estudo interno das diferenças no complexo narrativo que é a revista Ragú e os diferentes autores que contribuem para a construção dessa revista. Paralelamente, será também investigado como a revista Ragú se situa no campo das HQs no Brasil, como seu discurso se associa com os demais discursos dentro desse campo, ou seja, como se travam as lutas por capital simbólico dentro desse campo específico.

# Fundamentação teórica

A sociologia, sendo uma ciência formada pelo desenvolvimento da modernidade, se preocupou em analisar, em seu percurso histórico, vários elementos constitutivos da sociedade moderna, sejam estes elementos que foram transformados pela modernidade, sejam processos novos que só com uma nova era de desenvolvimento técnico se tornaram possíveis.

Estas transformações sociais que ocorreram com o advento da modernidade foram estudadas exaustivamente pelos teóricos da Escola de Frankfurt, que, a partir de um estudo da teoria marxista, procuraram explicar as características que o capitalismo tinha adquirido durante seu desenvolvimento. Partindo das análises marxistas sobre o capitalismo, estes autores acreditavam que o capitalismo não era estável nem imutável, e tentaram explicar novas características do capitalismo desenvolvido que não estavam presentes na teoria marxista em sua origem, pois o capitalismo da época de Marx (séc. XIX) sofreu profundas transformações com o passar dos anos. Mas como as análises de Marx atravessavam a superfície da estrutura do capitalismo e chegavam ao cerne do modo de produção capitalista, e a todas as conseqüências sociais da exploração necessária à sustentação deste, os teóricos da Escola de Frankfurt prosseguiram, através do método marxista, a uma análise do capitalismo de seu tempo.

## 2.1. A escola de Frankfurt

A teoria crítica da Escola de Frankfurt não foi igual para todos os teóricos que aplicavam seus princípios teórico-medotológicos, não seguiam necessariamente o mesmo caminho, nem entre si nem ao longo do tempo. Embora seja uma análise do mundo moderno através de uma crítica marxista ao modo de produção capitalista e à exploração do homem, diversos pontos de vista surgiram dentro dessa Escola e da teoria crítica. Dois autores que produziram muito sobre a questão da cultura em uma sociedade consumista foram Theodor Adorno e Max Horkheimer. Esses teóricos desenvolveram o conceito de “indústria cultural” (1985) para explicar a produção e consumo de cultura nas sociedades desenvolvidas.

Segundo Adorno e Horkheimer, no capitalismo desenvolvido da modernidade a cultura não tinha um papel de emancipação da subjetividade individual, ou de livre expressão cultural de cada indivíduo, mas servia ao mercado ao se tornar mais um bem

de consumo. A cultura, em suas várias expressões (música, cinema, pintura, etc.), era produzida com a expectativa de ser consumida pelo maior público possível. Para isso, a profundidade na elaboração de expressões culturais era eliminada em favor de uma forma rasa de cultura, simplificada e banalizada a fim de poder ser absorvida pelo maior número possível de indivíduos.

A concepção instrumental da cultura e sua conseqüente produção técnica, mercadológica possuem origem no conceito de racionalidade proveniente do Iluminismo, que buscou compreender tudo à luz da razão e da ciência. Adorno aponta para o uso instrumental da razão, que leva a uma nova mistificação: a da razão. Quando a razão surge como desmistificadora dos mitos de forma geral, ela não elimina a existência de mitos, mas se coloca no lugar destes, como o novo mito da modernidade.

A ciência se torna um espaço de legitimação da razão instrumental, e onde deveria haver discussões a respeito da transformação da sociedade, onde o saber científico poderia contribuir para a emancipação da sociedade e da relação humanas, há uma perpetuação da lógica dominante, do desenvolvimento do progresso econômico, da lógica produtiva capitalista. A crítica é acomodada pelo sistema, que o mantém como forma de permitir algum descontentamento extravasar, mas com seu poder transformador coibido.

A tese de Adorno e Horkheimer sustenta que essa razão instrumental, que faz tudo na sociedade se tornar uma engrenagem do capitalismo, é encontrada em todos os espaços, deste a cultura e os espaços de lazer até a ciência. Nossa sociedade é regida por uma racionalidade utilitarista, e os mitos são destrinchados pela razão – a técnica e a razão se sobrepõem ao encantamento do mundo.

A teoria crítica sustenta a tese de que a massificação da cultura repercutiu negativamente na qualidade de sua produção, e de acordo com Walter Benjamin (1980), a própria “aura” de uma obra de arte é retirada no momento em que ela é copiada e reproduzida em larga escala através da tecnologia capaz de reproduzir algo que, ao mesmo tempo em que é fiel ao original, não é o original. Essa aura representa o significado que um objeto cultural tem em seu aspecto único, e a perda dele com a reprodução em massa das obras de arte simboliza a perda da arte enquanto produto de elevação do espírito humano para se tornar mais uma mercadoria de consumo e dinamizar o mercado.

As histórias em quadrinhos, desde sua origem, foram publicadas como produto de consumo de massa, e sempre tiveram o estigma de serem pobres em seu conteúdo e

voltadas a um público infanto-juvenil que procura superficialidades e banalidades nas revistas, não temas sérios e profundos. Dessa forma é como Adorno e Horkheimer viam a produção cultural da modernidade, da forma como as histórias em quadrinhos são percebidas por parte da população, uma literatura banal e infantilizada.

A teoria de Adorno termina por ver a cultura destinada a reproduzir a dominação do homem pelo homem, do uso da cultura com fins práticos, o utilitarismo da cultura a fim de obter ganhos materiais. Para isso transforma o que seria, em Adorno, uma cultura genuína proveniente da subjetividade dos indivíduos para uma cultura pastiche, padronizada, modelada segundo o gosto de um público passivo. Inclusive as expressões culturais que manifestam um discurso de mudança seriam também uma forma, já prevista pelo capitalismo, de aparentar uma possibilidade de mudança, quando na verdade esses grupos também estão incluídos - a submissão ao mercado é inevitável.

As manifestações culturais possíveis de escapar – ou de não ser facilmente incorporada – ao capitalismo são expressões artísticas modernas, mas não a vanguarda. Adorno postulava que a arte que não se prendia a visões políticas, mas que se mantém autônoma e crítica, era a verdadeira arte emancipatória, como Schoenberg ou Beethoven.

### 2.2. Pierre Bourdieu

O desenvolvimento das teorias da cultura permitiu ver os meios de comunicação de outra forma, não apenas como um objeto usado pelo capitalismo e sua lógica instrumental para exercer dominação, difundir sua ideologia. O desenvolvimento do capitalismo e das técnicas e tecnologias utilizadas para a comunicação permitiram às ciências sociais perceberem novas formas de manifestação cultural, e a participação de novos atores sociais.

Na teoria crítica vimos os meios de comunicação exercendo a ideologia dominante, mas de uma maneira que todos se tornam alienados no processo produtivo capitalista. A classe dominada não é simplesmente manipulada pela classe dominante, mas o sistema ideológico age sobre todos os indivíduos, inclusive os de alto capital cultural e econômico que integram a classe dominante. Estes incorporam o processo de dominação não como uma racionalidade técnica da produção e das relações sociais, mas como algo natural nas relações sociais modernas.

Estudos posteriores da cultura analisam aspectos da sociedade que se posicionam contra a perspectiva da dominação em todos os momentos no processo produtivo capitalista. Alguns estudos consideram que existem formas de produzir cultura dentro do capitalismo e se posicionar criticamente a ele, como a contracultura.

Pierre Bourdieu aponta que a cultura não é um campo social onde os dominantes possuem pleno controle sobre os valores simbólicos (a ideologia dominante), mas exercem práticas para manter e legitimar sua dominação sobre atores sociais provindos de posições hierarquicamente abaixo, e que buscam galgar posições (BOURDIEU, 2008).

Seu esforço para compreender o valor da cultura e de seu consumo na sociedade não se dá por uma tentativa de mapear as características dos vários grupos sociais, mas sim para entender como, através da produção e do consumo da cultura, é possível entender, principalmente, duas coisas: como se dão as diferenças de classes em um nível simbólico (consumo de cultura) e como esse consumo contribui na perpetuação da divisão entre classes (ou em sua possível emancipação).

Essa concepção da cultura tem base nos escritos de Gramsci sobre o uso da cultura como meio de alcançar hegemonia na sociedade. Neste autor, a cultura é, entre outras coisas, um espaço onde a sociedade civil pode se integrar para disputar espaço dentro da sociedade. A cultura não se torna simplesmente um meio para galgar posições de poder, mas sim um dos espaços onde os indivíduos que se encontram fora dos grupos que detêm o poder (do Estado ou econômico) podem manifestar sua condição e lutar pelo poder, e uma possível transformação das relações de poder.

Bourdieu tem uma compreensão semelhante da cultura, pois vê nesta a expressão tanto das classes altas e suas estratégias de legitimação de sua posição superior, quanto é possível perceber as estratégias que as demais classes (em especial a classe média) empregam para se acercar às classes dominantes. Estas buscam realizar um consumo cultural diferenciado, para se distinguir das demais classes. E as demais classes, por sua vez, buscarão um consumo semelhante ao da classe dominante, para alcançar, em um nível simbólico, uma igualdade na hierarquia social.

A cultura passa a ter, então, um significado importante na teoria bourdieusiana, pois é considerada um espaço onde os diferentes grupos sociais não só batalham por perpetuar sua posição dominante (quando estão nessa posição), como também permite que grupos aspirantes à posição de dominação no campo disputem esses espaços. Mesmo ao se dar em um nível simbólico, este poder adquirido permite aos atores sociais

mudar sua posição na escala hierárquica do campo, pois o valor atribuído por Bourdieu ao poder simbólico e sua ação no campo social é determinante na configuração da distribuição de capital simbólico entre os agentes.

### 2.2.1. Ideologia

O conceito de "classe" em Bourdieu (2006) foge do conceito dual de classes, pois vê a sociedade como um espaço hierárquico heterogêneo, com várias diferenças substanciais de capital entre os vários grupos de atores sociais.

A dominação, porém, segue sendo importante na teoria bourdieusiana, pois existem classes dominantes na sociedade que fazem uso de seu poder no campo para naturalizar a ideologia dominante (que, herdado da tradição marxista, é a ideologia da classe dominante). Os instrumentos de comunicação, enquanto sistemas simbólicos (quando eles se tornam instrumento da luta dentro do campo social), têm uma função política de exercer a ideologia dominante sobre todos, de forma que a ideologia de um grupo social específico seja assimilada por todos e aceita como natural. Segundo Bourdieu,

> "*As ideologias, por oposição ao mito, produto coletivo e coletivamente apropriado, servem interesses particulares que tendem a apresentar como interesses universais, comuns ao conjunto do grupo. A cultura dominante contribui para a integração real da classe dominante (assegurando uma comunicação imediata entre todos os seus membros e distinguindo-os das outras classes). (...) A cultura que une (intermediário de comunicação) é também a cultura que separa (instrumento de distinção) e que legitima as distinções compelindo todas as culturas (designadas como subculturas) a definirem-se pela sua distância em relação à cultura dominante*" (BOURDIEU, 2006, p.10 e 11)

O controle da ideologia era visado pela classe dominante, pois esta busca que sua posição privilegiada na sociedade seja mantida, e para isso tenta naturalizar a situação atual, demonstrar como a forma como as coisas estão não é uma questão de organização social, mas um aspecto natural da sociedade. Aqueles que "dominan el capital acumulado, fundamento del poder o de la autoridad em el campo, tienden a adoptar estrategias de conservación y ortodoxia" (CANCLINI, 1990).

Para legitimar a posição de dominação, a classe dominante procura divulgar características de sua própria ideologia através dos meios possíveis, para que as classes

subalternas assimilem essa ideologia pela freqüência a qual são expostos a ela (Id., 2006).

A ideologia não é um objeto que pode ser manipulado por um grupo social como bem quiser, nem é assimilado exatamente da forma como é transmitido, pois os indivíduos interpretam as mensagens que chegam a eles, de forma a fazer da ideologia não um meio que garanta a assimilação da forma de pensar do outro, mas sim um importante meio de aceitar naturalizar a realidade social.

### 2.2.2. Campos sociais e *habitus*

Para Bourdieu, os meios de comunicação são passíveis de serem analisados sociologicamente pelo sentido de poderem ser um veículo ideológico, um espaço onde as classes disputam espaço e legitimidade dentro do campo. Os meios de comunicação são microcosmos das disputas entre as classes, são campos sociais com regras próprias. Esses campos sociais são, em Bourdieu, espaços sociais onde determinadas regras foram criadas pelos indivíduos no processo de formação do campo, e com o tempo essas regras são modificadas pelos próprios atores que interagem nesse campo. A estrutura do campo é flexível à modificação, pois além de serem estruturas estruturantes dos sujeitos, também são estruturas estruturadas, os sujeitos sofrem a ação do campo e também agem sobre esse campo.

O peso da influência das estruturas na ação dos indivíduos não é total, os indivíduos não agem pelo que a estrutura na qual se encontram determina, mas são condicionados por ela; são disposições da prática, não determinações. A bagagem social que o indivíduo carrega faz com que interprete as estruturas sociais por onde transita, gerando com isso dois resultados significativos: primeiro, o indivíduo pode agir de acordo ou não com a estrutura, mas sem negar a importância desta na escolha de suas decisões, e segundo, a possibilidade do indivíduo de, através de ações contrárias à expectativa pela estrutura na qual se encontra, agir de modo não espero pelas regras do campo e modificar estas próprias regras.

Dessa maneira, podemos ver como a teoria bourdieusiana assume uma relevância aos campos sociais em seu aspecto ideológico, porém, entendendo a capacidade de interação dos sujeitos com a estrutura, uma interpretação desta por parte desses sujeitos, e uma posterior reação que depende do que Bourdieu chama de *habitus*, que são as

disposições de ação de um indivíduo construídas através de sua interação com todas as estruturas dos campos sociais por onde já passou, como a família ou o trabalho.

O universo das histórias em quadrinhos pode ser colocado, nos termos bourdieusianos, como um campo social em formação, um espaço com regras independentes e autônomas dentro do campo social total (o universo social no qual estamos imersos). Justificamos essa afirmativa com base em aspectos como a existência de um reconhecimento, por parte da UNESCO, das HQs como um patrimônio cultural histórico, sendo consideradas como a nona arte, ou a existência de crítica especializada nessa área, que justifica e legitima as regras dentro desse campo.

Existem vários espaços de interação para os atores sociais que participam desse universo dos quadrinhos, como eventos (Rio Comicon e o Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte, para citar os maiores), sites especializados, editoras literárias voltadas para o mercado de quadrinhos, e outros grupos menores, mas que formam, no geral, uma gama de espaços de discussão das HQs. Nesses espaços, existem diferenças entre os indivíduos: existem participantes com maior ou menos poder de atuação no campo, isto é, capital simbólico. Certos indivíduos possuem alguma legitimação no campo (geralmente jornalistas, quadrinistas, editores, pessoas que trabalham direta ou indiretamente no mercado de quadrinhos), e estes validam ou não os argumentos tratados de forma geral, pois assume-se que essas pessoas possuem mais representatividade que os demais.

### 2.2.3. Capital, suas variações e as disputas internas ao campo

A representatividade nada mais é do que, na concepção bourdieusiana, a acumulação do capital simbólico próprio do campo. O conceito de capital simbólico surge da influência marxiana de Bourdieu, e ao mesmo tempo deixa claro que não pretende considerar o econômico como o elemento fundante de todas as relações sociais – não nega a importância do econômico, mas ao mesmo tempo, assume que cada campo tem seu elemento (ou vários elementos) que pode ser determinante do poder (simbólico, mas não menos real) de um indivíduo. Para isso, Bourdieu distingue diferentes tipos de capital, como o capital religioso, capital cultural, capital econômico, e aponta um capital distinto dos demais, o capital simbólico.

Este tipo de capital é o responsável pelo poder simbólico dos indivíduos em um campo, e seu valor real é encontrado nos outros tipos de capital. Isto é, em um

determinado campo onde o capital cultural possui significação mais relevante que os demais, possuir mais capital cultural significa possuir mais quantidade de capital simbólico, pois este encarna o poder de possuir maior “riqueza” específica de um campo.

O capital simbólico é o objeto que determina o poder dos indivíduos no campo, e sendo um capital limitado, isto é, alguns necessariamente terão mais que outros, então o campo se torna um espaço de disputa pelo acúmulo de capital simbólico. Por exemplo, em um campo onde o capital cultural é o elemento de maior valor circulando entre os indivíduos, possuir mais capital cultural significa ser mais “rico”, mais “poderoso” em um sentido representativo. Isto porque o sujeito com maior quantidade de capital cultural acumulado supõe um poder simbólico, sendo este exercido efetivamente ou de modo passivo, isto é, os outros aceitam as regras do campo e aceitam que o indivíduo com maior quantidade de capital simbólico (neste exemplo, o capital cultural) tenha poder (limitado a este campo) sobre os demais.

Nos bastidores do universo dos quadrinhos no Brasil, existem várias disputas por estabelecimento no campo, embora não costumam se tornar visíveis. Artistas lutam entre si por espaços de visibilidade maior em eventos, quadrinistas discutem o que é e o que não é quadrinho brasileiro, etc. Isso significa uma luta por capital simbólico, e como cada vez mais o mercado de quadrinhos vem movimentando mais recursos, e por isso ganhando mais destaque nas mídias, essa luta vem se tornando acirrada, pois os atores percebem que esse campo no qual se inserem está em crescimento.

Aqui é tratado como campo “em formação” o universo dos quadrinhos porque, embora com todas as características já citadas, ainda está fixando sua posição na sociedade, busca uma legitimação maior. Não é tratado como apenas um veículo de comunicação sem características próprias, é um campo e é reconhecido como tal, mas ainda está em formação, e costuma inserir-se em outros campos sociais já estabelecidos (como o campo literário ou o cinematográfico).

Existem indivíduos com grande capital simbólico na área dos quadrinhos, seja pelo âmbito intelectual, acadêmico, seja pela prática, como escritores e roteiristas, e esses indivíduos têm a capacidade de criar e transformar as regras dentro do campo das HQs. Autores como Alan Moore e Frank Miller modificaram, na metade da década de 80, o rumo das histórias em quadrinhos ao adotar uma abordagem diferenciada em suas temáticas e afirmar uma seriedade em seus trabalhos. Observando a partir de seus papéis

sociais, esses sujeitos modificaram o campo dos quadrinhos pela força de seu status no campo social, ou pelo seu capital simbólico.

### 2.2.4. Os Estudos Culturais e sua contribuição à teoria da cultura de Bourdieu

Quando fala dos bens culturais, Bordieu trata da produção das classes dominantes, no que as classes em maiores posições hierárquicas em seus respectivos campos produzem. O que é produzido por estas classes determina o consumo das demais: a classe alta produz os bens de valor que têm um sentido de consumo distintivo, a classe média imita ou transforma em pastiche a forma de consumo da classe alta, numa tentativa de aspiração à classe alta, e por fim, a classe trabalhadora consome bens necessários, por falta de escolha[4] (BOURDIEU, 2008).

A produção de bens culturais das demais classes poderia ser melhor percebida quando vistas por uma ótica que compreende esses bens nascidos diretamente da classe de onde provêm, e não apenas um reflexo dos bens da classe alta transformado pelas condições materiais das demais classes. Ao conceber "los productos culturales nacidos de los sectores populares", é possível alcançar "representaciones independientes de sus condiciones de vida" que melhor nos explicam a direção das ações de cada classe em particular, e compreender sua produção de bens culturais como uma "resemantización que hacen de la cultura dominante de acuerdo com sus intereses" (CANCLINI, 1990).

Os bens culturais das classes subalternas não deixam de estarem ligados aos bens da classe dominante, mas isso porque toda a produção de bens culturais está ligada às demais classes. A classe dominante consome bens que, se apropriados pelas demais classes inferiores no campo, não terão mais um valor distintivo. O que é apontado por Canclini é ver além de uma imitação, onde as "manifestaciones simbólicas y estéticas cuyo sentido desborda el pragmatismo cotidiano", e perceber a construção de um novo valor simbólico no campo, uma subversão dos valores do campo.

O conceito de classe "alta" ou "superior" de Bourdieu indica a posição hierárquica no campo, e não a respeito de uma "qualidade" dos bens culturais. A imitação do consumo de bens da classe alta está relacionada à sua posição privilegiada no campo, ao valor simbólico desses bens, e não ao valor de uso. Bourdieu analisa o consumo dos

[44] Neste ponto, Bourdieu toma três classes (alta, média e trabalhadora) como generalização de uma maior pluralidade de classes na realidade. Engloba diversas frações de classe nessas três por uma viabilidade de aplicação metodológica em sua pesquisa. Nosso trabalho não usa o conceito de "classes" como essas três assinaladas, mas sim a pluralidade de classes presentes em cada campo social.

bens das classes superiores, médias e baixas, mas foca suas análise na produção dos bens das classes superiores. Os estudos culturais trazem uma abordagem que assume que “all culture, high and low, are ‘creative’”, e permite que façamos uso da teoria bourdieusiana incorporando o valor criativo dos bens das classes baixas.

As histórias em quadrinhos são um produto cultural que obedecem às regras de um campo maior onde se encontram: o campo da mídia. Existem classes que buscam manipular os valores simbólicos presentes nos quadrinhos, mas as demais classes podem produzir sentidos que, ao analisar “o modo como seus códigos genéricos, a posição de seus observadores, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estético-formais”, encontra-se “uma mistura contraditória de formas que promovem dominação e resistência” (KELLNER, 2001).

### 2.2.5. O “campo” das HQs no Brasil pela ótica bourdieusiana

Neste trabalho, o campo a ser pesquisado é o campo das histórias em quadrinhos, especificamente no Brasil. Este campo é um microcosmo da sociedade, uma pequena parte da grande composição do todo. A sociedade é tanto o conjunto dos vários microcampos sociais, quanto um resultado autônomo destes. Há uma agência tanto da sociedade, vista como um todo, sobre os vários campos sociais que a permeiam, quanto a influência que estes campos possuem sobre o macro social. Os campos sociais não são submetidos às mesmas regras e determinações da sociedade, pois possuem suas regras e valores próprios.

As histórias em quadrinhos no Brasil podem ser consideradas como possuidoras de um campo social próprio, embora em formação, porque possuem as características que formam esses campos: possui crítica especializada nessa área, regras internas próprias, atores sociais com legitimidade (capital simbólico), lutas travadas por ganho desse capital, reconhecimento por parte de setores externos a esse campo que legitimam sua existência (como o campo da literatura e das artes plásticas, que se manifestam em colocar as histórias em quadrinhos como outra coisa, diferente deles), etc.

No campo das HQs no Brasil, ao lutar por visibilidade, por subir na hierarquia de capital simbólico do campo, os atores mais marginalizados exercem novas estratégias de luta. As regras são ditadas e regidas por aqueles que se situam nas posições dominantes, e as regras dos dominantes é feita de modo a perpetuar sua posição de autoridade no

campo. Assim sendo, grupos marginalizados do poder do campo fazem uso de novas estratégias para ganhar espaço, e para tanto chocam-se com as regras estabelecidas.

