

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA**

**HIBRIDISMO CULTURAL, CIÊNCIA E TECNOLOGIA NAS HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS DE *PRÓTON* E *NEUROS*: 1979-1981/ EDITORA GRAFIPAR**

**LUCIANO HENRIQUE FERREIRA DA SILVA**

**CURITIBA**

**2006**

**LUCIANO HENRIQUE FERREIRA DA SILVA**

**HIBRIDISMO CULTURAL, CIÊNCIA E TECNOLOGIA NAS HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS DE *PRÓTON* E *NEUROS*: 1979-1981/ EDITORA GRAFIPAR**

Dissertação apresentada como requisito final para a  
obtenção do grau de Mestre em Tecnologia.  
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia,  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Gilson Leandro Queluz

**CURITIBA**

**2006**

LUCIANO HENRIQUE FERREIRA DA SILVA

**HIBRIDISMO CULTURAL, CIÊNCIA E TECNOLOGIA NAS HISTÓRIAS  
EM QUADRINHOS DE *PRÓTON* E *NEUROS*: 1979-1981/ EDITORA GRAFIPAR**

Dissertação apresentada como requisito final para a obtenção do grau de Mestre em Tecnologia. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Gilson Leandro Queluz

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Gilson Leandro Queluz  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Prof. Dr. Waldomiro C. S. Vergueiro  
Universidade de São Paulo

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marilda Lopes Pinheiro Queluz  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Prof. Dr. Key Imaguire Júnior  
Universidade Federal do Paraná

Curitiba, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2006.

*Aos meus pais por todo o apoio que me deram na vida e especialmente à Zilda Helena, minha querida tia a quem devo o gosto por quadrinhos e cinema, e de que me recordei nas muitas revistas folheadas para este trabalho de pesquisa.*

## AGRADECIMENTOS

A todos os professores, funcionários e colegas do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE) que certamente tiveram uma parcela importante de contribuição para a realização deste trabalho, assim como também aos professores e amigos do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial (DADIN) que direta ou indiretamente colaboraram para que este trabalho pudesse ser concluído.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Gilson Leandro Queluz, pela sabedoria, paciência, confiança e pelo grande apreço que sempre demonstrou ao me conduzir por todas as etapas deste trabalho, e à minha co-orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Marilda L. Pinheiro Queluz pela motivação e pelo incentivo constante que me impulsionou à realizar esta pesquisa.

Aos professores convidados para a banca de avaliação deste trabalho, Prof. Dr. Waldomiro C. S. Vergueiro e Prof. Dr. Key Imaguire Júnior, pela disposição em participar dessa banca, pela gentileza e generosidade nas excelentes contribuições que puderam enriquecer o conteúdo teórico da pesquisa.

Aos funcionários da Fundação Cultural de Curitiba – Gibiteca e Casa da Memória – especialmente à Maristela, Nereide e Filomena, pela grande ajuda que me prestaram, ao localizar e dar acesso à informações essenciais para a coleta de dados na pesquisa de campo.

A Josiane, Mateus e Miguel, a quem agradeço pelo carinho, confiança e compreensão que a mim dedicam, e a quem, muito além da gratidão, peço perdão pela falta de paciência por vezes e pela inevitável ausência em muitos momentos.

A meu pai, minha mãe e meus irmãos pela base de apoio que nunca deixaram de me propiciar e que procuro retribuir, mesmo que de forma parcial, com a conclusão deste projeto.

Aos meus bons amigos, Rodrigo, Marines, Angel (China), cuja troca de idéias acrescentaram contribuições importantes para este trabalho, e a todas as pessoas que devido às minhas limitações esqueci ou não pude agradecer na breve extensão deste texto, agradeço profundamente e tenho certeza que as considero essenciais e co-responsáveis na realização deste trabalho.

*“Do tema que vos  
enunciei quero agora que  
façais juntos, em  
harmonia, uma grande  
música. E, como acendi  
em vós a chama  
imperecível,  
demonstrareis os vossos  
poderes no adorno deste  
tema, cada um com os  
seus próprios  
pensamentos e engenho,  
se assim quiser. Mas eu  
ficarei sentado e escutarei  
e feliz me sentirei por,  
através de vós, grande  
beleza ter despertado  
num canto.”*

*A música dos Ainur  
O Silmarillion – J.R.R. Tolkien*

## RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar algumas histórias em quadrinhos publicadas em *Próton* e *Neuros*, dois títulos de revistas de circulação nacional publicados em Curitiba pela editora Grafipar ao final da década de setenta. Nesta pesquisa de natureza interpretativa, as revistas *Próton* e *Neuros* foram selecionadas junto ao acervo da Fundação Cultural de Curitiba e da Gibiteca, mediante o critério de adoção dos gêneros de ficção científica e horror como base dos estudos voltados à análise da visão de ciência e tecnologia pelo imaginário popular. Com a revisão bibliográfica referente aos conteúdos envolvidos nesta pesquisa pudemos contextualizar conceitos através de um levantamento histórico-crítico a respeito da influência científico-tecnológica nos meios voltados à comunicação e à produção de bens culturais. Do estudo das teorias críticas sobre a ação da indústria cultural na massificação da cultura passamos à análise da interação entre produtores e consumidores através das relações de apropriações, adaptações e hibridismos. Sob o enfoque do hibridismo cultural pudemos perceber como os gêneros de ficção científica e de horror foram se consolidando historicamente nas mídias e como refletiram perspectivas sociais utópicas, distópicas e mitológicas, através das histórias em quadrinhos, do cinema e da literatura comercial. Dessa maneira caracterizamos brevemente o histórico da formação do editorial brasileiro de revistas em quadrinhos e suas relações de hibridização com outras mídias para que se pudesse traçar um perfil preliminar do que significou a produção industrial da Grafipar ao fim da década de setenta. Através das análises das histórias em quadrinhos de autoria de diversos colaboradores da editora, pretendemos compreender a interação entre valores estéticos e ideológicos importados nos modelos das indústrias culturais