Isto é possível de ser percebido quando se observam revistas como a Golden Shower, que rompe com os padrões de conteúdo geralmente adotados nas HQs brasileiras, mesmo nas revistas independentes. Suas estórias possuem um alto teor escatológico, e para evitar censura editorial, alguns dos artistas publicaram a revista sem intermédio de editora.

As revistas Tarja Preta e Quase possuem uma série de edições lançadas, embora sem regularidade em sua periodicidade. Seu conteúdo também é polêmico: enquanto a primeira tem por tema central as drogas (defendendo a descriminalização do uso), a outra aborda temas variados, mas com conteúdo igualmente polêmico (religião, cultura, sexualidade, etc.).

O que essas revistas possuem em comum é a tentativa de normalizar um conteúdo crítico no meio dos quadrinhos. Para disputar espaço no campo, mas sem capital simbólico suficiente para competir no mercado editorial brasileiro, os autores dessas revistas se inserem em eventos e festivais de quadrinhos para divulgar seu material. Não podendo transformar diretamente o grande mercado, essas revistas marginais transformam os novos espaços de comercialização de quadrinhos. Nos festivais e feiras já é comum encontrar fanzines e revistas independentes, com um material diferente do encontrado nas bancas.

Nesses novos espaços estas revistas têm chances de disputar visibilidade, por ser um espaço onde a divulgação de revistas independentes se tornou comum. Interessada em incorporar para o mercado novos produtos, o grande mercado editorial de quadrinhos publica revistas desse nicho. Dessa maneira, é possível encontrar revistas como “Capitão Presença”, lançada por uma editora grande, Conrad. Nessa revista, a defesa do consumo da maconha é explícita. Esse tipo de subversão no campo dos quadrinhos é possível pela articulação paralela que as revistas independentes realizam em espaços alternativos.

A revista Ragú produz um material que foge do comum das HQs médias que são encontradas em bancas e livrarias. Estas costumam seguir alguns padrões, como:

> “*a personagem boa (o herói) vê-se envolvido com personagens más (os vilões), que burlam a ordem e a justiça. Surge o herói. Campeão do bem, a beleza e a força são seus atributos. É a personificação do homem americano: alto, louro, queixo anguloso,*

> *musculatura invejável e, sobretudo, inteligente. Os inimigos também têm o tipo característico: geralmente de raças asiáticas ou ainda negros, possuem queixo espetado, nariz de águia, cor pálida ou olhos pequenos.*" (CAMPOS e LOMBOGLIA, 1984).

Embora a classificação das autoras sobre as HQs norte-americanas esteja em alguns pontos desatualizada, o cerne continua igual: alguns aspectos ideais do homem moderno são retratados em estórias maniqueístas, com posições ideológicas individualistas e liberais (CARVALHO, 2008). Nas HQs modernas, algumas dessas características assumem o espírito do tempo da sociedade norte-americana, e em vez de trazer vilões asiáticos (remetendo ao comunismo chinês ou vietnamita), trazem vilões com feições árabes, por se tornar o novo modelo de inimigo do mundo ocidental (BANDEIRA, 2007).

A Ragú, ao fugir de elementos como esses, traz uma posição diferente no mercado brasileiro (pois o mercado brasileiro de quadrinhos é formado também pelas HQs norte-americanas, com as características acima citadas). Iremos aqui procurar nas estórias da Ragú como é articulada a forma e o conteúdo, de que maneira a síntese da idéia com a sua expressão ocorre.

As questões acima de "ordem", "justiça", "herói", são características da tematização da estória, enquanto "alto", "louro", "inteligente" fazem parte da figurativização. Analisando a Ragú, procuraremos observar a articulação entre temas e figuras, e as possíveis implicações sociais das escolhas estéticas.

Por diferir da abordagem comum na construção discursiva de quadrinhos, a Ragú explora o campo das HQs no Brasil de maneira alternativa, com seus quadrinhos autorais. Procuraremos ver quais as categorias discursivas que as estórias da Ragú abordam, tanto no conteúdo quanto na forma, e na relação semi-simbólica entre expressão e conteúdo.

Serão observados os elementos mais aparentes, sejam nos objetos semânticos textuais, sejam nos plásticos (as imagens, os desenhos), e nos elementos mais profundos do discurso, as idéias implícitas, tendo em mente que existe um modo padrão de construção dos quadrinhos norte-americanos, e que os quadrinhos alternativos hoje em dia, inclusive nos EUA, tentam fugir desse modelo, se distinguir dessas regras e construir algo próprio. O próprio campo dos quadrinhos nos EUA não é homogêneo, o modo de construção "heróico" acima citado é apenas parte da tradição de quadrinhos

norte-americana (mas é a posição hegemônica de construção de quadrinhos, e que abarca quase todo o mercado).

Veremos a produção da Ragú em um prisma que contém tanto a teoria bourdieusiana de elementos discursivos (tanto na forma quanto no conteúdo) que remetam a uma posição no campo social, quanto nas contribuições de Canclini e Kellner de perceber os elementos que virão à tona pela análise semiótica não puramente relacionado a uma produção da classe dominante, mas uma produção própria, advinda de uma classe subalterna, que busca imprimir seus valores de classe na luta no campo, e transformá-lo através do questionamento dos valores simbólicos.

## Metodologia

A compreensão das histórias em quadrinhos como espaço de disputas simbólicas entre diferentes classes e suas estratégias discursivas de diferenciação entre si e legitimação de sua posição no campo se dará através da análise do discurso das HQs, compreender através da construção discursiva as formas de distinção que as classes operam para afirmar sua posição no campo.

É tomada a hipótese de que não apenas a classe que sustenta o discurso hegemônico possui estratégias de distinção para com as demais classes, em uma tentativa de se distinguir das classes subalternas, mas também essas demais classes possuem formas de valorização de sua própria posição no campo, e dessa maneira, procuram se afirmar no campo como outra classe, não como classe subalterna.

O discurso que essas classes tomam pode ser analisado para tentar encontrar elementos que distingam uma posição ideológica, elementos discursivos que, em conjunto, revelem um significado social maior do que uma aparente escolha estética por determinados objetos discursivos. As escolhas dos elementos que compõem um discurso não são aleatórias, são produzidas por um ator social, que está inserido em um certo contexto social.

Consideramos que todo discurso possui sua ideologia (BAKHTIN, 1992), mas não (necessariamente) em um sentido instrumental. O produtor do discurso, por estar inserido na sociedade, tem um *habitus* relacionado à sua posição social. Um indivíduo da classe dominante (com todos os pressupostos dados: educação, bem estar econômico, etc.) e outro indivíduo de classe trabalhadora (no sentido bourdieusiano de sujeitos que recebem apenas o necessário para sobreviverem) irão produzir discursos distintos, pois os elementos da realidade de um não são compartilhadas pelo outro.

Para tentar desvendar a construção do sentido no discurso das HQs, será usada a semiótica enquanto técnica de análise do discurso, por sua capacidade de aprofundar no significado de um discurso, o nível fundamental, até o nível mais aparente e mais visível, o nível discursivo, passando pela formação da estrutura narrativa. Essas três categorias do discurso, que serão abordadas adiante, são importantes para se compreender o modo como um determinado discurso foi construído e o significado social que certas escolhas de elementos narrativos possuem.

As historias em quadrinhos são, junto com as demais formas de arte, uma chave para a compreensão dos aspectos sociais de uma dada realidade. Os estudos sobre

algumas obras de arte, como a pintura renascentista ou as esculturas egípcias, nos fizeram entender não apenas as sociedades que as fizeram, como a própria interpretação dessa sociedade sobre os eventos narrados. Bourdieu faz um estudo sobre “A Educação Sentimental”, de Auguste Flaubert, para compreender a realidade social da época em que o livro foi escrito, pois segundo Bourdieu as obras de arte têm a capacidade de representar o social, de realizar uma “proto-sociologia”. Embora não seja uma análise formal sociológica de uma dada realidade, os elementos encontrados em algumas obras de arte podem ser significativos para a compreensão da realidade ali posta, mesmo sendo ela uma ficção como na obra de Flaubert, pois o que é real não são os personagens e os acontecimentos, mas sim a forma como os indivíduos interagiam entre si, e todas as relações entre as diferentes classes representadas.

A proto-sociologia deve ser considerada como um indicativo das relações sociais de um momento específico, e as HQs estudadas neste trabalho serão consideradas como tais. Ao estudar uma obra de arte, há de se ter em conta que ela é um reflexo das condições históricas de um determinado momento na história. O que faz de uma obra de arte passível de ser estudada e compreendida como um reflexo do curso das ações é sua capacidade de, através da ficção e da contextualização de seu momento, transcender o específico e se tornar mais geral. A “Educação Sentimental”, analisada por Bourdieu, revela em uma obra de ficção as regras sociais que permeavam as classes sociais de Paris, fazendo uso de um pequeno número de indivíduos e situações cotidianas.

Dessa maneira, analisaremos as revistas da Ragú para compreender como a sociedade é retratada em suas estórias, quais são as posições ideológicas ali presentes, e de que maneira isso se mostra ao leitor. A posição histórica revelada no processo não é de uma generalidade abstrata, mas sim de uma realidade específica, de autores que narram a vida segundo sua própria posição no mundo. Veremos como esse cotidiano é refletido, e buscar uma ligação dos casos particulares levados como ficção nas HQs para uma reflexão da sociedade.

### 3.1. Semiótica greimasiana

As técnicas discursivas empregadas pelos autores para construir um discurso será estudada a partir do conceito de “percurso gerativo de sentido”, que na teoria semiótica significa o passo-a-passo exercido pelo autor para dar um sentido ao discurso. Um discurso possui incontáveis possibilidades de execução prática, mas os indivíduos

escolhem, conscientemente ou não, certos caminhos a seguir ao construir seu discurso. Estas diferentes estratégias discursivas são analisadas como um caminho trilhado pelo autor para dar um sentido específico ao seu discurso – diferentes técnicas discursivas levam a resultados diferentes na produção de um discurso que tenha uma mesma idéia fundamental. É o percurso tomado pelo autor para dar um sentido específico ao discurso que será estudado aqui.

Para desvendar o processo gerativo de sentido nos discursos analisados, faremos uso da teoria semiótica da forma como a propõe Algirdas Greimas (1979, 1996), além de demais autores que também têm influência nesse autor canônico da área da semiótica, como José Luiz Fiorin (2003, 2007, 2008) e Jean-Marie Floch (1982, 1994). Segundo a teoria greimasiana, existem três níveis de complexidade na estrutura total de um discurso, cada um com sua importância na construção do texto. São os níveis fundamental, narrativo e discursivo.

### 3.1.1. Nível fundamental

O nível fundamental é o nível teoricamente mais simples e abstrato do discurso, onde é feita a comparação e oposição entre o componente eufórico e o disfórico do texto. O componente eufórico de um texto é o valor a ser retratado como positivo no discurso, enquanto o disfórico seria o que é retratado como negativo.

Esses valores positivos ou negativos não dependem da interpretação do leitor, mas são determinados pelo produtor do discurso, que mostra qual é o valor a ser retratado como positivo ou negativo. Isso significa que em discursos distintos é possível observar valores idênticos, mas atribuídos enquanto eufóricos em um e disfóricos em outro. Isso se deve à forma de cada autor de manejar os valores à sua forma. Assim, um valor como |solidão| pode ser tratado como disfórico no discurso de terapeutas e psicólogos que rejeitem o distanciamento de indivíduos para com a sociedade, enquanto no discurso de monges que prezam pelo isolamento isso pode tomar conotação eufórica. Um discurso pode tratar do valor |lucro| de forma eufórica, como o discurso de um motivador de empresas, enquanto na tradição marxista, |lucro| toma a conotação disfórica ao ser ligado à exploração do homem pelo homem.

Os valores não são analisados de forma aleatória no texto, não é qualquer valor que deve ser procurado, mas sim aqueles que existem enquanto oposição semântica. Isto significa que os valores eufóricos e disfóricos de um texto são aqueles que sustentam a

base de um discurso, a dinâmica dele, e que a partir dele sugerem uma mudança do estado inicial até um estado final. A passagem de um estado para outro implica em que algo mudou no sujeito do estado inicial, e no estado final este sujeito se encontra em conjunção com um objeto anteriormente em disjunção, ou vice-versa. Essa é a sintaxe do nível fundamental: afirmação de |x|, negação de |x|, afirmação de |y| (sendo |x| e |y| os valores eufóricos e disfóricos de um texto).

A semântica do nível fundamental significa os casos particulares de |x| e |y|. Ou seja, a oposição |vida| versus |morte|, |bem| versus |mal|, etc. Nos discursos sobre cotas raciais nas universidades, a semântica do nível fundamental nos mostra que os valores fundamentais são |inclusão| versus |exclusão| (na maior parte das vezes). Independente de qual seja o valor a ser considerado eufórico e qual seria o disfórico, pois como dito anteriormente isso é definido por quem profere o discurso, esses dois valores formam o nível semântico do discurso. Para uma análise do nível narrativo, teria que ser descoberto qual valor seria o eufórico e qual o disfórico, e então construir a oposição semântica. O nível fundamental trata apenas de forma simples essa análise, situando os valores em seus respectivos lugares. A forma específica como um discurso defende um valor e/ou desvaloriza outro, é mais detalhado nas análises de nível narrativo e discursivo.

### 3.1.2. Nível narrativo

No nível narrativo, a análise sintática revela que o enunciado é dividido em dois tipos básicos: enunciados de estado (relação de junção entre um sujeito e um objeto) e enunciados de fazer (passagem de um enunciado de estado a outro). O enunciado de estado trata da conjunção ou disjunção de um sujeito com o objeto com o qual se relaciona. A mudança de estado desse sujeito com o objeto (passagem de um momento de conjunção para um de disjunção, ou vice-versa) é produzida pelo enunciado de fazer. Uma pessoa que acerta na loteria entra em conjunção com a riqueza, enquanto que o acionista que investe errado entra em disjunção com a mesma.

A narrativa de um texto não é uma produção de discurso simples, mas sim complexa. Frases isoladas são consideradas simples enquanto textos maiores com começo, meio e fim são considerados complexos por possuir (geralmente) quatro fases analíticas: manipulação, competência, performance e sanção. Essas quatro fases estruturam um texto complexo por serem momentos quase necessários para a existência

de um texto coerente, mas não obrigatórios, pelo fato de essas fases não aparecerem necessariamente em ordem, ou não aparecem todas as quatro fases, e nem a distribuição de atenção a cada fase é equitativa. A fase da manipulação é onde um sujeito faz uso de argumentação para levar outro sujeito (ou ele mesmo) a realizar uma determinada ação. A competência é a fase que determina a capacidade do sujeito que pretende realizar a ação, pois para realizá-la precisa saber fazer. A performance é o momento do ato em si, e a fase da sanção é a que mostra o resultado da ação do sujeito, se houve conjunção ou disjunção de algum sujeito em relação ao objeto central da narração.

Esses objetos, centrais à ação dos sujeitos, são classificados pela semântica narrativa, pois esta "ocupa-se dos valores inseridos nos objetos" (FIORIN, 2008). Existem dois tipos de objetos em uma narrativa: os objetos modais e os de valor. Os objetos modais são classificados em quatro tipos: querer, dever, saber e poder-fazer. Os objetos modais guiam o sujeito da ação em direção ao objeto; lhe dão incentivo (querer-fazer ou dever-fazer) e capacidade (saber-fazer ou poder-fazer). Não é o objeto modal em si que atribui ao sujeito esses incentivos ou capacidades, pois isso é apenas uma construção teórica, o sujeito da manipulação é quem insere no sujeito esses atributos. Os objetos de valor são aqueles objetos que o sujeito da ação busca alcançar. Como um breve exemplo do uso dos objetos semânticos: o estudante de ensino médio possui enquanto objeto de desejo o ingresso na universidade, e para tanto ele pode tanto ter interesse próprio em ingressar na universidade (querer-fazer) como sua família pode pressioná-lo para que adquira diploma de ensino superior (dever-fazer). Para tanto, precisa estudar e se preparar para o teste de conhecimento do vestibular (saber-fazer), mas precisa igualmente terminar o colégio e fazer a inscrição para a prova (poder-fazer).

### 3.1.3. Nível discursivo

A sintaxe discursiva separa, inicialmente, os dois sujeitos da comunicação em um texto: o autor ou enunciador e o leitor ou enunciatário. Em um nível abstrato, no qual esses dois agentes não são considerados em sua forma física, mas sim enquanto construção teórica, o enunciador procura fazer com que o enunciatário aceite suas idéias através de fazeres persuasivos, que se distinguem em três aspectos do discurso: a actorialização, a espacialização e a temporalização. É no modo em que são construídos os aspectos de 'quem', 'onde' e 'quando' que o enunciador tenta persuadir o outro a acreditar naquilo que está sendo dito.

Não é de qualquer forma que essas três formas de discursivização agem no sentido de persuadir o enunciatário, existem duas formas que classificam o modo como esses elementos serão usados: a debreagem e a embreagem. A debreagem é o uso da 1ª ou 3ª pessoa pelas pessoas do enunciado. A debreagem enunciativa é quando as pessoas do enunciado fazem uso do tempo/espaço/pessoa em primeira pessoa (eu/aqui/agora). A debreagem enunciva é o uso da 3ª pessoa pelos agentes do enunciado (ele/alhures/então). A embreagem é quando o sujeito do enunciado rompe com as regras de grau, e se refere a si mesmo em 3ª pessoa. A importância no uso da 1ª pessoa ou da 3ª pessoa é pelo fato de que, quando o sujeito do enunciado fala em primeira pessoa, o discurso toma aspecto subjetivo, pois mostra que é um indivíduo identificado que está a falar, e portanto está imerso em subjetividade. Quando se faz uso da 3ª pessoa, é um narrador que entra em cena. O ato de se falar ausente dos acontecimentos narrados confere uma impressão de objetividade, de imparcialidade quanto ao que está sendo dito. Como diz Fiorin, "o discurso direto proporciona ao enunciatário a ilusão de ouvir o outro, ou seja, suas 'verdadeiras' palavras" (FIORIN, 2008, pg. 67).

Por fim, temos no nível mais externo, aparente, de um texto, a semântica discursiva. É ela que "reveste" as formas sintáticas com conteúdo concreto, seja ele do plano das idéias ou do mundo material. Dois textos podem querer dizer a mesma coisa, mas fazem uso de elementos distintos para alcançar a mesma idéia. O saber popular e o saber científico geralmente convergem no que procuram dizer, mas a forma como fazem difere muito entre as duas posições.

Duas formas caracterizam o modo como o revestimento semântico pode ocorrer; a partir de uma tematização e/ou de uma figurativização. A tematização de um discurso é o objeto que o nível narrativo busca desvendar, e remete a idéias e conceitos (amor, tempo, vontade), não são encontrados no mundo natural, mantendo-se na abstração do pensamento. Enquanto a tematização é elemento necessário em um texto, a figurativização não. Um discurso pode manter-se no nível puramente abstrato. Mas, se revestir de termos concretos (floresta, pessoas, cidades), cria um sentido de figurativização no texto.

A figurativização será composta por femas, que são "...o traço distintivo do plano da expressão, em oposição a sema (traço do plano do conteúdo)" (GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J., 2008). Os elementos visuais que compõem as estórias a serem analisadas serão considerados elementos fêmicos, ou uma composição de unidades do plano da expressão.

### 3.2. Semi-simbolismo

Complementando a análise semiótica greimasiana, faremos uso do semi-simbolismo, como proposto por Vicente Pietroforte (2004). Nela, encontraremos meios para relacionar o plano de conteúdo ao plano de expressão.

O plano de conteúdo é composto pelos temas, ou idéias, que compõem o discurso. O plano de expressão é a forma pela qual esses temas são expostos ao leitor. O semi-simbolismo analisa a relação possível entre a forma que um certo tema presente no texto é expresso. Quando um valor eufórico tem ligação com um aspecto visual ou textual em uma história em quadrinhos, e o valor disfórico ligado a um outro aspecto plástico, relacionamos os dois, para dar a entender a estratégia discursiva adotada pelo autor para criar um sentido no leitor, direcionar a leitura para compreender os valores do modo desejado.

Pietroforte analisa as HQs através da semiótica, buscando a construção do sentido nas relações entre texto e imagens. Porém, não aceita a semiótica como uma ferramenta que desvenda os processos sociais por trás das estratégias discursivas desvendadas, pois acredita que a semiótica

> "não cuida da gênese do texto, estudando seu processo de elaboração, mas também não é uma ciência da interpretação do texto. Diferenciando-se de análises psicanalíticas ou marxistas, que buscam explicar o significado latente que daria origem ao sentido, a semiótica se detém no texto e nas relações que garantem a construção de efeitos de sentido e não a sua interpretação" (PIETROFORTE, 2009).

Sua compreensão da semiótica não concebe que existam "relações econômicas a partir das quais emana o sentido" por ser um aspecto fora do texto, ligado ao autor do discurso, e não ao próprio discurso, e portanto irrelevante na análise do texto. Para este, "o sentido emana da linguagem e de seus mecanismos de produção" (idem, 2009).

Neste trabalho será considerada uma perspectiva oposta, onde o texto é construído dentro de um espaço social que interage com o que é escrito, pois o autor é também um ator social, um indivíduo com posições sociais, que pertence a determinados grupos sociais, e seu discurso não está livre das ações subjetivas de seu *habitus*.

O produtor do discurso está presente na sociedade, e o leitor também. Ao absorver um texto, o leitor interpreta e ressignifica o sentido de acordo com seus valores, seu

conhecimento, sua educação, sua posição de classe, etc. A produção discursiva está imbuída de um caráter ideológico por pertencer à sociedade, por não ser uma criação de uma linguagem pura, de uma compreensão artística que põe o autor como alheio às questões sociais no momento em que produz arte.

### 3.3. Descrição da abordagem ao objeto analisado

Aqui será considerado que o percurso gerativo de sentido é capaz de desvendar aspectos sociais que possibilitaram uma determinada construção do discurso, por este ser construído por um ator social, que interage dentro de estruturas sociais e é influenciado por toda uma gama de elementos que, de um modo ou de outro, guiam o modo como o sentido é construído (e mais importante, qual sentido será construído) (KELLNER, 2001).

A partir da análise da revista Ragú através dos três níveis semióticos e do semi-simbolismo, pretendemos compreender a construção do sentido em suas histórias, perceber quais são os elementos empregados na construção discursiva, e qual a posição social presente nas entrelinhas do discurso. Tentaremos, para isso, identificar as diferentes formas como o discurso é construído em cada autor.

Lin e Mascaro afirmam que a revista não tem uma temática, que o objeto abordado nas estórias não precisam tratar de nenhum tema específico. O que a revista quer expressar com sua existência é o sentimento dos autores marginalizados pelas grandes editoras brasileiras, mas não irá empregar nenhum critério, nesse sentido, de escolha do conteúdo das estórias – estas não precisam abordar o tema da exclusão como obrigatoriedade. Dessa maneira, não havendo uma linha mestre condutora da temática geral, os autores podem construir os mais variados temas.

Tendo como prioridade a análise semiótica das HQs, esta pesquisa recorreu a dois informantes-chave, João Lin e Christiano Mascaro, para compreender a posição da Ragú no meio das HQs brasileiras. Através das entrevistas com os dois editores pode-se afirmar quais são as propostas da Ragú enquanto revista de quadrinhos autorais, qual a posição ideológica dela, e outras questões próprias que apenas puderam ser explicadas pelas palavras dos editores. Ao analisar as estórias, pretende-se compreender como se dá essa posição social que foi descrita pelos próprios editores. A posição deles é a mais significativa na revista porque eles escolhem qual estória entra na revista, com critérios próprios. Dessa maneira, as estórias analisadas, embora escritas por outras pessoas além

dos dois editores, entrou pela seleção deles, e isso as torna representativas de sua posição ideológica.

A interpretação desses agentes sobre sua própria obra pode ter um significado relevante quando comparado às análises semióticas. Porém, não será dado um valor propriamente analítico a estas entrevistas, pois este trabalho foca na análise do discurso das estórias, e não no discurso dos editores sobre as estórias. As entrevistas servirão para situar a revista e os atores envolvidos no campo social. Demais textos, como os editoriais escritos por Lydia Barros e o texto informando o significado de autoralidade, por Fabio Zimbres, também servirão para nortear a posição da revista, pois os editores, ao incluírem esses textos na revista, confirmam sua concordância com eles.

Sendo a semiótica extremamente detalhista e precisa em suas análises, não é possível analisar todas as oito revistas Ragú por completo, portanto será necessário um recorte para viabilizar uma análise que dê cabo de um perfil geral da revista. Para isso, será necessário fazer um recorte que apanhe amostras de cada revista. Primeiramente, serão eliminadas da escolha as histórias que sejam: experimentais, adaptações de histórias publicadas em outro meio de comunicação e poesias ilustradas.

As HQs experimentais possuem uma construção discursiva que, por vezes, sequer busca ter um significado lógico, mas busca que o leitor reflita e re-signifique aquilo que lê. A análise de uma HQ experimental poderia se deparar com o vazio, com a possibilidade de interpretar diversas possibilidades, que pode ser a própria intenção do autor, deixar o significado da história em aberto, como um dadaísmo em quadrinhos. Essa dificuldade em analisar esse tipo de história faz com que ela tenha menor prioridade nas análises, já que estas serão em número reduzido.

As adaptações de outras histórias, por mais que possam trazer um conteúdo ligeiramente diferente do original, pelas escolhas tomadas pelo artista na hora de adaptar para os quadrinhos, deverá seguir a maior parte das escolhas tomadas pela obra original. Sendo assim, foge do que buscamos neste trabalho, que são HQs com um conteúdo criado inteiramente pelo artista e que represente o que ele quer dizer (ou deixa escapar).

As poesias, por fim, embora incluídas em uma antologia de quadrinhos, são postas mais como poesias ilustradas do que uma história em quadrinhos poetizada (ou uma poesia quadrinizada). Não contam uma história por meio de uma união entre imagens e palavras, mas as palavras são o importante do discurso, enquanto que as imagens ocupam um espaço secundário, sem uma necessária ligação com o que é dito. Embora

não seja simples conceituar o que é uma história em quadrinhos, as poesias ilustradas da revista Ragú dificilmente se enquadrariam em alguma classificação de quadrinhos.

Porém, mesmo com essa delimitação do objeto, o recorte segue com um número muito alto de estórias a analisar (mais de 130), pois pela semiótica será empregado muito tempo em cada uma delas. O que será feito, então, é escolher uma estória de cada revista, contabilizando um total de oito estórias a serem analisadas. Um novo critério a ser estabelecido para escolher o recorte será a não-repetição de autores. Ou seja, um autor escolhido não será analisado duas vezes.

Com todas as estratégias empregadas para criar um recorte metodológico viável, a variedade de estórias a serem analisadas reduz enormemente, porém não a ponto de todas as estórias que restaram serem as únicas possíveis de serem analisadas. Não foi possível, com os critérios de seleção empregados, encontrar um único recorte possível. Ainda existem mais do que oito estórias a serem analisadas. Assim sendo, o último critério a ser empregado será mais subjetivo, pois remeterá a uma "densidade discursiva" presente nas estórias.

Este trabalho parte de uma série de estudos que apontam as histórias em quadrinhos brasileiras como críticas da realidade social, como meios de comunicação que não convergem necessariamente com a ideologia dominante. Dessa maneira, nos propomos não a buscar se há uma interpretação da realidade, uma "proto-sociologia" presente nas HQs, mas sim a desvendar de que maneira essa representação da sociedade se dá – quais são as estratégias discursivas apresentadas nas HQs. Por isso, o que nos referimos por "densidade discursiva" nada mais é do que alguns simples elementos que nos permitam obter maior número de material para analisar posteriormente. Esses elementos seriam tais como: quantidade de páginas, quantidade de texto, riqueza visual, e outras categorias que apontem para a possibilidade de uma determinada estória ter mais elementos discursivos passíveis de serem analisados. Esses elementos e o conceito de "densidade discursiva" não pertencem a uma bibliografia metodológica, foram criados pelo pesquisador através de uma leitura inicial do objeto pela falta de um termo que se enquadrasse melhor. Na falta de uma bibliografia que explicasse a riqueza de elementos passíveis de se encontrar em uma história em quadrinhos, iremos empregar de agora em diante a "densidade discursiva" como categoria que justifica a escolha das oito estórias escolhidas para a análise.

Os demais conceitos utilizados nesta pesquisa são, de forma geral, da base teórica bourdieusiana e as categorias analíticas da semiótica greimasiana.

### 3.4. Descrição das categorias bourdieusianas mais relevantes à análise

Bourdieu propõe uma teoria que não lida unicamente com as ações mais diretas dos atores sociais, mas também com as expressões culturais desses atores, e o significado social que gera tal expressão e qual seu significado simbólico. Dessa maneira, entenderemos conceitos como “campo” para entender a posição social dos editores da revista no campo em formação das HQs no Brasil, e a posição dos autores das estórias em relação à sociedade, ou o aspecto particular que for destacado na estória.

O *habitus* dos atores, toda sua vivência acumulada, é refletido na produção do discurso e nas formas em que ele se manifesta. Usaremos tal categoria quando pressupomos o porquê do autor escolher tratar de um certo conteúdo e de uma certa forma, embora este trabalho não trate com a intenção do autor. Apenas procuramos explicar que as estratégias tomadas para proferir um discurso não são aleatórias, mas estão ligadas ao *habitus* do autor, ao seu passado. Sua história de vida, as estruturas sociais por onde circulou/circula, suas disposições pessoais mais íntimas, todas estas características fazem com que o discurso tome um determinado caminho.

Nas disputas por espaço no campo, perceberemos o valor que o conceito de “capital” possui neste trabalho, pois as relações hierárquicas do campo exigem que os atores sociais se submetam às regras estabelecidas por aqueles em posições dominantes, ou que esses atores subvertam a lógica do campo, contrariem as regras e busquem formas alternativas de adquirir capital simbólico. No campo dos quadrinhos, o capital simbólico é uma relação entre capital econômico e capital cultural, pois o econômico sempre foi fundante na produção de HQs na história, e o cultural tem seu valor significativo pelo papel que o conhecimento adquiriu no campo das HQs. Ser um estudioso das HQs ou ser um quadrinista reconhecido significa uma posição simbólica superior, mesmo não sendo um quadrinista com farta produção e posição econômica dominante (que, no Brasil, tem como caso exemplar Maurício de Souza, que possui uma ampla indústria de produção de quadrinhos da Turma da Mônica).

## Análises

### Análise da HQ #1: BUTADA, de Flavão

**Figura 1- Butada pg. 1**

- Pôrra Nado! Toda vez que tu toma no beco do vinho vem fumar essa porra. Tá fudendo! Tais comendo com farinha...
- Besteira... E toda vez tu vem...

- Meu irmão, to fudido das costas. Comi quatro traço de cimento hoje na empeleitada.

**Figura 2 - Butada pg. 2**

- Pra semana vou deixar uns curriculo lá na Brasilgás...
- Toda semana tu diz isso, Nado, deixa de conversar merda e acende essa porra logo...

- Fudeu...
- Hã...

**Figura 3 - Butada pg. 3**

- Vamo devagar na abordagem, ainda é cedo, ainda é cedo...
- É cedo um caralho. Eu já tô arretado que era pra tá com a patroa...
- É... bem que o puto falou que tinha nego adiantando uma coisinha no final da ladeira.

- ...e também o movimento de ladrão aqui tá demais, é melhor derrubar logo pra não virar boca de fumo...
- Perai porra, precisa derrubar não...
- Esses fi de rapariga pegaram em merda...

**Figura 4 - Butada pg. 4**

- Porra cabo...
- Oxí, oxí, oxí... uns maconheirozinhos de merda...
- Dinheiro de viciado pra comemorar o tetra do meu esporte...

- Caiu a boca, safado!

(só love, só love, só love, só love...)

Esta estória tem oito páginas e oito quadros. Os planos dos quadros são horizontais, extensos, e cada quadro pega as duas páginas ao mesmo tempo. Dois quadros por página, a estória se desenvolve com os quatro primeiros quadros, nas duas primeiras páginas, narrando uma estória, que aqui chamaremos de Programa Narrativo 1 (P1). As duas páginas seguintes, com mais quatro quadros, traz uma narrativa que ocorre paralela a P1, mas que só é mostrada ao leitor em um segundo momento. Chamaremos de Programa Narrativo 2 (P2).

Dividimos uma estória em dois programas narrativos para explicar como o autor faz uma estratégia na construção discursiva para dar um determinado sentido ao leitor no final da leitura.

P1 é formado por dois amigos que conversam nos degraus de uma escadaria, presumivelmente uma favela, ou algo semelhante, dada a irregularidade na qual o terreno e as casas se encontram. O final do P1 não é compreendido de imediato, pois há um corte e a narrativa se volta para o P2. Este, por sua vez, narra três policiais militares (pela farda e pela posição de “cabo” percebe-se que são PMs) e sua incursão no espaço onde se encontram os dois protagonistas do programa narrativo anterior.

No programa narrativo geral (PN), ou o programa narrativo que engloba os outros dois, o mesmo tempo é compartilhado pelos dois programas narrativos. Isto é, durante um programa narrativo, o outro está acontecendo em paralelo. Por uma questão de surpreender o leitor e deixar o clímax da estória para o final, P1 é mantido no começo, e a estória só é compreendida quando se lê P2. As duas estórias estão interligadas, e no final da segunda se dá o ápice da narrativa.

Iniciando pelo P1, vamos encontrar a idéia de |lazer| como o valor eufórico, positivo, em contraposição à idéia de |trabalho| (em um sentido ligado a esforço). O movimento sintático é o de haver um momento de |trabalho| que já foi encerrado, pois a fala de uma personagem é a de que ele já trabalhou nesse dia (“comi quatro traço de cimento hoje na empeleitada”). Os dois protagonistas encontram-se em um momento de |lazer|, que pode ser percebido quando observado objetos fêmicos (objetos do plano de expressão) como a bebida, o radio, o cigarro de maconha e as roupas informais usadas pelos dois.

Ao observar o P2, perceberemos que os mesmos valores sintáticos são encontrados. Para os PMs, também há uma relação de tratar o |lazer| como algo positivo (“...era pra tá com a patroa”, “...comemorar o tetra do meu esporte”), em relação ao |trabalho|, que é tratado como negativo por estar ligado à obrigação do emprego e ao

tempo dispendido nele. Não há uma perspectiva do trabalho como emancipação, libertação do sujeito, ou a produção subjetiva que o indivíduo toma em seu tempo livre, mas sim com o puro sentido de emprego, e em seu viés negativo, do emprego como necessário para entrar em contato com o capital econômico. Nenhum outro capital circula no âmbito desse conceito de “trabalho”; não há capital cultural, religioso, ou qualquer outro tipo envolvido.

Encontramos os mesmos objetos sintáticos nos dois programas narrativos, e percebemos o ponto central da estória: para o grupo de um programa narrativo entrar em junção com seu objeto de valor |lazer|, o outro precisa renunciar ao mesmo objeto. Embora as personagens do P1 não saibam disso, mas a felicidade das personagens de P2 encontra-se condicionada na remoção dos bens e da vida das personagens de P1, e num significado mais próprio ao da estória, na remoção de seu |lazer|.

As personagens do P1, os trabalhadores descansando, estão em contato com o |lazer|, e as personagens do P2, os policiais, não. Estes estão em serviço, em junção com o |trabalho|. Para entrar em junção com o valor desejado, estes pegam o “dinheiro de viciado” e derrubam a “boca”, para entrar em junção com dois elementos que simbolizam o lazer para eles: o tempo (derrubando a “boca”, evitam de lidar com futuros bandidos) e com o dinheiro.

A mistura dos campos da vida pessoal com a vida profissional é visível com os elementos semânticos da “patroa” e do “esporte”. Na execução de sua profissão, os policiais transparecem aspectos do campo familiar e campo esportivo, conferindo à estória uma conotação de profissionais que agem pelos motivos errados, e que carregam em si toda uma carga pessoal no cumprimento do dever.

Pelas expressões semânticas utilizadas pelas personagens do P2, percebemos que os objetos sintáticos dos dois programas narrativos são incompatíveis entre si. Mas percebemos que esse antagonismo entre os programas vem de uma concepção que os policiais atribuem aos trabalhadores, ao tratá-los com expressões como “ladrão”, “maconheirozinhos de merda” e “fi de rapariga”. O uso de palavras ofensivas e agressivas indica uma posição de ódio e intolerância para com os trabalhadores.

Visto os dois programas narrativos como um todo, formando um programa narrativo central, percebemos a ligação entre os dois programas: trabalhadores descansando depois de um dia de trabalho, e a intervenção da polícia no que acreditam ser uma boca de fumo. O que a estória trata de demonstrar é a brutalidade policial sobre

cidadãos comuns, e, para isso, recheia a estória de elementos textuais e visuais que corroborem essa idéia.

A terminologia agressiva dos policiais e o discurso trabalhista dos protagonistas do P1 são elementos semânticos (textuais) que contribuem para a diferenciação entre os dois programas. A escada irregular da ladeira, a parede incompleta, a casa de muro baixo e portão simples, e a visão das casas mais ao longe são elementos fêmicos (visuais) que, postos em uma narrativa, supõem uma comunidade pobre, e juntando ao discurso das personagens do P1, onde um conta seu trabalho em construção e o outro procurando emprego, é formado um conjunto isotópico de sentido – são pessoas humildes e trabalhadoras.

A representação da polícia com sua truculência e violência na estória "butada" surge em um contexto brasileiro, pelo uso de elementos plásticos e textuais que afirmam essa característica. Podendo ser mostrada em vários aspectos possíveis de violência, o autor da estória trouxe a violência direcionada contra trabalhadores pobres, mostrando um despreparo dos agentes da segurança pública. Mesmo sendo indivíduos de classes baixas, a estória aponta a contradição presente na luta entre sujeitos igualmente explorados pelo capital, e sua não-identificação enquanto classe. O extermínio sem sentido dos trabalhadores é colocado como um resultado de uma sociedade de classes, estratificada e incapaz de garantir segurança e conforto para seus habitantes.

Percebem-se grupos sociais distintos, mas que fazem parte de um estrato social desprivilegiado – classe trabalhadora. Tanto os dois trabalhadores como os policiais estão despossuídos de privilégios materiais, e os dois grupos se queixam do excesso de trabalho que realizam. Os policiais, sendo de um grupo social com forte poder coercitivo (armas, autoridade), resolvem se apropriar dos bens materiais dos trabalhadores fazendo uso tanto da força quanto da legitimação que recebem para estabelecer a ordem e a segurança social.

O conflito entre os dois grupos se dá sem que nenhum possua uma posição dominante que o outro queira assimilar. São dois grupos inferiores na hierarquia econômica social, e a posição dominante se mantém oculta. O que percebemos é a violência entre grupos que pouco possuem, em uma sociedade desigual. A classe dominante, ou os grupos que se encontram nas posições de autoridade econômica, e que permitem e sustentam a desigualdade, não são afetados pela situação desigual da sociedade, mas os que já sofrem inicialmente por essa desigualdade.

O sentido dessa história é, então, apontar violência policial sobre cidadãos comuns, trabalhadores, ao ligar as personagens do P1 com valores que a sociedade considera positivos, como “humildade”, “trabalhador”, “pacífico”, e ao mesmo tempo ligar a intervenção policial como “brutalidade”, “violência”, “intolerância”, “preconceito”. Os policiais, que se supõe servirem à sociedade, fazem uso de uma linguagem chula e preconceituosa, pré-julgando as personagens já apresentadas anteriormente – que o leitor já identificou com características positivas. Depois, os policiais também possuem motivos escusos para intervir no que consideram ser o surgimento de uma boca de fumo (“era pra tá com a patroa”, “dinheiro de viciado pra comemorar o tetra do meu esporte”), e para finalizar, os dois programas narrativos se unem no último quadro.

A isotopia conferida a esta estória não se encontra unicamente nos objetos semânticos e plásticos, mas também na própria composição da linguagem visual de forma mais completa. Traçando um paralelo entre o plano de conteúdo, que podemos simplificar a uma oposição entre |vida| x |morte| (neste momento ligado ao conteúdo da totalidade da estória, e não ao plano de conteúdo de cada programa narrativo), tem como equivalente no plano de expressão a oposição |primeiro plano| x |segundo plano|.

O |primeiro plano|, em cada programa narrativo, significa o plano mais próximo ao leitor, que atrai a atenção, e o |segundo plano| é o plano de fundo, são as coisas atrás das protagonistas, como as casas, o céu, etc. No P1, o |primeiro plano| é composto pelos trabalhadores, o rádio, a bebida, o final da escada, e os policiais e o começo da escada são o |segundo plano|. No P2, ocorre o inverso: policiais como |primeiro plano| e trabalhadores como |segundo plano|.

Podemos perceber que, no P1, os sujeitos do |primeiro plano| estão em conjunção com a |vida|, enquanto os sujeitos do |segundo plano| são aqueles que irão realizar a disjunção dos sujeitos com esse estado, para se colocar, por fim, em junção com a |morte|. No P2, os sujeitos da ação são aqueles que possuem a capacidade de desligar os sujeitos do P1 com o objeto de valor |vida| e querem realizar tal feito; sintaticamente, eles possuem um poder-fazer e um querer-fazer sobre a relação de junção da |vida| com os sujeitos do P1.

Esses elementos destacados, quando em conjunto, revelam uma isotopia, uma coerência no significado geral da estória, que posiciona as personagens do P1 no centro da trama, com maior importância e destaque. Ao mesmo tempo em que dá a estas personagens características fêmicas e semânticas que induzem o leitor a sentir certa

afeição, insere as personagens do P2 com características que conferem, ao contrário, certo desprezo e repulsa. A escolha desses elementos não é por acaso, pois a formação de uma isotopia consistente rechaça a aleatoriedade, como tampouco é por uma transcrição da realidade como ela é, pois a própria teoria do discurso de base materialista-histórica, indica que todo discurso parte da posição daquele que profere o discurso, isto é, as condições históricas e sua própria escolha entre as opções existentes.

Sendo assim, percebemos os elementos textuais e plásticos descritos como uma escolha - nem necessariamente racional, nem determinado socialmente, mas sim são escolhas entre certos elementos discursivos que permeiam os campos sociais onde aquele que profere o discurso transita. Compreendemos que existem elementos que possam ter sido incluídos em uma estratégia racional de dar ao discurso um sentido desejado. Não abordaremos essa investigação pelo fato da impossibilidade de chegar a resultados confiáveis e também pelo fato de ser desnecessário compreender o que o autor do discurso tinha em mente, quando o que procuramos analisar é o que é dito, e não o que se queria dizer. O que podemos dizer com certeza, através do rigor metodológico aqui empregado, é a posição do discurso (e não necessariamente do autor) em favor de uma classe humilde porém honesta, e contra um grupo específico, a polícia, com sua truculência irresponsável.

Esta afirmação se dá pelo compartilhamento de elementos discursivos que o autor (aqui tratado como um autor abstrato, imerso no próprio discurso) espera ter com o leitor. Um leitor que não conheça ou não acredite que haja violência policial não terá uma leitura que corresponda a esta análise. Aqui nos baseamos em toda a construção discursiva, desde seu nível mais fundamental até o mais aparente, para demonstrar que há uma tendência em certo encaminhamento ideológico da estória, e uma interpretação diferenciada (como a negação da violência policial citada acima) pode ser considerada uma interpretação errônea, pois um discurso pode possuir várias interpretações, mas não infinitas interpretações, e até este ponto da investigação, cremos que a base do discurso, o cerne da questão abordada, se dá como descrito ao longo desta análise.

**Análise da HQ #2: CARTUM, de Mascaro**

**Figura 5 - Cartum pg. 1**

Esta estória não possui nome, e no sumário é referida apenas como um cartum, por Mascaro. Ela é desenvolvida em duas páginas juntas, formando um grande cartum que encerra em si mesmo toda a trama. O único texto presente é uma oração dividida, com um trecho (“Entre a gente...”) no espaço superior esquerdo, e o trecho seguinte (“...tem um mar de gente”) no canto inferior direito.

A charge, em preto, branco e tons de cinza, aparenta ser sobre a relação entre o sujeito que está próximo ao primeiro trecho da oração e a mulher que está próxima ao segundo trecho. É pressuposto que a oração completa tem como relação análoga as pessoas que se situam entre os dois. A frase pode ter um sentido abstrato, genérico, como uma frase chavão, mas na charge existem várias personagens secundárias, ou

figurantes, que se interpõem entre as duas personagens principais, dando ao sentido figurado uma forma literal.

Decompondo a estrutura discursiva, percebemos em um nível semiótico fundamental as duas categorias básicas nesta estória: |solidão| e |companheirismo|. Aqui se percebe, pelos traços fisionômicos dos dois protagonistas (os objetos fêmicos), a tristeza que os acompanha (sobrancelhas e bocas tortas, cabeça inclinada para a frente e para baixo, olhar desviante). Não se sabe ao certo se os protagonistas estiveram juntos e não estão mais, ou se tinham a intenção de estarem juntos mas não puderam. Não podendo pressupor, indicamos que nesta construção a sintática fundamental não nos aponta um movimento entre os valores |solidão| e |união|. Desse modo, os protagonistas iniciam a estória em conjunção com a |solidão| e terminam ainda em conjunção com este, é uma estória estática.

A charge, dependendo de apenas uma imagem para contar uma história, pode oferecer variação entre os objetos semânticos fundamentais (um movimento de junção a x → disjunção a x → conjunção a y), mas seria necessário um pressuposto, algum elemento que, incluído na trama, desse a entender um estado anterior ou posterior que revelasse o movimento. Não tendo esse elemento, aqui compreendemos esta estória como estagnada no mesmo momento: os dois protagonistas estão em junção com a |solidão| e em disjunção com a |união|.

Esta estória trata do sentimento de isolação por parte do casal, que se sentem só, separados por uma multidão. A questão aqui gira em torno da solidão mesmo no meio de pessoas, causado pelo amor. Não há uma disputa, uma relação antagônica entre categorias sociais, ou qualquer outra referência macro-sociológica: o problema aparenta ser de ordem imanente aos protagonistas, e as relações de classe presentes no grupo que preenche o centro da estória são casuais, não possuem relevância para o estado das duas personagens principais.

A maior atenção dada pelo autor da estória se dá em um detalhamento do que ele chama (analogamente) de “mar de gente”. Enquanto duas pessoas são colocadas no centro da trama, várias pessoas se põem entre eles. Embora cada uma dessas pessoas seja representada com ações diversas (passeando, trabalhando, mendigando, etc.), a função sintática neste momento é a mesma, pois esse grupo está, de fato, servindo como um objeto modal de poder-fazer em relação ao objeto de valor da |união|. Neste caso específico, o objeto modal (o grupo de pessoas), que age sobre o sujeito da ação, está a

conferir a estes (o homem e a mulher próximos ao texto) um poder-fazer negativo em relação à |união|, e um poder-fazer afirmativo quanto à |solidão|.

Este objeto modal impede que os protagonistas alcancem seu objetivo, impede a realização da junção com o objeto de valor – quando vistos do ponto de vista sintático. A função de um objeto modal é a de agir sobre o sujeito da ação (embora neste caso não haja propriamente uma ação, mas sim o impedimento de outros sujeitos de executar uma ação), conferindo a capacidade de realização do movimento semiótico, ou impedindo a execução deste.

O revestimento plástico desse objeto sintático toma a maior parte do espaço da charge, e é a parte de maior relevância estética dentro da estória. O autor põe uma diversidade de indivíduos, realizando diversas tarefas. A representação desses indivíduos não aparenta ter uma ordem, uma lógica, além de um retrato aleatório do cotidiano. Esses indivíduos não estão agindo conscientemente contra a vontade dos protagonistas, apenas estão em um momento próprio, independente.

Podemos contar 91 personagens, divididos em 41 grupos, se considerarmos as temáticas que recobrem cada grupo. Por exemplo, em um caso vemos o que parece ser um casal de turistas a consultar um mapa enquanto uma mulher olha para eles. Os elementos que sugerem essa interpretação são colocados facilmente ao leitor, pois o casal se veste de maneira a lembrar o estereótipo de turista – chapéu, mochilas grandes, botas, shorts, e a consulta no que parece ser um mapa indica a falta de conhecimento da região. Uma teoria dos quadrinhos indica o uso de clichês e exagero de elementos para mostrar ao leitor o que se deseja. Ou seja, nem todo turista necessariamente se veste e se comporta dessa maneira, mas para uma HQ se exagera a realidade, de forma que o leitor compreenda o que está a ser mostrado – se os detalhes fossem muito sutis, poderia escapar ao leitor o significado desse objeto.

O que essa variedade na escolha dos indivíduos sugere é uma tentativa do autor de caracterizar aspectos do cotidiano em um só momento e espaço. Isto é, todos os sujeitos que incorporam o “mar de gente” poderiam estar apenas caminhando e sem realizar nenhuma ação necessariamente significativa, mas quase todos estão fazendo algo que o leitor pode interpretar. O autor exagera, assim, não apenas as características dessas personagens, quanto exagera também a própria realidade. Coloca em um dado tempo e espaço da estória vários elementos do que ele considera o cotidiano, pessoas despreocupadas em seus afazeres diários. Neste sentido da construção semântica e plástica podemos perceber essas escolhas como uma interpretação social do autor. A

escolha (consciente ou não) do preenchimento semântico desse objeto modal que é o "mar de gente" não é inocente ou aleatória, mas sim derivada da construção do *habitus* do autor e de toda sua trajetória de vida, dos espaços sociais por onde circulou e circula, de sua visão do mundo.

O que está a ser mostrado pelo autor é, então, sua visão do conjunto da sociedade. Essa representação pode ser também uma ação política, uma tentativa do autor de mostrar algo que não necessariamente seja encontrada na sociedade, ou que seja um aspecto ínfimo, mas que por algum motivo o autor deseja trazer à tona para o leitor. Por exemplo, o casal de skatistas pode ser pouco ou nada representativo do social, isto é, talvez não hajam muitos skatistas na sociedade na qual o autor se insere. Mas algum motivo político pode ter induzido o autor a representar esse casal nesta estória para levantar alguma questão de seu interesse.

Esses grupos, como os chamamos aqui, são divididos pelos temas que apresentam. Um ou mais indivíduos podem compartilhar do mesmo grupo se houver uma relação entre eles, como o homem que compra do vendedor, as duas pessoas que andam juntas como casal, ou o homem que observa uma mulher.

Vemos uma diversidade de sujeitos, realizando uma diversidade de ações ou simplesmente estando lá presente, sem fazer necessariamente nada. Não é percebido o direcionamento da ação do povo a um fim conjunto, ou seja, não é dada à massa de indivíduos uma caracterização em comum; uma torcida de futebol age semelhante, tem algo que os liga. Neste caso, não há nada que ligue os sujeitos entre si.

O detalhe que é dado em comum, no entanto, é que nenhum desses sujeitos que compõem o objeto sintático do "mar de gente" aparenta solidão, mesmo aqueles que são encontrados sozinhos. Não é algo que ligue esses sujeitos, mas é algo que difere eles dos dois protagonistas da estória, o homem e a mulher que são encontrados longes da multidão. Se for visto através do semi-simbolismo, percebemos uma ligação entre a posição desses dois protagonistas e do "mar de gente". Enquanto eles se mantêm nas extremidades opostas do quadro, o "mar de gente" forma uma linha diagonal, unindo o canto inferior esquerdo com o canto superior direito. Os protagonistas são encontrados nos cantos contrários, no inferior direito e no superior esquerdo. Podemos perceber então uma diferença entre inclusão e exclusão que é relacionada diretamente a |solidão| e |companheirismo|.

**Tabela a - Plano de expressão e conteúdo HQ #2**

| | Euforia | Disforia |
|---|---|---|
| Plano de Conteúdo | Companheirismo | Solidão |
| Plano de Expressão | Inclusão | Exclusão |
| Plano de Expressão | Diagonal | Extremidades |

O objeto simbólico tratado nesta estória é o valor do companheirismo, da presença de alguém, em contraposição ao distanciamento. Os protagonistas têm, cada um, o outro como objeto de valor. O homem vê a mulher como objeto de desejo de aproximação, e vice-versa. Os indivíduos que compõem o objeto modal do poder-fazer negativo “mar de gente” (por “poder-fazer negativo” queremos dizer que impede a realização do desejo dos protagonistas) e que estão sozinhos não apresentam um objeto de valor do qual estão em estado de disjunção. O homem que mexe em seu nariz, o que olha seu relógio ou o que anda lendo, estes não demonstram uma angústia pelo desejo incompleto de um objeto de valor.

Os valores sociais existentes no revestimento da expressão plástica, por mais que simbolizem minorias sociais (como os homossexuais e os mendigos) ou façam críticas (o homem gordo, vestindo um terno jogando e uma moeda a um pedinte enquanto fala no celular tem uma forte conotação crítica), não são suficientes para considerar algum desses elementos com valor objetivo no discurso da estória. É um tema que atravessa a história humana, não aparece com características que o particularizem, que o remetam a um momento histórico. Um tema abstrato e universal como a solidão e o amor existem na história humana há muito tempo, e esta estória poderia ser encaixada em qualquer momento da história, e em qualquer lugar.

**Análise da HQ #3: LABIRINTO, de Lin**

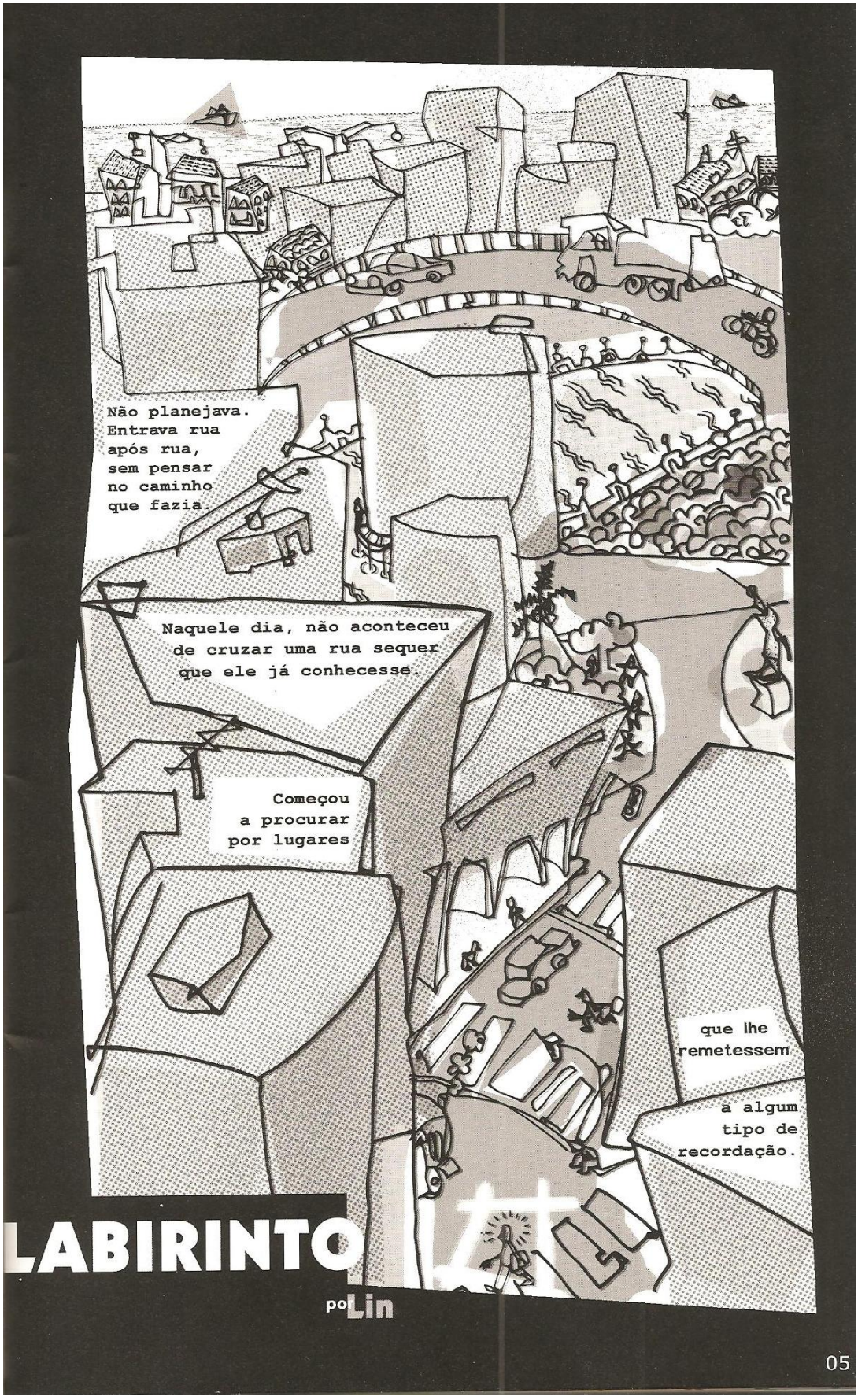



**Figura 6 - Labirinto pg. 1**

**Figura 7 - Labirinto pg. 2-3**

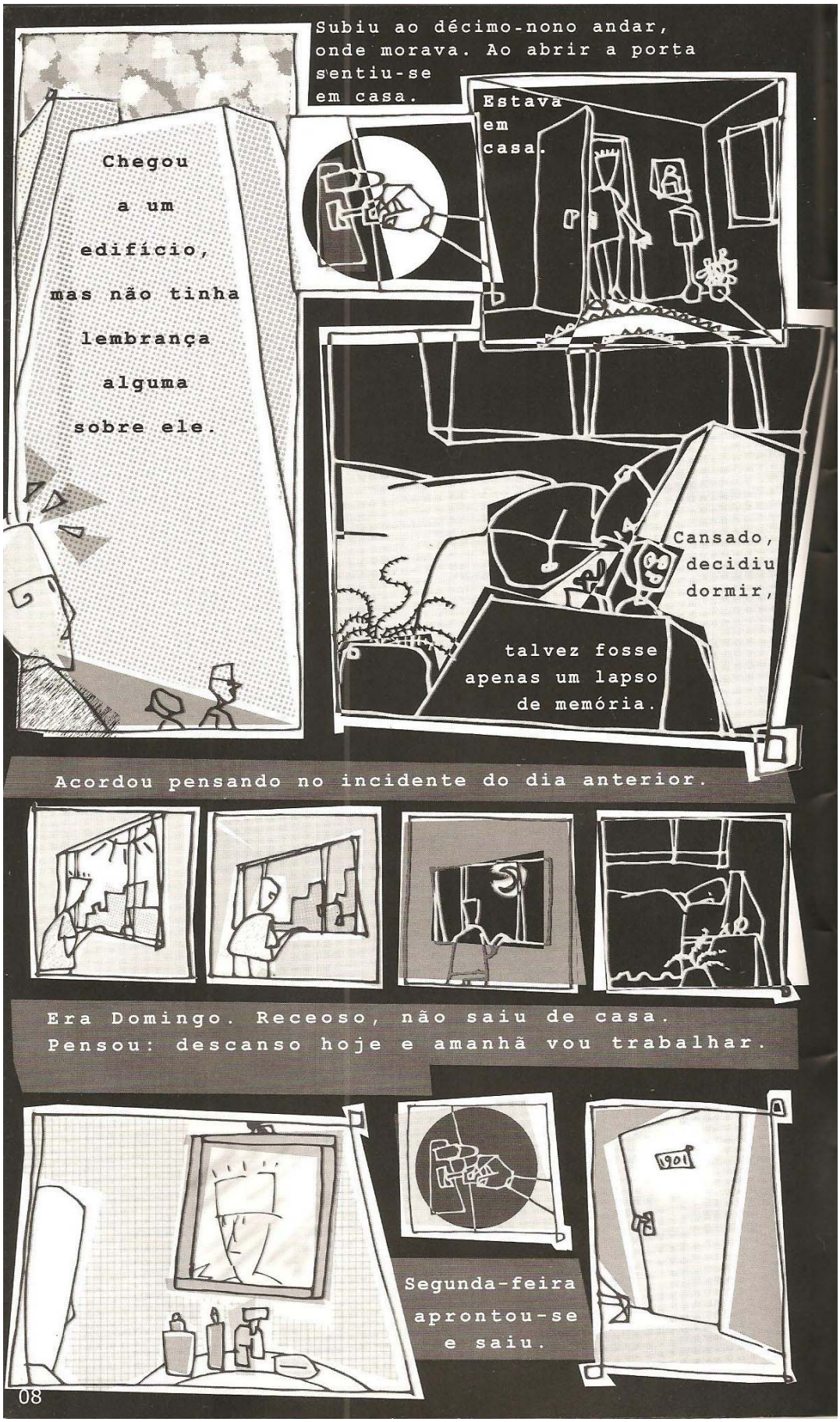



**Figura 8 - Labirinto pg. 4**

**Figura 9 - Labirinto pg. 5**

A estória analisada, desta vez, é intitulada de “Labirinto”, e decorre ao longo de cinco páginas a narrativa em terceira pessoa de um indivíduo, cujo nome não é revelado. A estrutura da disposição de quadros não segue um padrão, e todas as falas provêm do narrador, que nos conta como o protagonista perde a familiaridade com os espaços sociais por onde transitava. Toda a estória é narrada com traços simples, e a preto, branco e tons de cinza.

Em uma análise inicial, percebemos que o movimento semiótico fundamental, a base do sentido da estória, varia entre |familiaridade| e |estranhamento|. O começo da estória é o momento no qual o personagem entra em disjunção com a |familiaridade| que possui com o seu redor, com os espaços onde transita. As ruas, sua casa, seu trabalho, todos os lugares se tornaram estranhos ao protagonista. Os interiores dos espaços não, o momento mais íntimo, mais fechado, mais particular, esse não sofreu alteração. Mas o espaço externo, este se torna diferente e estranho ao protagonista. Nos termos semióticos, há uma disjunção com a |familiaridade| para entrar em conjunção com o |estranhamento|.

Pressupõe-se que havia uma união entre o protagonista e uma |familiaridade| com os espaços públicos pelo fato de afirmar que, a partir de um momento específico, entra-se em disjunção com esse valor (“Naquele dia, não aconteceu de cruzar uma rua sequer que ele já conhecesse”). Havia um reconhecimento das ruas, do espaço urbano, mas “naquele dia” deixou de haver. O começo da estória traz então a informação sobre um estado de junção primordial com a |familiaridade|, mas atua imediatamente sobre o movimento – o estado de passagem de disjunção com um valor para conjungir a outro.

Pode-se perceber os momentos que afirmam essa categorização do movimento semiótico, como no exemplo citado anteriormente, que pressupõe uma junção entre o protagonista e uma |familiaridade| com os ambientes por onde ia. Em seguida, vê-se outros exemplos discursivos que justificam o movimento da junção com a |familiaridade| para um momento de transição, de disjunção desse valor (mas não uma junção completa com o valor contrário, o |estranhamento|), como: “começou a procurar lugares que lhe remetessem a algum tipo de recordação”, “não encontrou”, “resolveu procurar pelo endereço da sua própria casa”, “chegou a um edifício, mas não tinha lembrança alguma sobre ele”, “perguntou a um ambulante em que cidade estava”. Essas frases mostram o momento que o protagonista se descobre em disjunção com a |familiaridade| que tinha nesses espaços, e sua busca (infrutífera) de um retorno a esse valor.

Por fim, alguns outros elementos confirmam o momento final dessa dança sutil entre valores, desse movimento gradativo de um estado a outro, com expressões como: “foi ao trabalho”, “deu seu expediente e voltou para casa”, “desconheceu outra vez o caminho de volta”, “passou a se dirigir aos lugares pelos endereços”, “acostumou-se a viver assim”.

Estes recortes semânticos indicam o isolamento de um indivíduo que não reconhece mais os espaços públicos por onde circulava. Se sente estranho a tudo, apenas os interiores lhe são familiares, não se reconhece mais nos campos sociais, e acaba se conformando e vivendo sua vida estranhando seus arredores. Há uma quebra da interação nos campos: enquanto na teoria de Bourdieu um mesmo indivíduo pertence a vários campos sociais, paralelos e autônomos, este indivíduo se desliga deles. Mantém uma relação com seu trabalho puramente formal, quase mecanicamente.

Os espaços sociais por onde circularia são tratados de forma seca, distante, alheia. “deu seu expediente e voltou para casa” passa um sentido de relação puramente instrumental com o emprego, enquanto “passou a se dirigir aos lugares pelo endereço” aponta um alheamento de qualquer relação sensorial dos lugares. Se dirige de maneira formal, objetiva. Os campos não são mais que espaços físicos onde o sujeito não socializa, não se percebe enquanto agente social, mas faz um uso material deles.

Todos esses objetos narrativos têm por função demarcar o estágio no movimento semiótico fundamental. Há objetos que apontam para o momento inicial de conjunção a um objeto de valor, em seguida vemos objetos que apontam para a fase de transição, para em seguida percebermos objetos que indicam a conjunção com o valor disfórico. Nos termos semânticos do texto, percebemos isso como a saída de um momento de |familiaridade| da personagem com seu entorno, os espaços públicos, para um momento de |estranhamento| com esses mesmos espaços, passando por uma etapa de transição, onde a personagem descobre a mudança de um estado para o outro.

Além dos objetos que denotam passagem na junção com o objeto de valor, também percebemos outros objetos, que se ligam a um aspecto particular na estória da personagem. Especificamente, a desistência da personagem de seu objeto eufórico |familiaridade|. Quando este indivíduo encontra-se alheio a este valor, resigna-se com a junção ao novo valor, |estranhamento|, com uma certa passividade, observáveis em dois recortes: “resolveu não contar nada a ninguém” e “acostumou-se a viver assim”.

Esses dois momentos, inclusos no momento da junção com o |estranhamento|, ou no final da estória, apontam o fatalismo da personagem em sua situação. Não há um

sujeito da manipulação, um objeto sintático que serviu como catalisador da mudança entre estados – este apenas ocorreu. E o protagonista da estória não demonstra os valores necessários para mudar a situação – o incentivo (representada em valores semióticos pelo querer-fazer ou dever-fazer) e capacidade (saber-fazer ou poder-fazer). Ele sofre uma sensação (e segue com essa sensação indefinidamente, como sugere a última sentença "e acostumou-se a viver assim") de perdido, de não encontrar-se ou reconhecer-se na sociedade. Uma sociedade que permita o indivíduo se sentir estranho a todos os ambientes públicos e, no entanto, seguir sua vida adaptando-se a isso, fugindo às ações das estruturas sociais, tem características de uma sociedade moderna, orgânica, para trazer o conceito de Emile Durkheim.

A experiência singular desse sujeito não poderia ser vivida em uma sociedade onde as posições sociais e os deveres coletivos (as estruturas de poder que agem sobre o *habitus*) fossem claramente determinados e necessários, como em sociedades que não se desenvolveram para o capitalismo. As sociedades modernas ocidentais permitem a existência de indivíduos que se tornem alheios aos espaços coletivos, à sociedade de forma geral, contanto que sigam movimentando a máquina de produção, trabalhando, produzindo e consumindo.

A isso se soma um elemento plástico, que traz uma relação simbólica com a solidão da personagem. Em três quadros diferentes da estória, a personagem é rodeada por um quadro pincelado, destacando-o da multidão. Nesses três quadros, o sujeito é desenhado com um mínimo de detalhes, e a moldura que o envolve distingue-o dos demais sujeitos presentes na imagem. Essa moldura funciona como uma distinção entre ele e os demais para o leitor, pois na estória esse quadro não é percebido pelos personagens.

Essa moldura, que surge em planos onde a personagem se encontra em meios públicos, com outras pessoas em torno, indica como esta se encontra perdida, onde há a necessidade de ressaltar sua imagem para diferenciá-lo dos demais. Torna-se então um artifício do sentido plástico da estória, um objeto narrativo no campo da expressão, assim como os triângulos que circulam sua cabeça regularmente, simulando gotas de suor, que por sua vez simbolizam um desespero ou angústia da personagem.

A disposição de quadros nas páginas 2 e 3 contribuem para a compreensão, por parte do leitor, da sensação de perdido da personagem, ao dispor três quadros com relógios, indicando o tempo passando. Ao mesmo tempo, rodeando esses quadros vemos outros da personagem andando, olhando para os lados e checando seu relógio.

Nesta estória temos um acontecimento curioso, que é o que o narrador chama de “amnésia de lugares”, mas que ele mesmo descarta a possibilidade de isso sequer existir. Vemos a construção narrativa se dar no passado, em outro lugar e com outra pessoa (debreagem enunciva – ele/então/acolá). Isso coloca o narrador na posição de neutralidade, de observação do que acontece com a personagem.

Essa técnica de conferir ao texto uma impessoalidade leva a uma análise da estória que vê nela a possibilidade de ser mais do que um caso individual, isolado. O protagonista não tem nome, tampouco características distintivas marcantes. A moldura que o distingue do resto das personagens aponta isso. Esse indivíduo é passível de generalização, se compreendermos o sentimento que é retratado. Esse sentimento, descrito como uma “amnésia de lugares”, é um desconhecimento do indivíduo na sociedade. Apontamos que desde o começo esse estranhamento só se dava em ambientes públicos (a rua), pois na sua casa e no seu trabalho se reconhecia (“sentiu-se em casa”).

A estória não aponta uma necessária correlação entre o protagonista da estória e a sensação de estranhamento na sociedade urbana moderna (os ambientes por onde transita, todos com ruas asfaltadas, calçadas e prédios). Mas segundo Scott McCloud (2005), a falta de características marcantes em um desenho facilita ao leitor uma sensação de identificação. Quanto mais um personagem for detalhado, menos o leitor se identificará em suas formas. E, inversamente, quanto mais abstrato um desenho, mais o leitor poderá se identificar em suas formas. Nesta estória encontramos um caso exemplar dessa teoria, ao ser sugerida uma experiência na vida urbana de um indivíduo que o leitor poderá se identificar, tanto pelas características narradas textualmente, quanto pela abstração plástica do protagonista.

A estória se revela, então, como uma estória onde o relevante não é a situação exata que é retratada ao leitor (a saga do indivíduo que não reconhece mais os lugares), mas o sentimento de estranhamento do indivíduo em seu meio social, e a capacidade da estória de incorporar o leitor nesse sentimento. Nenhum indivíduo é nomeado no decorrer da estória, nem tampouco a própria cidade. A estória se torna universal no momento em que o autor fala de um sentimento que aflige o indivíduo da sociedade urbana moderna, e não de um sujeito com características particulares, em uma cidade específica.

**Análise da HQ #4: DESAVENÇA DE COR / A SAGA DO CAMALEÃO TRAÍDO, de Jarbas.**

**Figura 10 - Camaleão pg. 1**

**Figura 11 - Camaleão pg. 2**

Esta estória trata da relação entre camaleões antropomorfizados. Um camaleão fêmea (pelo detalhe do batom) está com seu parceiro, e de repente é cortejado por outro camaleão, e responde positivamente a esta ação. O camaleão traído se irrita ao descobrir isso e dá início à uma perseguição, que leva à queda da árvore dos dois camaleões machos, que morrem.

Aqui vemos animais apresentando formas humanizadas (o batom, o olhar agressivo, os sorrisos), sendo uma estória que antropomorfiza os animais. Estes também possuem qualidades humanas, ou proposopéia, como o amor e o ciúme. A raiva não é expressa como uma reação instintiva, animalesca, mas sim de uma maneira humana, ao se descobrir traído. O uso de um símbolo como a flor no cortejo também é outra peculiaridade humana, conferir a um objeto natural um significado tão específico.

Nesta estória, os três camaleões são protagonistas, e podemos conceber a |fidelidade| como o que a princípio era considerado positivo. A reação do camaleão fêmea e do camaleão cortejador quando são descobertos mostra que eles entendem a proibição daquilo que estavam a fazer.

O camaleão traído se enfurece ao perceber sua ligação com a |fidelidade| ter sido interrompida, e estar ligado agora à |infidelidade|. O camaleão cortejador, sendo o manipulador da ação de infidelidade (é ele quem chega cortejando a camaleão fêmea), é perseguido pelo camaleão traído, para castigá-lo pelo ocorrido.

A sanção do evento resulta na queda dos dois camaleões da árvore, resultando na morte deles. A maior parte da estória foca no momento da sanção, no resultado após a junção com a |infidelidade|.

Pelo fato dos animais desta estória serem camaleões, suas cores alternam a cada momento. A mudança das cores também é refletida como características humanas, e não um uso de camuflagem ou outra tática própria dos camaleões. Dessa maneira, esta estória não traz nenhum texto além do título, mas as ações dos camaleões e suas cores expressam todas as idéias necessárias à compreensão da estória.

A fêmea, que nos três primeiros quadros está cinza, uma cor simples e fria, sem emoção. Quando o camaleão cortejador surge, ela se torna rosa, como se ficasse ruborizada. Ao tocarem os “lábios”, os dois se tornam vermelhos, mesma cor do coração que pende sobre os dois, indicando o estado de amor no qual se encontram. O camaleão traído entra em cena, e os outros dois camaleões ficam brancos, como se ficassem pálidos do susto, da surpresa de serem pegos. Na perseguição, o camaleão

traído está roxo, como na expressão “roxo de raiva”, e o outro está amarelo, fazendo relação ao termo “amarelar”, escapar, fugir.

As cores nesta estória não são aleatórias, tendo uma relação ora com as cores que seres humanos têm em certas situações (ruborizar, empalidecer), ora com cores ligadas à expressões de cunho popular no Brasil (como as citadas “roxo de raiva” e “amarelar”). A coerência interna que cada cor tem em cada situação da estória indica a intenção delas, e não uma aleatoriedade. A isotopia é construída pela articulação entre as cores, cada uma sendo usada em momentos específicos.

A última página possui algumas peculiaridades diferentes do resto da estória, que fazem dela um momento diferente da primeira página. Enquanto no começo da estória vemos uma narração clara da relação entre os três camaleões, na última página a forma de narrar o tempo é transformada.

A primeira página traz vários quadros, cada um sendo um momento do tempo da estória. O espaço em branco entre os quadros é necessário para o leitor pressupor o que ocorre entre um quadro e o outro. Um desenho animado possui vários desenhos em continuidade, dando a impressão de que é um desenho apenas se movendo. Nos quadrinhos, os acontecimentos entre um quadro e outro é pressuposto pelo leitor. A última página, no entanto, traz vários acontecimentos em sequencia dentro do mesmo quadro (a página inteira é um só quadro).

Os camaleões caem da árvore, e enquanto isso se desesperam, mudam de cor, e a cor começa a sair de seus corpos. Quando estão no chão, vê-se um fluxo de cores que corre dos corpos dos camaleões com as cores do arco-íris. Os camaleões são vistos em quatro momentos diferentes; uma vez em cima do galho, duas vezes em momentos diferentes ao cair, e uma última vez já no chão, mortos (como indica sua falta de cor, seus olhos marcados por um “x”, a língua de fora, e as cores escorrendo de seus corpos como se fosse seu sangue).

Enquanto os camaleões caem, no entanto, o resto do quadro não supõe quatro tempos diferentes. Existem dois elementos no quadro que nos dão outra impressão sobre o tempo, que é o casal de pássaros e a borboleta. Vemos, neste quadro, uma mistura do tempo, onde de um lado há uma fragmentação deste para mostrar cada etapa da queda dos camaleões, e de outro lado, elementos figurantes da estória que tratam o quadro como um tempo único retratado.

O final da estória põe um tom mais poético, ao mostrar o sangue dos camaleões como um arco-íris, onde o foco da narrativa é a sanção da infidelidade praticada na

primeira página. Nesta, a estória traz uma questão muito própria do ser humano, que é a fidelidade. Particularmente esta forma de exercer (ou quebrar) com a fidelidade, pois dentro do mundo animal é possível encontrar certas formas de fidelidade entre casais, mas o cortejo do camaleão é próprio do ser humano, e as reações dos três também denota um comportamento humano.

A fidelidade, o amor, o ciúme, a raiva, e outros elementos subjetivos humanos encontrados nessa história perpassa todo o curso da história humana, assim como na estória #2 “cartum”. Não podemos particularizar esta estória em um momento histórico específico, nem indicar expressões da realidade social presentes, necessariamente. O caso observado (enquanto analogia, ou seja, nas pessoas) pode ser observado em qualquer momento e lugar da história, e neste caso não há indicativos de uma realidade específica onde encaixar tal estória. Poderia ser do Brasil do sec. XXI como da europa medieval.

**Análise da HQ #5: JORNALISMO DROMOCRÁTICO, de Maxx**

**Figura 12 - Jornalismo Dromocrático pg. 1**

**Figura 13 - Jornalismo Dromocrático pg. 2**

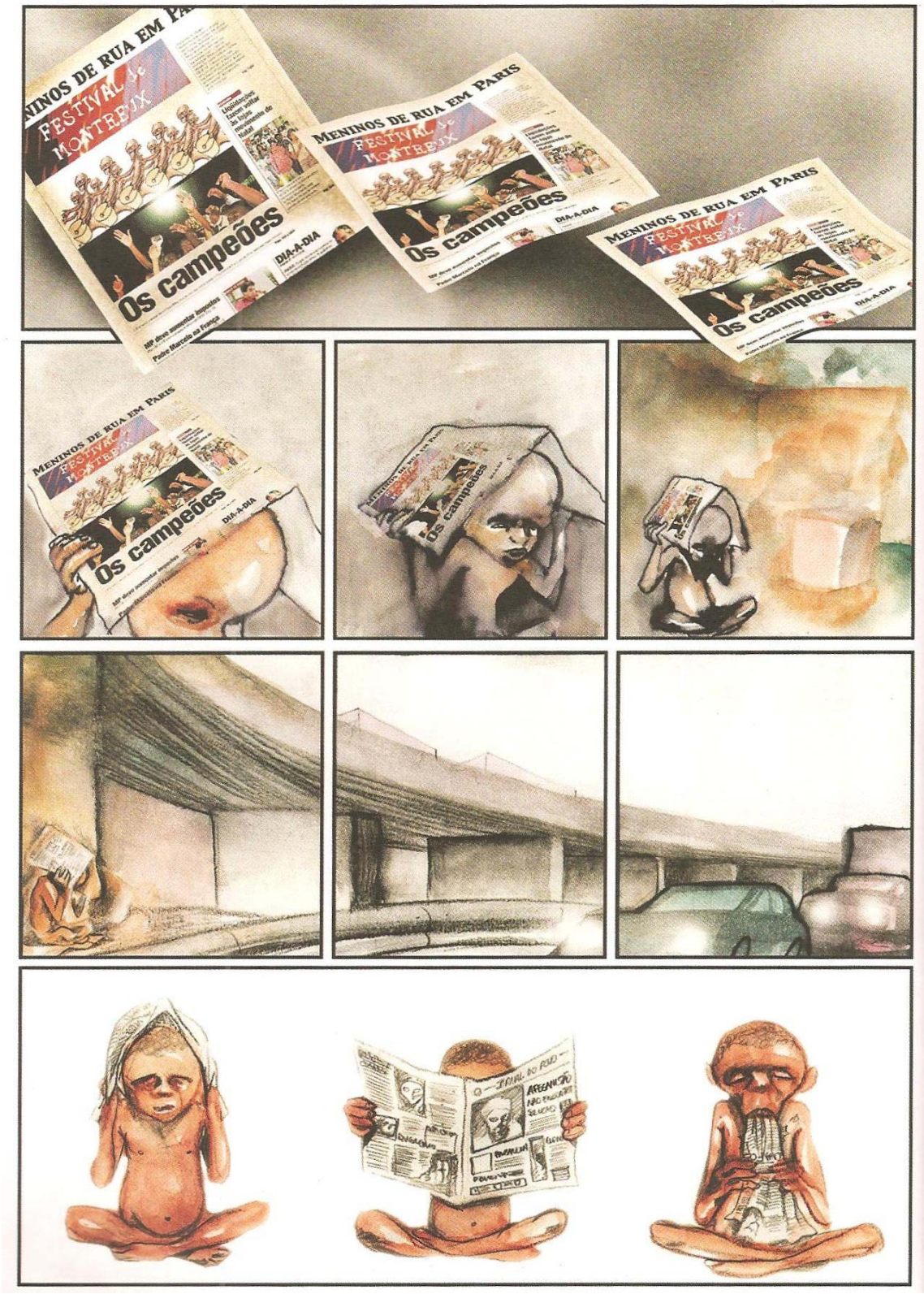



**Figura 14 - Jornalismo Dromocrático pg. 3**

Esta estória tem por título “Jornalismo dromocrático”, fazendo uma paródia ao termo “democrático”. Ao mesmo tempo em que põe um cabeçalho que simula um jornal, também tem no tema central da estória a mídia e seu impacto na sociedade. Vejamos com detalhes a narrativa desta estória.

O cabeçalho nos traz algumas das poucas palavras que esta estória oferece ao leitor. Embora a disposição de quadros se mantenha fiel ao estilo mais tradicional de quadrinhos (quadros retos, alinhados em ordem na página, desenhos se mantém dentro dos quadros), a linguagem dela difere em dois aspectos mais fundamentais, que é o uso da linguagem visual para exprimir a idéia, reduzindo muito o papel da palavra, e o encadeamento de idéias por uma imagem que liga dois momentos distintos.

A linguagem visual não é total nesta estória, pois o cabeçalho, os jornais e o livro contribuem no sentido da estória. Mas esses meios não são diálogos, são mais um elemento da estória do que texto dirigido ao leitor.

O encadeamento das idéias nessa estória é usado para mostrar o impacto que certa ação leva no tempo, e para tanto o autor faz uso de uma imagem para mostrá-la no futuro, no momento em que surge a sanção, o resultado da ação ocorrida. As histórias em quadrinhos pressupõem um pulo no tempo com o espaço em branco que separa os quadros. Mas neste caso, alguns pulos são mais radicais, com um grande tempo separando um quadro do outro. Por exemplo, o quadro 1 e 2 pressupõem o mesmo instante, embora sejam quadros distintos. O quadro 3 pressupõe um momento pouco após os quadros 1 e 2. O quadro 4, no entanto, trata de um momento mais distante, pelo fato do personagem que está olhando a vitrine estar junto com o sujeito que aparecia na televisão.

Analisemos primeiramente o cabeçalho da estória, que serve tanto para fornecer o título da estória e do autor como para uma introdução ao tema da estória. Nela percebem-se elementos que o autor insere para se posicionar, de maneira que no cabeçalho já vemos uma quebra com a tentativa de imparcialidade ou objetividade.

Esses elementos seriam a data do cabeçalho (1 de abril), a descrição de sua função (articulista gráfico consciente e involuntário), e o propósito da estória (uma HQ a serviço do Brasil).

A data está marcada em 1 de abril, que é conhecido como o dia da mentira. Dessa maneira, vemos uma crítica ao sentido parodiado no título, que seria “jornalismo democrático” – crítica à pretensão de igualdade anunciada pela mídia para os

indivíduos. A leitura da estória confirma esta interpretação, como descreveremos adiante.

A função que o autor se delega aponta uma imersão sua no tema da estória, como se exercesse um papel social, um dever. Como “articulista gráfico” ele não se põe apenas como desenhista, mas como quem desenha o que existe. Articula aquilo que existe no mundo para dentro de sua estória, e com isso se põe como “consciente”, que sugere uma compreensão da realidade, uma posição ideológica dentro da sociedade. O propósito que ele sugere para a estória já indica uma “função” desta, um propósito social, que parte de um principio demarcado. Nega a objetividade e imparcialidade, a estória está a serviço do Brasil – a serviço de sua visão do Brasil, das forças as quais pertence e contra as que se posiciona contra.

Vejamos como esse discurso é construído no decorrer da estória – fazendo uso do plano da expressão e de alguns recortes semânticos. Inicialmente, vemos a palavra “sucess” estampada nas televisões. Podemos utilizá-la como o valor eufórico recorrente na estória, aquilo que é buscado pelos personagens. Se tivermos |sucesso| como valor positivo, podemos ver o seu lado oposto, que seria |fracasso|. Mas o significado de sucesso nesta estória está intimamente ligado à riqueza, ao sucesso econômico. Da mesma maneira, o fracasso aparece representado pela pobreza. Aqui observamos que o sucesso está ligado ao sucesso econômico, e o trabalho é o modo de alcançar essa meta. O capital econômico aqui já toma uma proporção maior, simbólica. Não é um fim em si, puramente econômico, mas confere ao sujeito que o detém um grau de poder simbólico.

Continuaremos aqui com os valores enquanto |sucesso| e |fracasso| porque o que é mostrado a partir dos primeiros quadros da estória é como a mídia determina o significado de sucesso. Vemos nos três primeiros quadros o personagem que encara a vitrine. Esta mostra várias televisões com o rosto de um homem branco, gordo e com cabelos brancos, e a palavra “sucess”. O terceiro quadro mostra o rosto do primeiro personagem e vários reflexos do homem da televisão. A feição daquele que contempla a vitrine se torna desconfiada, de ressentimento quanto ao que vê.

Do quadro 3 ao quadro 4, há uma permanência de parte do desenho (o busto do homem que olha a vitrine), mas o momento e o espaço já é outro. Encontra-se na presença física daquele que aparecia na televisão, em uma cena clara que denota um seqüestro (a arma apontada, o telefone, a mão levantada do outro homem e a lâmpada característica).

Do quadro 6 ao 7 percebe-se novamente o uso de uma mesma imagem mas em outro momento, com a lente do óculos agora quebrada. O jornal então nos traz algumas informações úteis à compreensão da estória, ao indicar que o homem seqüestrado era rico “dono de das [sic] maiores fábricas de perfume”.

Podemos indicar que este é o primeiro momento da estória onde a mídia indica o que é ter sucesso. Ao ser mostrado o empresário com a palavra “sucess”, o sujeito que encara a vitrine se depara com o significado de sucesso. A impossibilidade de um sujeito normal chegar no patamar exigido pela mídia para ser bem sucedido faz com que o indivíduo seqüestre o empresário. O bem que caracteriza o sucesso (dinheiro) é almejado, e se não é possível consegui-lo pelos meios normais, apela-se a formas alternativas – neste caso, o crime.

Esta compreensão de que a mídia influenciou a ação do sujeito que encarava a vitrine pode ser compreendida por dois motivos principais, que são o título da estória e a repetição da influência midiática em termos de sucesso. O título parodia o conceito de “jornalismo democrático”, e a estória coloca a mídia com uma posição social, parcial.

A repetição do que ocorreu neste primeiro momento da estória se dá quando se continua a leitura e se vê o individuo agente do seqüestro sendo preso (quadros 11 a 12) e sua conseqüente chegada ao sucesso (autor do best-seller). Agora, o indivíduo do começo da estória não mais encara a vitrine com as televisões indicando o que é sucesso, mas ele é apontado como bem sucedido. E quem encara a televisão agora é uma criança de rua, que troca sua lata de conservas aberta por um instrumento de percussão (quadros 20 a 21).

Este momento anterior foi novamente a mídia indicando o significado de sucesso na sociedade. Desta vez vemos inclusive o jornal contribuindo para esta classificação. A criança passa então a uma atividade musical como forma de alcançar o sucesso. E efetivamente consegue, como fica demonstrado nos quadros 23 e 24. Aqui é o terceiro momento da estória onde a mídia aponta o que é sucesso – os meninos de rua vencerem festival de cinema internacional.

A partir do quadro 26 percebemos então a crítica do autor, ao mostrar o próprio jornal que divulga a vitória das crianças cobrindo a cabeça de outro menino de rua. E terminando a estória, uma paródia da cena dos três macacos, onde um cobre com as mãos os ouvidos, outro cobre os olhos, e outro cobre a boca. Aqui o autor adapta para meninos de rua, e fazendo uso do jornal para cobrir a cabeça, a cara ou comer o jornal.

Os três momentos onde a mídia sugere o significado de |sucesso| liga este ao sucesso econômico. No primeiro caso, um empresário bem sucedido. No segundo, um ex-presidiário autor de um Best-seller. No terceiro, meninos de rua vencedores de um festival de cinema.

O sucesso aqui é representado pelo dono de uma indústria de perfume, pelo escritor de um Best-seller e por integrantes de um filme vencedor de um festival internacional. Todos são, de certa maneira, autônomos, ou mais autônomos dos que os trabalhadores das estórias citadas anteriormente em seus respectivos campos de trabalho. O empresário, rico e dono de indústria, detentor de um grande capital econômico, pressupõe ser empregador, e não empregado. O escritor produziu um livro por conta própria, sem ser empregado, e sugere um razoável ganho de capital econômico e um grande ganho de capital cultural. Os integrantes do filme expuseram sua habilidade na percussão, não houve elementos que sugerissem uma relação de emprego entre os produtores do filme, aparenta um significativo acumulo de capital cultural.

De modos distintos entre si, as três personagens (considerando os integrantes do filme como um grupo) adquirem capital simbólico e status social. O termo “sucesso” não implica unicamente no ganho de capital econômico, mas também com capital cultural se alcança um patamar elevado na hierarquia simbólica. Inclusive o escritor, que divide um ganho de capital cultural e econômico, também é representado como bem sucedido.

Nesta estória, o trabalho tem a peculiaridade de ser considerado positivo, por ser o caminho ao “bem” final, o sucesso. Este nada mais é do que o status social, o alcance de uma posição superior na hierarquia social. Para se chegar a essa posição, é necessário possuir certo grau de capital simbólico, que aqui está ligado ao capital cultural ou econômico. Não apenas o trabalho em si não é o fim, mas ele é alienante, mascara contradições da realidade, como nos mostra os últimos quadros. O jornal com o sucesso dos meninos é utilizado por outros meninos de rua para se proteger da chuva, e cria um contraste entre os meninos de rua divulgados no jornal e os meninos que estão efetivamente na rua.

Podemos perceber nesses casos que a estória nos mostra como a mídia influencia na disputa por poder na sociedade, no próprio significado de sucesso. Ao mesmo tempo critica a democracia midiática, ao mostrá-la representando o sucesso para quem não tem as condições de chegar nele. Por isso, a estória mostra a situação trágica do seqüestro,

onde um indivíduo é bombardeado de referências ao sucesso, e busca alcançar este do modo que pode.

A capacidade de influência da mídia é explorada, com o poder ideológico presente nos meios de comunicação e a representação do “sucesso” como um status social elevado. A tecnologia que permite a comunicação ser tão dinâmica e instantânea é de sociedades contemporâneas, pois a televisão e o cinema são relativamente recentes. A mídia é apontada como um elemento das classes dominantes de perpetuação de sua posição, pois o significado real de “sucesso” na estória é dificilmente obtido e altamente valorizado. Quem está nas posições dominantes busca uma aceitação geral, um consenso, de que a posição privilegiada na qual se encontram é difícil de obter, a fim de esconder as desigualdades sociais necessárias à ascensão social de um pequeno grupo privilegiado.

A necessidade de obter aquele valor propagado como positivo, o “sucesso”, e a necessidade de ser melhor, de superar os demais, de ser o rosto que aparece na televisão, são aspectos da sociedade capitalista, que incute o sentimento de que todo homem tem a capacidade de ser tudo que quiser ser. A perversidade dessa idéia está impressa nessa estória, que é a desigualdade de condições materiais entre as pessoas. É necessário ser o melhor, ser considerado um “sucesso”, mas as condições para isso não são distribuídas igualmente.

O campo onde as personagens desta estória lutam por adquirir capital simbólico (e tudo o que esse termo implica, como status, posição social, etc.) não é um campo específico da sociedade, mas a sociedade de uma forma geral. As lutas por capital nos campos literários, empresariais ou cinematográficos são refletidas em toda a sociedade, pois há uma inter-relação entre os micro-cosmos sociais e a sociedade.

Para se obter capital econômico se faz uso de meios culturais, do ganho de capital cultural, e através da cultura também se espera um ganho econômico, em uma relação muito próxima dos dois tipos de capital. A produção artística apresentada na estória (livro e filme) é um meio para se alcançar o sucesso comercial (Best-seller e vencedor de festival, respectivamente).

**Análise da HQ #6: SEM TÍTULO, de Luciano Félix**

**Figura 15 - Sem título pg. 1**

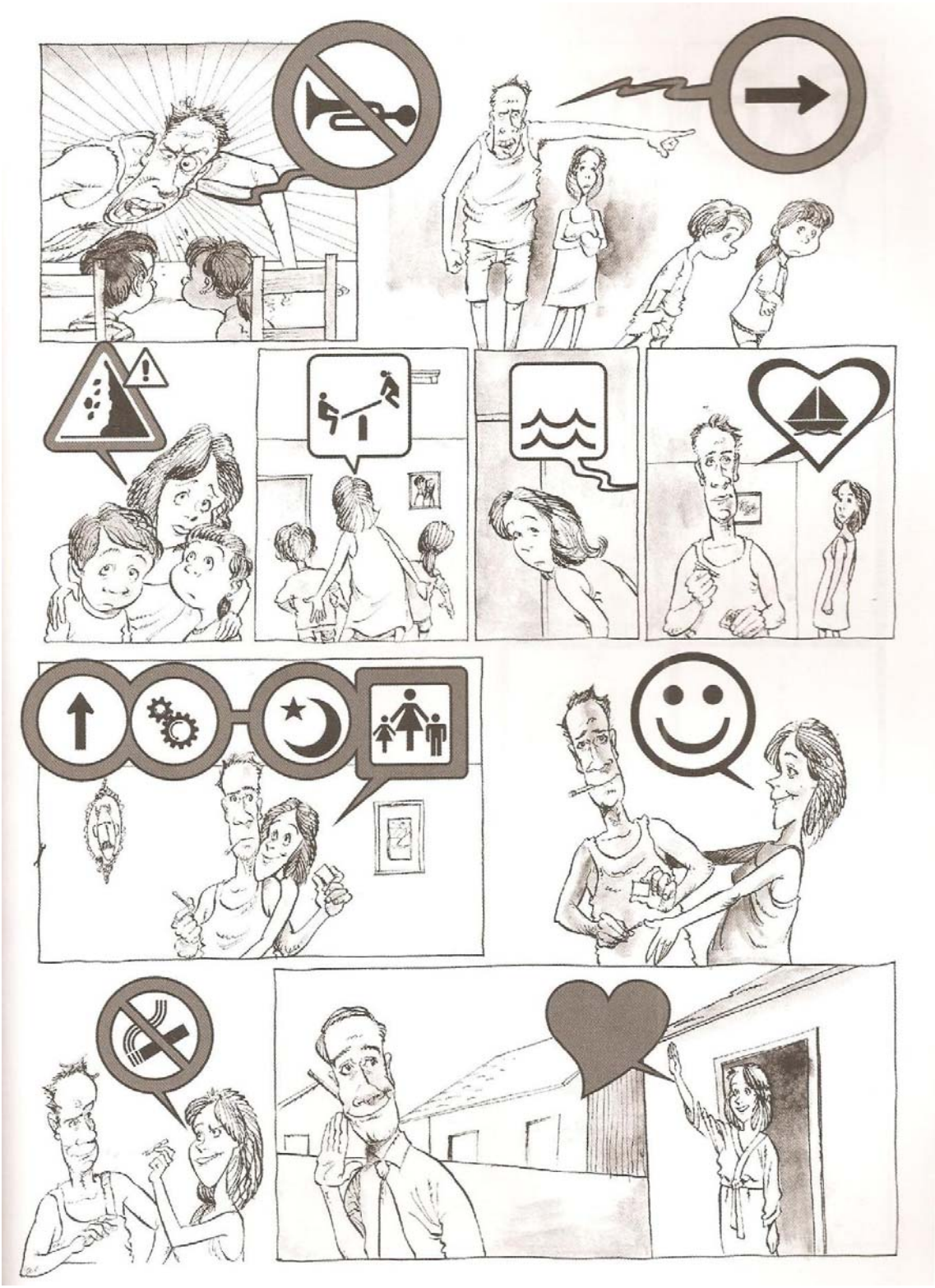


**Figura 16 - Sem título pg. 2**

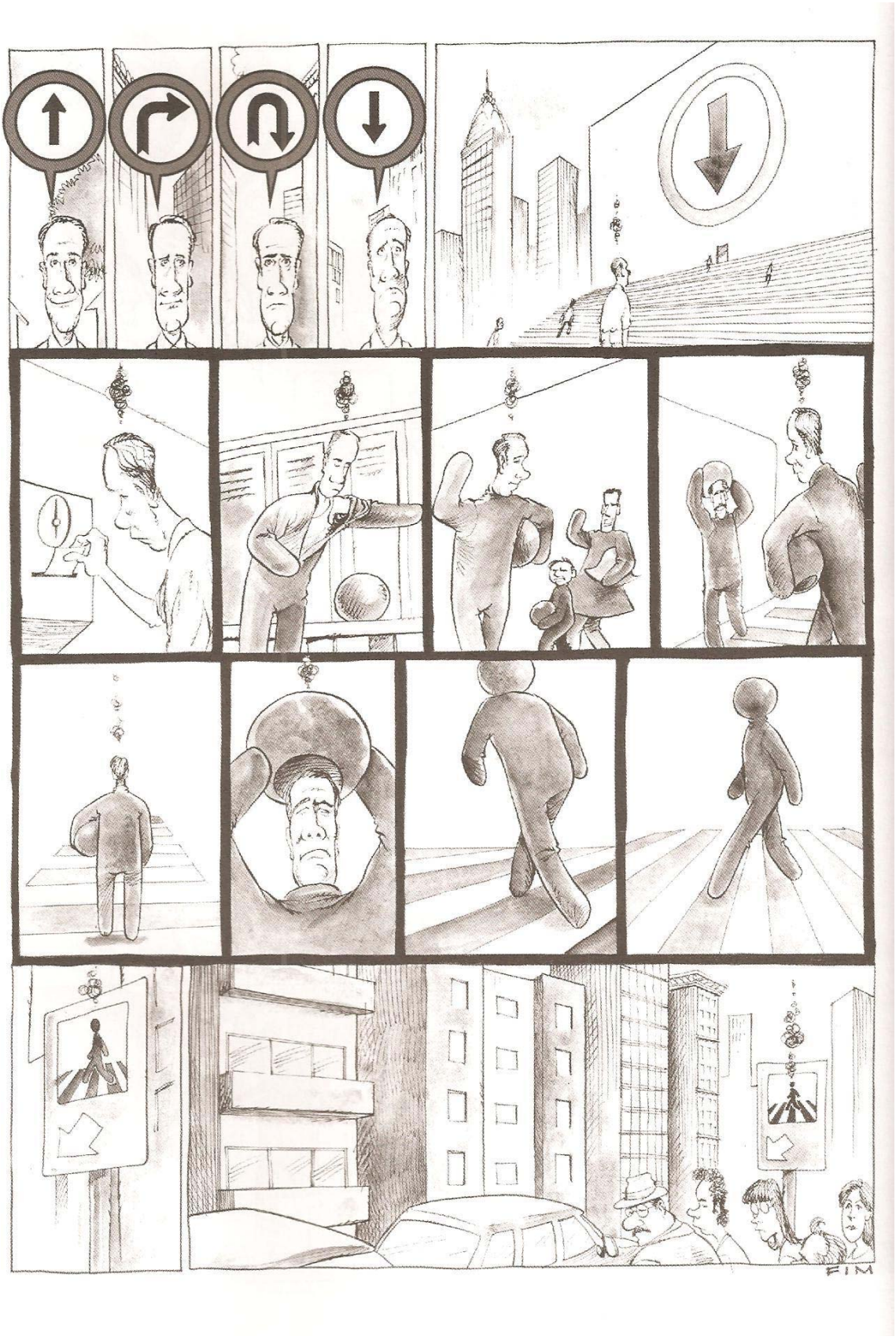



**Figura 17 - Sem título pg. 3**

Esta estória não possui texto, sequer para informar o título dela. Supõe-se que este seja representado pelo balão inicial, representando um rosto triste com uma interrogação ao lado. No percurso desta estória veremos o cotidiano de um sujeito com sua família e seu emprego.

Aceitaremos o homem como protagonista da estória pela trama centrar em seus desejos, e por ele estar no centro da atenção. Podemos ver ao longo da estória elementos que nos mostram o desejo deste homem por uma vida mais leve, com momentos de lazer, e no final sua obrigação de ir trabalhar. Podemos classificar o |lazer| como o que este homem almeja como valor a ser buscado, enquanto o |trabalho| é aquilo que o impede de alcançar seu sonho, seus desejos. O pai de família deseja atividades prazerosas, mas sua esposa o convence a continuar a rotina do emprego, pois é necessário que se submeta ao ritmo e horário da empresa onde trabalha.

Os quadros 2, 3 e 4 trazem símbolos da repetição do cotidiano, da quantidade de trabalho. O sexto e o décimo quinto indicam o que ele realmente tem vontade de fazer, esportes e navegar. Podemos dizer que houve uma junção com esses elementos, mas seu presente indica uma junção com o trabalho, que ocupa seu tempo e impede seu lazer.

A mulher da estória aparece como objeto da narrativa, para conferir ao protagonista a vontade (o querer-fazer) de prosseguir com sua ação, e se manter na disjunção com o |lazer|.

Uma peculiaridade da estória é o uso de símbolos de trânsito – ou simulações deste – para exprimir as falas, em vez de usar texto. A linguagem se torna urbana, pois os elementos da linguagem utilizados serão compreendidos por quem conheça tais sinais, ou consiga interpretar os sinais criados. As placas quadradas com informações úteis, os triângulos para indicar atenção, e os círculos com indicações de permissões ou proibições são adaptadas do trânsito para o cotidiano de uma pessoa.

O final da estória traz uma ligação com o motivo pelo qual os sinais de trânsito são utilizados na estória, quando se descobre que o emprego do homem é de boneco das placas de trânsito. A estória passa a uma surrealidade, mostrando que o trabalho que o homem apontava como repetitivo era de boneco de placa de trânsito. A fumaça em cima de sua cabeça é um indicativo de um aborrecimento, e surge no momento em que chega em frente de seu local de trabalho.

Os balões preenchidos com sinais de trânsito são assim justificados, pois a função do homem é exatamente fazer parte de um desses sinais. E o uso destas placas de trânsito é compreendido pelo leitor porque o significado original dela é adaptado para

cada situação, e o leitor que tiver o conhecimento do significado das placas saberá entender a situação.

Dessa maneira, a estória traz uma certa dose de humor ao utilizar os sinais de trânsito não apenas por uma opção estética, mas porque o próprio trabalho do homem é o de boneco de trânsito. Supõe-se ser esse trabalho uma crítica ao trabalho repetitivo, mecânico. Entendemos no final da estória por que o indivíduo não se sentia satisfeito com seu emprego, pois aparenta ser extremamente cansativo e tedioso. Não há produção subjetiva do indivíduo, apenas uma ação repetitiva de indicação de trânsito.

O homem deseja, no final das contas, entrar em conjunção com seu |lazer|, mas seu |trabalho| é repetitivo e o impede de entrar em junção com o outro. Os sinais que indicam uma ligação dele com objetos de seu lazer são os quadrados, com informações úteis. Os círculos, por sua vez, indicam permissões ou proibições, e estão associadas a coisas que o indivíduo não faria caso não fosse seu dever.

Nesta estória, os femas estão inclusive nos balões de fala, onde normalmente vemos textos. Podemos fazer um paralelo semi-simbólico entre os sinais e os objetos de valor da estória, e chegamos a:

**Tabela b - Plano de conteúdo e expressão HQ #6**

| | Euforia | Disforia |
|---|---|---|
| Plano de Conteúdo | Lazer | Trabalho |
| Plano de Expressão | Balões quadrados | Balões circulares |

Os balões quadrados (informações úteis) contêm as coisas que fazem o indivíduo feliz, ao mesmo tempo em que os balões circulares contêm as obrigações desse indivíduo. Os demais quadros podem possuir símbolos que não são em balões, embora tenham sua representatividade, como o quadro 3, ou incluir balões de atenção, como no quadro 4, que refletem o que sente esse sujeito.

A estória mostra a repetitividade do trabalho, no sentido de emprego. O indivíduo é levado a uma rotina, a necessidade de bater o ponto (quadro 25), embora sinta sua vida repetitiva (quadro 2), gastando muito tempo com o trabalho (quadro 3). Seu lazer é postergado pelo cumprimento do dever (quadro 16).

Começamos a traçar paralelos em elementos recorrentes nas estórias; neste caso, o trabalho e como este é representado. O trabalho é tratado no sentido de emprego, de meio de vida. Não se critica o trabalho abstrato, a expressão material da subjetividade

dos indivíduos, mas sim o emprego, a exaustão dos indivíduos na rotina do trabalho na modernidade. O desenvolvimento dos meios de produção leva a uma quase necessária venda da força de trabalho, que é o problema de todos os personagens que vêem de forma negativa seu meio de vida. A reprodução do capital se dá em sua forma mecânica, o emprego tendo em vista o ganho de capital econômico. O trabalho satisfatório se dá fora do campo do emprego; este é um meio para outro fim, para a sobrevivência. É nos campos da cultura, da religião, do esporte, etc. que os sujeitos efetivamente se realizam. A única realização dentro do campo econômico é a dominação, pois alguns indivíduos aparentam ter a dominação em si como um fim (como no caso da estória #8).

Pudemos perceber isto em outras estórias (como “butada”), e esta estória reforça essa peculiaridade do trabalho na sociedade moderna, abordada de maneira diferente às outras estórias analisadas, mas com um viés semelhante.

**Análise da HQ # 7: STOMP, de Hendrik**

**Figura 18 - Stomp pg. 1**

18

**Figura 19 - Stomp pg. 2**

**Figura 20 - Stomp pg. 3**

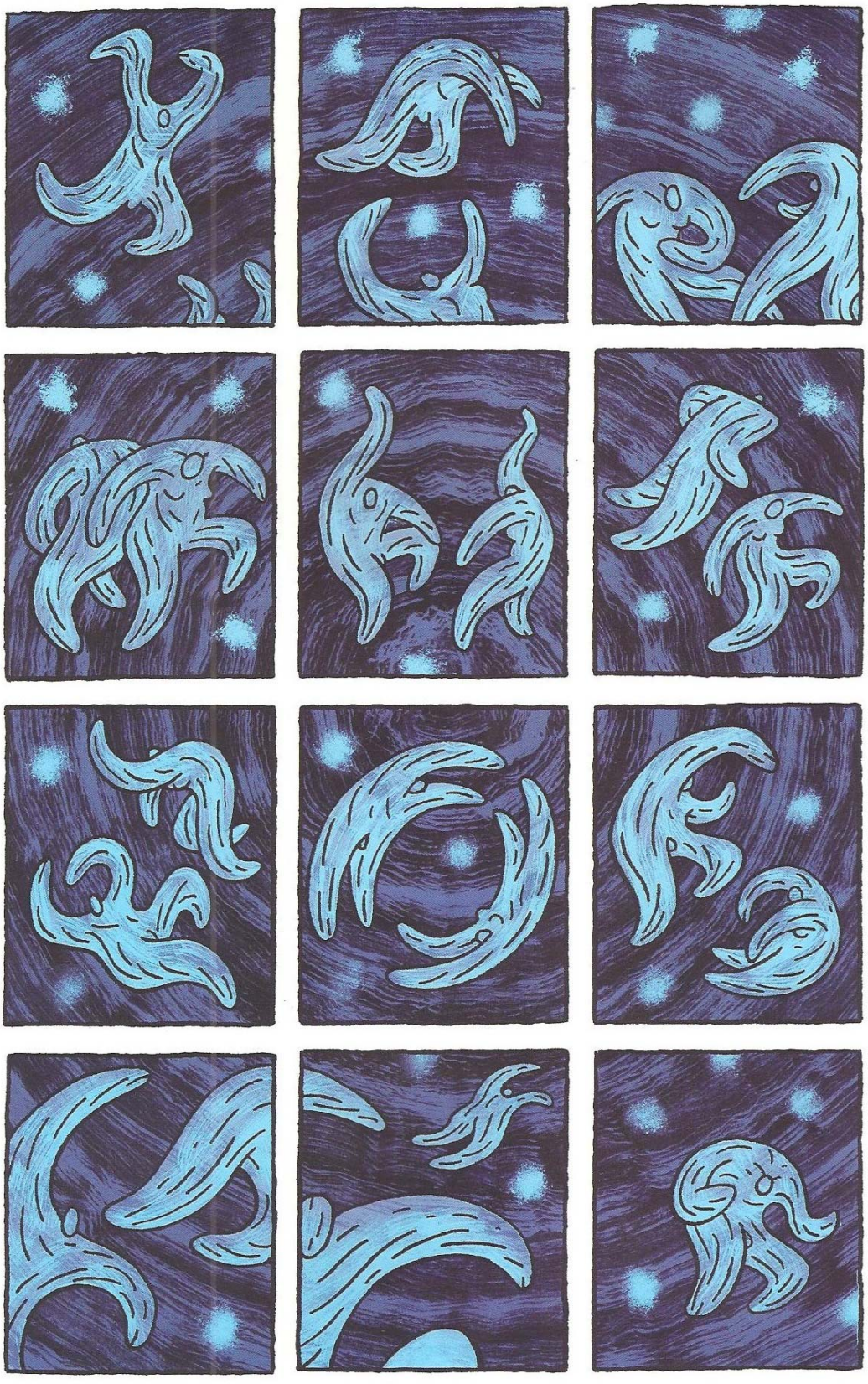


**Figura 21 - Stomp pg. 4**

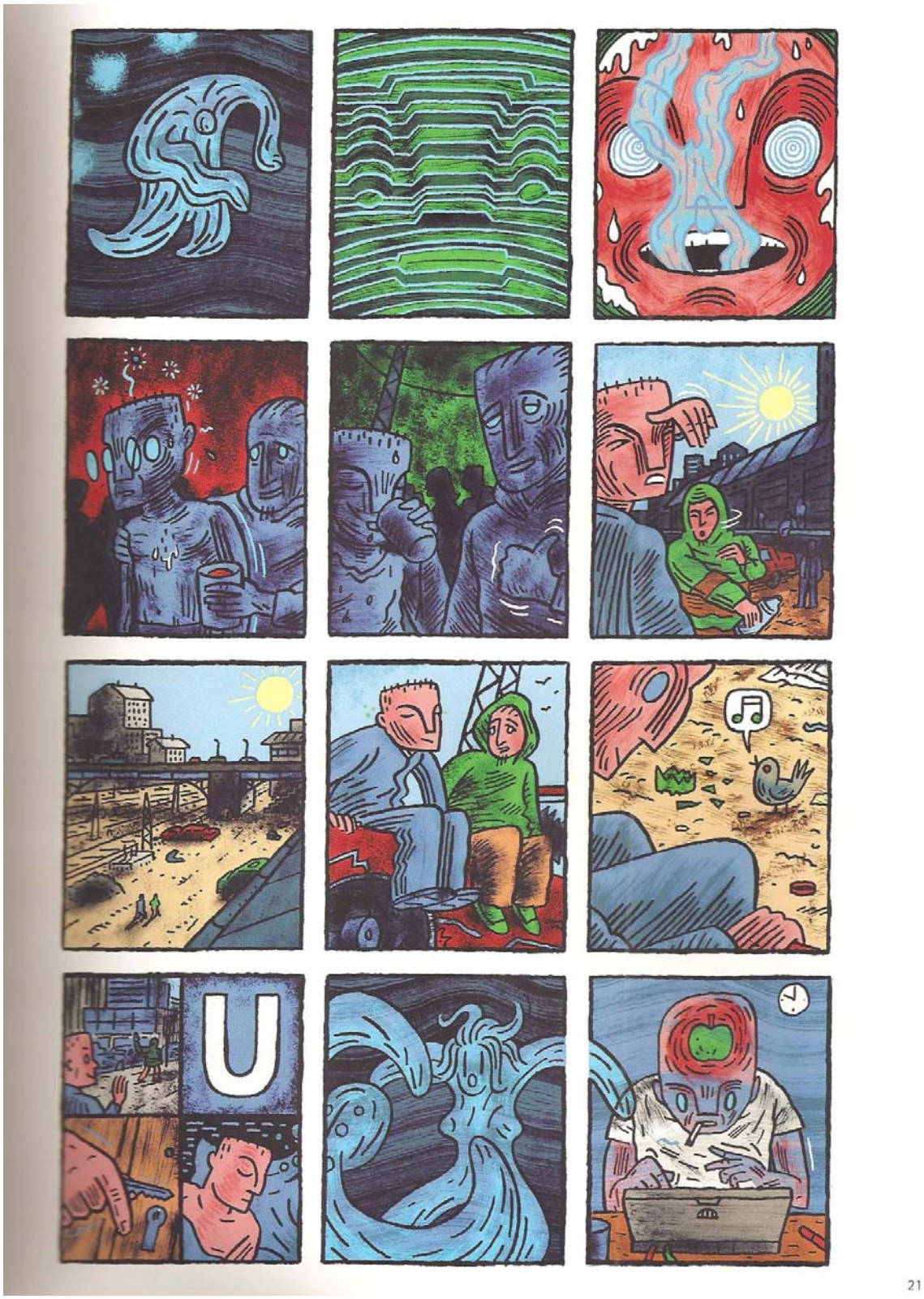



**Figura 22 - Stomp pg. 5**

“Stomp” é uma palavra inglesa, que tem por significado um pisar forte, ou uma batida. Ela é o título da estória porque boa parte desta se passa em uma festa onde toca música eletrônica, e as batidas musicais são definidas aqui como “stomps”.

Vemos um indivíduo como personagem central da trama, que ao longo de cinco páginas desenvolve este homem escrevendo no computador, indo a uma festa com um amigo, passando por uma experiência alucinógena e, por fim, retornando à sua atividade inicial da estória.

As poucas falas nesta estória são expressas por símbolos que representam a ideia proferida. No sexto quadro vemos, em quatro balões, as ideias de: sugestão para dançar, confirmação, horário e local.

A maçã na cabeça do protagonista simboliza sua capacidade criativa, pois num primeiro momento, enquanto ele escreve, ela está inteira, e em um momento posterior, ela está comida e sob uma interrogação. Então a personagem sugere, por telefone, sair para dançar com alguém. Podemos compreender esta estória como tendo em sua base a procura de uma |criatividade|, em contraposição a um |esgotamento| desta, de sua capacidade de trabalho. Essa criatividade buscada está ligada ao trabalho, e a diversão e o lazer procurados pelo protagonista são modos de descansar e recuperar a criatividade, a capacidade de trabalho.

No início, nos é mostrado ele com sua capacidade de trabalho inteira (simbolizada pela maçã intacta), depois ela comida. Esse curto espaço não é o movimento de ter seu objeto de valor e perde-lo, mas mostrar qual é o objeto. O verdadeiro movimento semiótico está em sua saída para encontrar seu amigo e ir para a festa, dançar, usar um tipo de alucinógeno, e ao retornar a casa e descansar, recuperar sua capacidade de trabalho (a maçã volta a estar inteira). Recupera seu objeto de valor perdido no início da estória.

Diremos, então, que havia uma conjunção com o |criatividade|, ou capacidade de trabalho. Esta se esgota, e há um movimento de disjunção de seu valor eufórico para ligar-se ao disfórico, o |esgotamento|. Este é o resultado do trabalho contínuo, e para recuperar sua |criatividade| o indivíduo se lança ao lazer, à diversão, depois descansa, e por fim está novamente em junção com seu objeto desejado.

O foco da estória é encontrado no espaço entre a tentativa de disjunção com o |esgotamento| e o retorno à junção com a |criatividade|. É no modo como o sujeito tenta recuperar sua criatividade, se divertindo, que a atenção da estória é centrada.

O amigo do protagonista é o sujeito que fornece competência a este para se divertir, pois tanto é com ele que se supõe que o protagonista combinou de ir à festa, como também é quem oferece o alucinógeno. O amigo manipula a ação do protagonista, e faz com que ele adquira um poder-fazer no sentido de sua diversão; sua presença incentiva o protagonista a ir para a festa e também é quem consegue o alucinógeno.

Também pode ser considerada a própria vontade do protagonista de se divertir e recuperar sua criatividade como outro agente da manipulação. Por não conseguir mais trabalhar (simbolizado pela maçã comida, esgotada), ele busca a diversão como um escape do trabalho e da rotina. Inclusive é o protagonista que entra em contato com o amigo, fazendo de sua vontade de diversão o primeiro agente manipulador da ação.

A flexibilização do trabalho na modernidade permite que ocorra uma vida como a do protagonista da estória. Quase toda a estória se passa de noite, que é o momento em que este trabalha e vai para a festa. Seu trabalho (ou o que aparenta ser trabalho) é feito em casa, no computador. Não está em um espaço público de trabalho, há uma liberdade no que faz.

O protagonista da estória leva o conceito de vida na sociedade moderna urbana longe, ao criar seu horário próprio de trabalho, lazer e descanso. Seu *habitus* é constituído por elementos como trocar o dia pela noite, trabalhar em casa por conta própria (assume-se que a produção deste sujeito seja algum tipo de trabalho flexível, pelo foco que o protagonista mantém sobre o que escreve no computador). Essas características podem ser associadas ao trabalho em uma sociedade moderna. Não ter horário ou metas para cumprir, como os sujeitos que reclamam do trabalho, vistos anteriormente, faz esta personagem não ver negativamente (ou, indiretamente, faz o leitor não ver negativamente) o trabalho que realiza. A personagem possui um *habitus* adequado ao estilo da modernidade, com uma vida dinâmica, horários flexíveis.

O uso de alucinógenos como elemento de seu lazer também é percebido como uma característica de sociedades modernas, com toda a tecnologia e a criação e desenvolvimento dos bens de consumo. O alucinógeno não é retratado como algo negativo, a partir de uma visão legal, onde alucinógenos são proibidos e marginalizados. Há necessidade de possuir um capital cultural distinto para considerar o consumo dos alucinógenos como um elemento do lazer de um sujeito. As escolhas da vida do protagonista são próprias de uma sociedade moderna, e as posições da personagem sobre o trabalho e as formas de lazer não são imanentes ao indivíduo, mas socialmente construídas.

No quadro 2, o relógio marca dez horas da noite. No quadro 6, o balão com o relógio que indica a hora combinada de se encontrar marca uma hora. Quando sai da festa, o dia está claro e o sol está raiando. Então vai para casa, dorme e novamente está trabalhando, com o relógio marcando mais uma vez dez horas. A rotina normal de trabalhar de dia e dormir à noite é quebrada nesta estória. O uso de alucinógenos na festa também é uma quebra com leis e normas sociais, mas aqui não é retratado de forma negativa, crítica, mas sim como parte do cotidiano de um indivíduo.

Essa vida noturna é contrastada no quadro da última página, com o passarinho cantando. O balão com uma nota musical indica uma melodia, e traz uma conotação de um novo dia. A reação do protagonista e seu amigo à luz do sol reflete a escolha de uma vida noturna, de se desacostumar com a luz solar.

A vida moderna é abordada nesta estória ao retratar o comportamento do protagonista em uma sociedade tipicamente moderna, com uma dinâmica heterogênea. A preferência por trabalhar e se divertir durante a noite e dormir durante o dia, o uso de alucinógenos e a experiência fora do corpo, são elementos próprios da sociedade urbana moderna.

A própria HQ faz um uso de elementos fêmicos para passar o conteúdo que normalmente é textual. Os balões são preenchidos com imagens simples, mas que explicam o conteúdo do que é dito. A dinâmica da compreensão do texto se torna mais rápida, equivalente com a dinâmica da modernidade, onde a fugacidade das relações sociais ocorre intensamente. A leitura se torna mais rápida, e se torna diferente.

O uso de imagens para dizer algo implica em uma mensagem diferente, não é apenas o texto tomando forma. A imagem, nesta estória, toma uma importância significativa. O único texto que aparece são as onomatopéias da batida musical, “stomp”. E elas não aparecem de uma forma puramente textual, mas também visual. A forma como elas são escritas implica na carga de sentimento que o autor deseja passar para o leitor. Letras garrafais, grossas e com linhas superpostas implica em um som alto e ressoante. Essa estratégia de dar forma ao texto das onomatopéias, derivada dos quadrinhos japoneses, faz um som de fundo um elemento visual para o leitor.

A estória também traz muitos elementos exagerados para simbolizar a emoção retratada, como os ouvidos estourando ao chegar na festa, ou a cabeça transparecendo pequenas explosões ao usar o alucinógeno. O momento em que o protagonista passa por um estado fora de si é onde há o maior efeito de exagero para demonstrar a sensação do sujeito. Uma fumaça azul é expelida de sua boca e toma contornos humanos, e dança

com outra fumaça que surge. Depois, volta ao protagonista, que aparenta cansaço e desnorteamento. A liberdade, ou desligamento do mundo real, é expresso por algo que simboliza o espírito, ou o núcleo, deste protagonista. Este espírito foge de seu corpo e tem uma experiência extracorpórea.

Traçando um paralelo com a estória anteriormente analisada, “sem título”, encontramos elementos em casa estória que parecem refletir lados opostos da mesma sociedade. A rotina e a repetitividade do trabalho nas sociedades modernas é retratado de forma antagônica nas estórias “stomp” e na “sem título”. Tanto uma como a outra mostram a adequação ao ritmo do trabalho na modernidade de formas distintas. Na estória “sem título” o homem tem vários desejos, mas tem que suprimi-los, pois o trabalho é necessário para manter as condições materiais. Em “stomp”, o protagonista vive em certa harmonia com seu trabalho, pois nos momentos em que não consegue mais render no computador, vive um momento de lazer. A constituição de seu *habitus* permite observar a sociedade de maneiras mais flexível que na estória anterior. Enquanto em “sem título” as normas educativas aparentam ser tradicionais, com a estrutura familiar, social e profissional bem definidas, em “stomp” o sujeito aparenta romper valores sociais, como se os campos onde percorresse não exigissem valores tradicionais.

As duas estórias estão relacionadas por uma representação diferente de valores, em respeito à responsabilidade do trabalho e às normas e padrões estabelecidos socialmente. A estória “sem título” oferece os valores mais tradicionais da sociedade moderna (família, crianças, casa, ou seja, um ambiente familiar ideal), enquanto em “stomp” vemos a contestação dos valores por uma rotina própria, que rompe com padrões estabelecidos (trabalho em casa, trabalhar de noite e dormir de dia, uso de alucinógenos no lazer).

Em “Stomp” ocorre uma subversão às regras, pois aqui o protagonista tem uma rotina que foge dos padrões estabelecidos pelas normas sociais. Porém, não vemos aqui uma resistência a um grupo social específico, mas uma série de práticas cotidianas que aparentam serem normais e aceitas, como se a luta por transformação dos valores sociais estivesse em um estado relativamente avançado.

Em contraste a essa estória e como definição dos valores sociais citados anteriormente, temos a estória “sem título”. Aqui, as regras e normas sociais são aceitas pelos atores, e a luta é suprimida em razão de um conforto com a situação estabelecida. Em “Stomp” vemos o que se supõe o resultado da ação social sobre as convenções

sociais – ou a estruturação das estruturas -, e em “sem título”, o peso coercitivo das estruturas age sobre os agentes.

O protagonista de “Stomp” não possui nem horário nem local fixos de trabalho, ao contrário do protagonista de “sem título”. E, embora a necessidade de se apresentar em um determinado horário e local seja o motivo de sua insatisfação (junto com o trabalho repetitivo e instrumental), não age contra as estruturas que definem as regras do trabalho.

O significado de lazer para as duas personagens também divergem substancialmente. Enquanto o protagonista de “Stomp” sai para a festa à noite, com música eletrônica e dança, faz uso de alucinógenos e retorna para casa depois do amanhecer, o pai de família de “sem título” tem como desejo de lazer atividades esportivas e praia. As atividades do primeiro não são necessariamente aceitas na sociedade, podem ser vistas como moralmente contestáveis, enquanto as atividades do segundo se enquadram nas normas do comportamento permitido e aceitável.

**Análise da HQ #8: LARVA DIABLO, de Joaquín Cuevas**

**Figura 23 - Larva Diablo pg. 1**

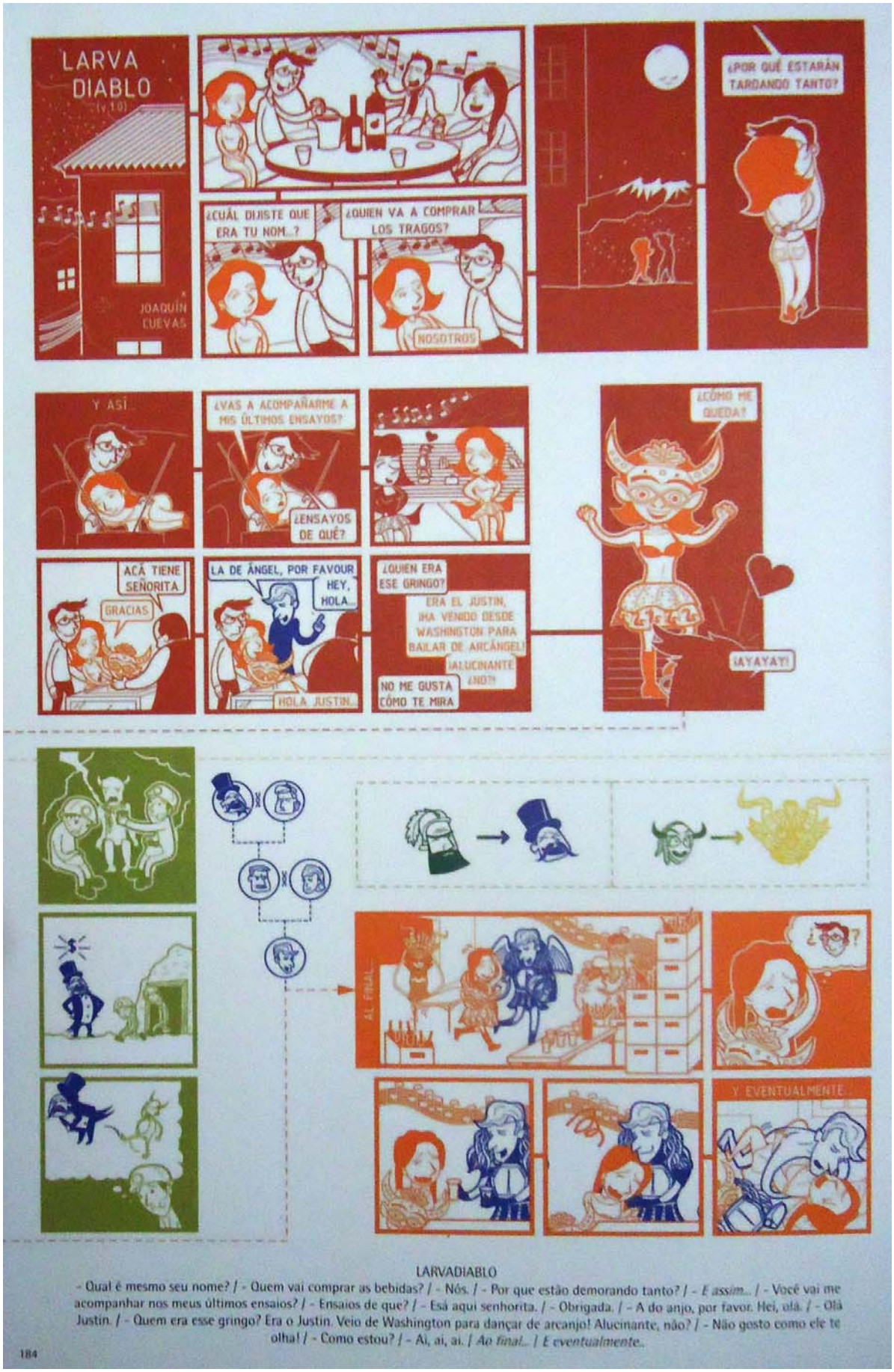



**Figura 24 - Larva Diablo pg. 2**

**Figura 25 - Larva Diablo pg. 3**

A composição gráfica desta estória é peculiar, pois a sequencia da estória não é disposta na ordem tradicional de HQs, um quadro após o outro, da esquerda para a direita. Aqui, os quadros estão espalhados nas três páginas da estória, e a ligação que se faz para entender a sequencia de leitura correta é feita com linhas pontilhadas, para indicar uma relação de continuidade.

Dessa maneira, encontramos vários blocos de quadrinhos espalhados pelas três páginas, e faz-se necessário olhar com atenção as sutis indicações de leitura. A estória começa, inclusive, na página 2, e volta para a primeira página, como a linha pontilhada indica. Na primeira página temos uma explicação do contexto histórico, e que pode ser lida tanto antes da estória como no meio dela, não há linhas indicando sua posição na ordem da leitura.

Aqui vemos uma sociedade identificada como asteca, pelos símbolos religiosos (os seres venerados na terra e no ar), culturais (colheita do milho, sacrifício da lhama) e históricos (vestimentas, montanhas, chegada dos cristãos). A dança aparece como um modo de zombar dos invasores, que os privam de seus deuses e os põe a trabalhar nas minas. No tempo presente, a estória gira em torno da mesma dança, e de algumas pessoas envolvidas nela.

Temos como personagens centrais da trama um homem e uma mulher. Esta é dançarina, e o surgimento de um estrangeiro que se envolve com a mulher rompe o relacionamento. A estória é narrada trazendo a relação entre os antepassados dos andinos e dos colonizadores, ligando os invasores cristãos ao burguês moderno (representado pela cartola, fraque, bigode longo, gordo) e os dançarinos de antigamente aos dançarinos modernos, com suas fantasias mais incrementadas.

As cores também servem para explicar aonde pertence cada elemento da imagem. Vemos nas primeiras imagens o homem em vermelho e a mulher em laranja, muito próximos. De repente, o estrangeiro aparece, em azul. Também em azul estão o burguês das minas, o diagrama familiar e o bebê. Este diagrama remete o burguês das minas como um antepassado do estrangeiro.

O verde serve para remeter ao passado, independente de serem andinos ou colonizadores. O amarelo representa o cenário da dança moderna. As cores se entrecruzam quando uma certa intenção é buscada, como as correntes verdes nas mãos do homem, ao descobrir a traição. Dessa maneira, se remete ao passado colonizado desse sujeito, com o conflito entre trabalhador local explorado e colonizadores estrangeiros dominando a terra e o trabalho.

Temos, portanto, uma disputa entre |liberdade| e |colonização|, de um lado dita figurativamente, sem palavras, apenas com as imagens características de colonizadores católicos ditando sua lei em terras andinas, e de outro lado, trazendo o conflito gerado pela chegada de um estrangeiro que rompe a fidelidade entre o casal.

A |liberdade| existia, quando os andinos e seus deuses conviviam em harmonia. Davam o sacrifício animal e tinham a chuva para as colheitas. No momento em que se diz “Até que um dia...” entram os colonizadores, e a |liberdade| desaparece, e surge a |colonização|, a exploração de seu trabalho por lucro e a catequização.

A dança, como é mostrada aqui em sua origem, zombava dos colonizadores e mantinha a tradição local. Através desta tradição, tem-se a esperança de expulsar os dominantes (como retratado na expulsão do burguês por um deus local e na expulsão do patrão por uma entidade usando a máscara da dança). A figura do estrangeiro mostra a intrusão da cultura cristã no seio da dança andina, pois ele vem representando um arcanjo, ser da mitologia cristã, portando um escudo com o emblema da cruz.

A cultura tradicional é um meio de defesa contra a invasão estrangeira, e vemos na dança um valor almejado: a liberdade da cultura local. Esse aspecto é desejado pelos andinos mais antigos (pintados em verde) até o protagonista da estória. O estrangeiro, ao conseguir fazer a mulher praticar a infidelidade, cria no homem traído o sentimento. Este passa a dançar, com uma fantasia ligada à mitologia local, e deseja que seus deuses expulsem seu patrão.

O tempo é mostrado de forma alinear, fazendo referência a antepassados quando traz cores para o tempo moderno. Dessa maneira, vemos a debreagem alterar de enunciva a enunciativa, e vice-versa. Inclusive vemos as duas misturadas, com as correntes nas mãos do homem traído. Essa alternância entre os tempos faz com que o leitor entenda o significado de um acontecimento, de uma ação, ao entender o contexto histórico, ao ver como aquilo é uma repetição do que ocorre desde a colonização.

Podemos perceber uma ligação das cores a elementos fundamentais desta narrativa. Na relação entre plano de conteúdo e plano da expressão, temos:

**Tabela c - Plano de expressão e conteúdo HQ #8**

| | Euforia | Disforia |
|---|---|---|
| Plano de Conteúdo | Liberdade | Colonização |
| Plano de Expressão | Vermelho/amarelo | Azul |

Tanto o vermelho quanto o amarelo são cores ligadas à liberdade, pois o vermelho é a cor do homem que se descobre traído, e o amarelo é a cor dos desfiles de dança. Os andinos mais antigos são coloridos igual ao seus colonizadores, porque o verde serve para retratar aquele período, e não um grupo específico, então não há uma cor específica para eles.

O uso de figuras para exprimir algumas idéias é uma característica importante da estória. Embora isso seja um requisito de uma HQ, a forma como esta estória faz uso de figuras traz certas particularidades. O homem, ao se descobrir traído, tem um balão de pensamento em que se compara ao Pateta, personagem da Disney, e a pergunta da mulher é o rosto do estrangeiro entre interrogações. Os símbolos usados em alguns balões passam toda a idéia que o indivíduo teve, sem a necessidade de texto. O fluxograma mostra a rede de parentesco do burguês até o estrangeiro, passando pelo patrão.

Podemos perceber aqui a expressão moderna de uma luta antiga, a resistência de um povo contra a cultura colonizadora. O campo está bem definido, junto com os indivíduos que pertencem a cada lado, e as lutas travadas por capital (econômico e cultural) superam barreiras históricas. A estória foca em uma relação amorosa e na infidelidade de um dos membros, sendo a luta entre opressor e oprimido o pano de fundo. Como dito sobre a estória “desavença de cor”, o tema da fidelidade conjugal não é em si um aspecto distinto da modernidade, existe a muito na história humana. Mas alguns elementos discursivos que transitam e perpassam essa temática são próprios da temática da resistência, que embora não seja o foco, não é menos importante na estória.

O povo andino foi colonizado pelos cristãos, segundo nos mostra a estória, em um passado antigo. Quando transportada ao presente, a estória nos traz uma relação semelhante de opressão e dominação, do estrangeiro sobre o residente local, da cultura do colonizador à cultura local. Os elementos fêmicos (visuais) da estória nos mostram uma mudança aparente na forma que a exploração se dá, mas o sentido é igual: no passado, o cristão mandava o povo andino para as minas; no presente, o patrão (ligado pela árvore genealógica ao americano) manda o protagonista para o trabalho.

É possível perceber a forma como essa estória nos traz uma comparação entre a forma que a dominação se dava em tempos antigos na região andina e a forma como ela se dá hoje, traçando paralelos entre os dois tempos e associando os pontos que persistem. Paralelos são traçados para apontas como as mudanças se deram na aparência, nos personagens em si, e não na essência do campo. Os indivíduos explorados seguem explorados, os detentores de capital seguem possuindo o capital e exercendo sua dominação para sustentar sua posição.

Nesta estória o capital cultural não é submisso ao poder simbólico que o capital econômico possui. O capital cultural e o religioso estão presentes, com bastante importância na ação dos indivíduos. Porém, o capital cultural aqui é utilizado como instrumento de subversão pelos atores em posição desfavorável no campo, e não como um meio para se conseguir outro tipo de capital mais influente no campo.

A estória mostra que os dominantes exerceram seu poder coercitivo através da força e do capital econômico. Em um primeiro momento histórico, fizeram um maior uso da força para coagir a classe dominada, e no segundo momento histórico, o capital econômico é exercido como instrumento de dominação e manipulação dos dominados. Essa distinção aparenta indicar uma violência sublimada em um objeto abstrato, o capital (em seu sentido econômico), próprio da sociedade capitalista.

O capital cultural se torna, para os membros das classes dominadas, uma forma de resistir à dominação, pois através de manifestações culturais tentam se distinguir dos dominantes, criar um tipo de consumo cultural que seja próprio de sua classe. A classe dominante, representada pelo estrangeiro, tenta inclusive tomar parte nas manifestações culturais, pois estas não são representadas como uma atividade marginal, mas algo que mantém a idéia de resistência na mente das pessoas.

A cultura se torna então uma forma de se opor ao domínio do capital econômico no campo, de apresentar um tipo de capital que negue as convenções estabelecidas do campo e se afirme perante os dominantes. Os balões de pensamento do andino e do homem, que imagina suas divindades expulsando os dominantes (os invasores cristãos e o patrão burguês), mostram como vêem na prática cultural e religiosa uma forma de resistência.

O trabalho é, portanto, um objeto central nos discursos aqui analisados, e sua expressão se dá no contexto moderno. Alguns elementos do texto e da plástica nos indicam estruturas típicas de sociedades ocidentais capitalistas, enquanto outros temas

são ligados a sentimentos e abstrações que antecedem o pensamento capitalista e a lógica produtiva atual.

Outros elementos típicos da modernidade também surgem como tema ou objeto importante nas estórias, e por vezes são elementos que, embora existam fora das sociedades ocidentais modernas, é retratada com elementos que indicam sua posição histórica na sociedade (como o retrato da polícia em “butada” ou a luta entre culturas em “larva diablo”).

## Conclusões

No processo de análise das estórias, pudemos perceber como o sentido foi construído, quais as estratégias discursivas que implicam nas escolhas tomadas. Retratamos o conjunto dessas escolhas, para compreender o sentido geral que cada escolha em particular conferia ao todo, pois os vários elementos em uma construção discursiva colaboram para o sentido final do discurso (ou como foi dito anteriormente, a construção de uma isotopia, de uma coerência discursiva entre os vários elementos que compõem o discurso).

Pudemos destacar os elementos centrais de cada estória:

**Tabela d - Valores fundamentais das estórias**

| HQ | Eufórico | Disfórico |
|---|---|---|
| #1 Butada | Vida / Lazer | Morte / Trabalho |
| #2 Cartum | Companheirismo | Solidão |
| #3 Labirinto | Familiaridade | Estranhamento |
| #4 Desavença de cor | Fidelidade | Infidelidade |
| #5 Jornalismo Dromocrático | Sucesso | Fracasso |
| #6 Sem título | Lazer | Trabalho |
| #7 Stomp | Criatividade | Esgotamento |
| #8 Larva Diablo | Liberdade | Colonização |

Das oito estórias analisadas, as únicas estórias com personagens que fugiam à realidade são a “desavença de cor” (animais com características humanas), “sem título” (sujeito que fica numa placa de trânsito) e “larva diablo” (deuses interagindo com as pessoas). As demais estórias buscaram manter uma coerência com a realidade, embora sejam casos fictícios, apresentando personagens com características realistas, capacidades e incapacidades comuns às pessoas.

Esse sentido do discurso, o significado social implícito ou explícito presente na estória, foi descoberto à luz da semiótica, que fez uso das várias categorias de análise greimasiana a fim de desvendar qual discurso era construído, e como era construído.

A partir das descobertas pelo prisma semiótico, as categorias encontradas nas análises foram, em um segundo momento, observadas a partir da lógica da cultura como meio de produção e reprodução de sentido na sociedade. Compreendendo que todo

discurso possui sua posição social – é produzido por um ator social que está imerso na sociedade, e que a partir de sua posição na sociedade terá certos comportamentos condizentes com seu *habitus* –, aceitamos as suposições bourdieusianas quanto à análise das obras de arte como um princípio para entender a sociedade.

Não compreendemos a obra de arte como uma análise social, e não vemos as HQs aqui analisadas como retratos da realidade "como ela é". Concebemos os vários tipos de produção artística como meios do autor representar sua visão, sendo ela conectada ou não com a realidade. Não pressupomos que toda obra de arte está voltada para retratar o social, mas que os elementos que compõem a estrutura do discurso têm origem no *habitus* do produtor do discurso, isto é, na relação entre sua posição de classe e suas disposições internas.

Quando analisamos as oito estórias que compõem o corpus desta pesquisa, não buscamos encontrar necessariamente uma representação das relações sociais, mas sim o sentido do discurso e sua relação com a sociedade contemporânea. Trabalhamos com a hipótese inicial de que existem HQs que tratam de temas e objetos ligados à modernidade, ao modo de vida das sociedades ocidentais capitalistas. Focamos o caso para as HQs brasileiras, especificamente o caso da revista Ragú.

Em algumas das estórias, percebemos casos de objetos centrais da narrativa que são próprios da modernidade (como os meios de comunicação apresentados em "Jornalismo Dromocrático"), cuja abordagem não pode fugir de encaixar tais objetos em uma perspectiva que não seja a da contemporaneidade.

Também vemos outros casos de objetos da narrativa que não são oriundos de um período específico da história, mas que são retratados de acordo com a época e contexto nos quais o autor do discurso se coloca. A polícia, enquanto força de segurança do Estado, existe há muito tempo nas civilizações de todo o mundo, mas as particularidades com as quais é representada nessa estória nos fazem compreende-la em sua condição atual.

É possível vermos temas que são próprios da modernidade, como na estória "Labirinto", onde a idéia de se perder no meio da multidão é própria de uma sociedade que especializa e fragmenta o trabalho e as relações sociais. Esse sentimento não seria possível em sociedades de caráter mais tradicional, onde as posições sociais dos indivíduos estão bem definidas e há uma necessidade de cumprimento de seus deveres sociais para a estabilidade e harmonia do conjunto.

Já na estória “Larva Diablo”, é possível perceber a forma como o tema da luta entre dominantes e dominados no campo da cultura é abordado, contendo elementos que a coloquem em sua época específica. Esta estória inclusive traça as diferenças e semelhanças entre os períodos históricos distintos, esclarecendo os elementos particulares da luta na contemporaneidade.

Esta estória foca nas semelhanças entre o modo inicial e o modo atual de luta entre colonizadores estrangeiros e colonizados locais. Dessa maneira, podemos observar as características modernas, como a dominação pelo capital em vez da força, pela oposição ao elemento mais antigo.

Por outro lado, também foram percebidas estórias que não estão ligadas a um plano da realidade do mundo ocidental capitalista, mas a uma subjetividade que não se prende a contextos, a realidades sociais específicas. Quando vemos retratos da fidelidade em estórias como “Desavença de cor”, percebemos que ali não há, necessariamente, uma expressão da sociedade, um retrato parcial do *habitus* do autor.

Aqui podemos apontar o sentido que Anthony King (2000) deu ao analisar Bourdieu e compreender que englobar todas as ações dos atores sociais como tentativas de adquirir capital simbólico e os colocar em luta contra os demais por capital poderia incorporar elementos que não necessariamente se encaixem nesse processo de luta constante.

Quando apontamos a posição dos estudos culturais, que percebe que elementos da cultura popular possam emergir sem estarem necessariamente ligados à cultura dominante (seja por uma imitação ou por uma resistência crítica), quisemos esclarecer que não encaixaríamos o objeto na teoria, caso esta não fosse satisfatória. E neste caso, pudemos perceber que o objeto nos trouxe informações que fogem do quadro teórico-metodológico bourdieusiano.

As lutas entre as diversas classes não se apresenta, segundo Bourdieu, de forma unicamente imediat e perceptível, mas também através de outros vários meios mais sutis. A produção e o consumo de bens simbólicos trazem em si a possibilidade de ser um dos campos de luta (por sustentação da hegemonia ou contestação desta), mas com estratégias distintas.

Compreendemos as histórias em quadrinhos como um espaço onde os indivíduos legitimam sua posição no campo, reproduzindo sua posição ideológica (CARVALHO, 2008), ou com movimentos contra-hegemônicos, heréticos, de subversão às regras do

campo. Mas também pressupomos haver presente a produção cultural independente das lutas entre as classes e do acumulo de capital.

Estórias como “Cartum” não nos apresentam elementos distinguíveis dos conflitos sociais ou simplesmente de aspectos da realidade que marcam a construção discursiva. A falta dessa característica não torna, no entanto, essa estória ausente de significado, ou desconectada da realidade. A produção de cultura pode estar desvinculada de aspectos das relações de disputa entre as classes.

Outras estórias, como “Larva Diablo” ou “Labirinto” podem expressar mais de um tema. A heterogeneidade destes permite transitar entre o tema com conotação social, com implicações históricas relacionadas à realidade do autor, e o tema abstrato, “ahistórico”, no sentido de perpassar diversos momentos da história humana e não se prender a um contexto histórico específico.

Em “Larva Diablo” é possível perceber tanto o contraste entre o embate cultural de duas épocas distintas (aproximação histórica no discurso), como as relações amorosas e a noção de fidelidade conjugal (aproximação sentimental, perpassa épocas da história humana).

“Labirinto” oferece um tema que foi observado por nós tanto de uma maneira histórica, como de uma maneira subjetiva, própria da personagem retratada, aparentemente independente das disposições estruturais externas a ela. O protagonista é situado em um tipo específico de sociedade, que permite não apenas o surgimento do sentimento de estranhamento aos ambientes públicos, mas também que seja possível viver com esse sentimento presente. Ao mesmo tempo, vemos as disposições particulares do sujeito no momento em que se descobre com esse sentimento, e sua maneira de lidar com isso.

A crise do protagonista da estória pode ser vista, por um lado, em seu aspecto social, e por outro lado, pelas particularidades inerentes ao ser humano de ser diferente e imprevisível, de ter sentimentos que não são determinados ou moldados por uma estrutura social, mas por suas próprias disposições psicológicas.

Em suma, as estórias analisadas são vistas sob o prisma bourdieusiano quando vemos a expressão cultural trazendo em si aspectos da realidade social – não necessariamente crítica social, mas elementos que remetam, de alguma forma, a uma concepção histórica na qual o autor está imerso e que surge, de forma consciente ou inconsciente, no discurso. Isto não é o mesmo que dizer que o autor concorda com o tema apresentado, como se fosse um reflexo de sua posição social no campo. O que

queremos apontar é a inter-relação entre o *habitus* do autor e a forma e conteúdo que toma sua produção cultural.

Quando observamos estórias que não encaixamos necessariamente ou unicamente no quadro das relações sociais, não procuramos encaixá-las em alguma forma subconsciente ou muito subliminar de manifestação das forças sociais presentes na arte. Podemos considerá-las como uma forma de exprimir o pensamento artístico de um sujeito que, embora seja um sujeito social e possuidor de um *habitus*, uma posição de classe e determinadas quantidades de tipos de capitais diferentes (considerando a pluralidade de campos possíveis na qual os indivíduos podem estar imersos), não expressa esses elementos em sua arte.

Os dois maiores elementos encontrados que foram relacionados à realidade social contemporânea foram os temas ligados ao mundo do trabalho contemporâneo e à modernidade. Outros elementos também surgiram, com menor destaque, mas não menos importantes por isso (como os temas ligados ao conceito de sucesso e aos embates culturais).

Pudemos perceber, portanto, a capacidade das histórias em quadrinhos de produzir conteúdos muito variados, de produzir vários sentidos em uma mesma estória curta, pela riqueza semântica que é a união do texto com as imagens. Tratamos de analisá-las conjuntamente, pois consideramos que analisar o texto separadamente das imagens poderia criar uma interpretação distinta do que ofereceria a leitura conjunta. O conceito de isotopia nos leva a assegurar esta posição, pois os vários elementos presentes na relação inseparável texto/imagem constroem um significado coerente ao longo do discurso.

Igualmente foram percebidas certas estratégias discursivas nas quais foram percebidas abordagens diretas a uma crítica social (como em “Jornalismo Dromocrático”), abordagens sutis mas com teor crítico (“Labirinto”), aproximações da realidade sem um teor necessariamente crítico, mais ligados a uma constatação das configurações sociais modernas (“Stomp”), entre outras.

Concluímos que as estórias da revista Ragú aqui analisadas nos mostram como é possível expressar, através deste meio particular de comunicação, várias facetas da realidade social, de forma crítica ou como constatação. Também se percebe que não é necessário conceber toda expressão cultural como um campo de atuação das lutas entre as classes, mas também como uma área de produção e educação estética, conferindo um sentido particular às estórias tanto na sua produção quanto em seu consumo.

## Bibliografia


ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Distrito Federal: Senado Federal, 2009.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1992

BANDEIRA, Daslei. **O Escudo Manchado**: um herói em tempo de guerra. Coleção Quiosque nº18. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2007.

BARROS, Diana L. P. de. **Teoria semiótica do texto**. 4ª ed. São Paulo: Ática, 2007.

BARROS, Lydia. **Editorial**. In: Ragú, Ed.6, Recife: Opera Graphica, 2003

BARTES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: BENJAMIN, Walter; HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W; HABERMAS, Jürgen. **Textos escolhidos (Os Pensadores)**. São Paulo: Abril, 1980.

BIBE-LUYTEN, Sonia Maria. **Historias em quadrinhos: leitura crítica.** São Paulo: Paulinas, 1985.

BONNEWITZ, Patrice. **Primeiras lições sobre a sociologia de P. Bourdieu.** Petrópolis: Vozes, 2003.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: Edusp: Porto Alegre, RS; Zouk, 2008.

_____. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Edusp, 2008.

_____. **As regras da arte**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. **O poder simbólico.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006.

CAMPOS, Maria de Fatima H, LOMBOGLIA, Ruth. HQ: uma manifestação de arte. In: **Histórias em quadrinhos – leitura crítica**. São Paulo; Paulinas, 1984.

CANCLINI, Néstor García. Introduccion: La sociologia de la cultura de Pierre Bourdieu" In: Bourdieu, P., **Sociología y cultura**. Mexico: CNCA y Editorial Grijalbo, 1990.

CARVALHO, André. **O individualismo enquanto ideologia nas Historias em Quadrinhos do Batman.** Trabalho de Conclusão de Curso. Maceió: UFAL, 2008

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

_____. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural**. Coleção Primeiros Passos 8. São Paulo: Brasiliense, 1986.

COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1971.

DORFMAN, Ariel. ,MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo.** São Paulo: Paz e Terra, 2002.

EAGLETON, Terry. **Ideologia**. São Paulo: Boitempo, 1997.

FIORIN, José Luiz. **Elementos da análise do discurso**. 14ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. **Linguagem e ideologia**. 8ª ed. São Paulo: Ática, 2007.

_____. **O Projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa**. Galáxia – Revista Transdisciplinar de Comunicação, semiótica, cultura, Nº8. São Paulo: EDUC. 2003.

FLOCH, Jean-Marie. **La iconicidad: exposición de una enunciación manipulatória. Análisis semiótico de uma fotografia de Robert Doisneau**. Em: AGUILAR, G. Figuras y estratégias. Madrid: Siglo Veintiuno, 1994.

_____. **Semiótica plástica y lenguaje publicitario**. Em: Video Forum. Ciências y Artes de la Comunicación audiovisual, Nº15. Caracas: Fundação Academia Nacional de Ciências y Artes del Cine y Televisión, 1982.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

_____. **Sociologia.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbekian, 2004.

GREIMAS, Algirdas Julien. **A sopa "au pistou" ou a construção de um objeto de valor**. Significação – Revista Brasileira de Semiótica, Nºs 11/12. São Paulo: Annablume, 1996.

_____. **As aquisições e os projectos**. Em: COURTÉS, Joseph. Introdução á semiótica narrativa e discursiva. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.

_____. **Semântica estrutural**. Cultrix: São Paulo, 1976.

GREIMAS, A.J. e COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Contexto, 2008.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis**. São Paulo; Companhia das Letras, 2004.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo; EDUSC, 2001.

KING, Anthony. **Thinking Bourdieu against Bourdieu**: a 'practical' critique of the habitus. Sociological Theory 18:3, 2000. 417-431.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MIRANDA, Orlando. **Tio Patinhas e o mito da comunicação.** São Paulo: Summus, 1978.

MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

ORTIZ, Renato. **Pierre Bourdieu.** Coleção Grandes Cientistas Sociais. São Paulo: Ática, 1994.

PATATI, Carlos, e BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos**: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Análise textual da história em quadrinhos**: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê. São Paulo: Annablume, 2009.

_____.**Semiótica Visual: os percursos do olhar.** São Paulo: Contexto, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Produção de linguagem e ideologia.** São Paulo: Cortez, 2000.

SILVA, Nadilson Manoel da. **Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2002.

THOMPSON, John B. **Ideologia e cultura moderna**. Rio de Janeiro; Vozes, 2001.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocent**. Main Road Books, 2004.

# Anexos

## Anexo 1

### A primeira história em quadrinhos pode ser escocesa

Por Sérgio Codespoti | 21-02-2011

Segundo o jornal **Scotland on Sunday**, a primeira história em quadrinhos do mundo pode ser escocesa. A afirmação é de John McShane, proprietário da *comic shop* AKA Books & Comics.

John McShane defende que uma página de *Our House In Town*, escrita e desenhada por William Heath e publicada no jornal The Glasgow Looking Glass, em 1825, é a primeira HQ publicada no Ocidente. Heath, que também usava o pseudônimo Paul Pry, nasceu por volta de 1795 (a data exata não é conhecida) e faleceu em 1840.

The Glasgow Looking Glass era uma publicação quinzenal que surgiu em 11 de junho de 1825 (16 anos antes da famosa revista inglesa *Punch*), fundado por John Watson. O jornal mudou de nome após a quinta edição, passando a se chamar The Northern Looking Glass, e foi publicado até junho de 1826.

Já no segundo número, o jornal passou a usar o termo "continua na próxima edição". Heath foi o primeiro a usar a frase numa HQ, em *Life Of A Soldier*, publicada na décima edição do periódico. Alguns cartuns e tiras também já usavam um balão de fala primitivo (*The Northern Looking Glass, volume 1 - #13*), que estavam se tornando bastante comuns entre os caricaturistas ingleses.

A história *My House In Town*, publicada em *The Northern Looking Glass, volume 1 - #20*, tinha 20 quadros.

A descoberta não é nova. O assunto já vem sendo debatido há alguns anos e a defesa do trabalho como sendo "a primeira HQ" tinha o apoio do historiador Denis Gifford, que faleceu em 18 de maio de 2000. Esta é a primeira vez que o tema ganha grande destaque e cobertura por parte da imprensa.

O assunto será debatido no documentário *Scotland's Amazing Comic Book Heroes*, produzido pela BBC Scotland, que será exibido no segundo semestre deste ano. Também participarão do programa Mark Millar, Grant Morrison e Frank Quitely.

Entretanto, apesar do uso de diversos quadrinhos, a maioria das "HQs" do The Glasgow Looking Glass se limitava a mostrar eventos isolados, sem usar da sequencialidade entre os quadros. Os artistas do jornal, na época, ainda não haviam percebido a possibilidade de que quadros seguidos poderiam representar um mesmo espaço, mas em momentos diferentes no tempo.

Como estas páginas, existem muitas outras, em países diferentes, datadas dos séculos 15 ao século 18, mas que por motivos diversos não se enquadram exatamente nas definições mais aceitas do que é uma história em quadrinhos.

Afinal, qual é a primeira HQ?

Se você respondeu *O Menino Amarelo* (*The Yellow Kid*), está enganado. Por enquanto, a pergunta não possui uma resposta final, pois depende da definição do que é história em quadrinhos e qual a sua abrangência.

De modo geral, existe um consenso entre pesquisadores europeus, norte-americanos e brasileiros de que Rodolphe Töpffer é o criador da primeira HQ "moderna", *Histoire de Mr. Vieux Bois*, que foi escrita e desenhada em 1827 (a primeira HQ publicada de Töpffer foi *Histoire de Mr. Jabot*, em 1833).

Apesar disso, um grande número de autores norte-americanos ainda afirma que *O Menino Amarelo*, que surgiu em 17 de fevereiro de 1895, é a primeira HQ, repetindo o que foi escrito em décadas passadas, ou usando uma definição que serve apenas para o propósito de excluir outras obras. Essa informação é repudiada e refutada até mesmo por pesquisadores estadunidenses como David Kunzle e Patricia Mainardi.

A verdade é que existem dezenas de obras em diversos países, incluindo o Brasil (*As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora* surgiram em 1869), e ironicamente até nos Estados Unidos, que são anteriores ao *Menino Amarelo*.

O tema é tão polêmico, que, em 1996, ano no qual se festejou os 100 anos dos quadrinhos, baseado no surgimento do *Menino Amarelo*, o Festival de Angoulême, na França, promoveu uma festa celebrando os 150 anos de Rodolphe Töpffer. Enquanto isso, o Centro Belga de História em Quadrinhos, na Bélgica, e o Festival de Lucca, na Itália, (cujo prêmio se chama *Yellow Kid*) homenagearam *O Amenino Amarelo*.

Apesar da nova "descoberta", Rodolphe Töpffer parece continuar, pelo menos por enquanto, com o título de "pai dos quadrinhos".

Acessado em 22 / 02 / 2011 no endereço

http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/n21022011_06.cfm

## Anexo 2

### Tradução polêmica em *Batman* causa burburinho na internet

**Por Sidney Gusman | 14-02-2011**

No dia 15 de janeiro, o leitor Flávio (o sobrenome não foi divulgado), de Porto Alegre/RS, abriu um tópico no fórum de discussões Miolos estranhando uma tradução na história *Cavaleiro da escuridão - Perolado e o poço*, escrita por Grant Morrison e desenhada por Cameron Stewart, e publicada em *Batman # 98*, da Panini Comics.

Na página 34, um carcereiro que acompanha Batman na prisão diz a seguinte frase: "E o maldito petralha tem o dia todo para desfraldar seus impropérios...".

O estranhamento se deu pelo uso de "petralha" como tradução de *nasty*, que significa sujo, asqueroso, imundo, indecente, fedorento, sórdido, porco. Este termo é um neologismo criado pelo colunista Reinaldo Azevedo, da revista *Veja* unindo "petista" com "irmãos Metralha", personagens da Disney que são notórios ladrões. Azevedo é autor de um livro intitulado *O país dos petralhas*.

Então, no dia 10 de fevereiro, quando a revista não estava mais em bancas, vale mencionar, o site Multiverso DC publicou uma matéria com o título *Politicagem em HQs: A Panini é Tucano?*, questionando a tradução, que foi feita por Caio Lopes, por ter sido "politiqueira".

Isso gerou um grande debate na internet, de simpatizantes do Partido dos Trabalhadores, de quem votou contra Dilma Rousseff, de jornalistas de diversos segmentos e de pessoas que não viram nessa questão um posicionamento político, mas sim uma tradução infeliz.

O editor da revista *Batman*, Levi Trindade, chegou a argumentar o uso do termo com leitores do Multiverso DC, dizendo que não havia sido com conotação política, mas a discussão se tornou ainda mais acalorada.

O assunto repercutiu no site Melhores do Mundo, que publicou um depoimento de Márcio Borges, diretor comercial e de marketing da editora: "A Panini considera o termo 'petralha' como uma gíria que vem se popularizando no Brasil, e independente da origem do termo, não é mais utilizado no linguajar popular apenas com conotação política, mas como sinônimos para asqueroso, nojento etc. A empresa ressalta que não tem qualquer intenção de utilizar seus produtos editoriais de entretenimento para fins políticos.".

E os quadrinhos foram parar em tribunas em que normalmente não são citados. Primeiro, no *blog* do jornalista Luis Nassif, num texto assinado por Maria Utt, criticando o uso de "petralha". E, depois, na coluna do próprio Reinaldo Azevedo, que defendeu a tradução, dizendo que o termo já está até no Grande Dicionário Sacconi.

A discussão pode não levar a conclusão alguma, mas serve de alerta para que tradutores sejam mais fiéis ao material original ao realizar seu trabalho.

Acessado em 17 / 02 / 2011 no endereço

http://www.universohq.com/quadrinhos/2011/n14022011_04.cfm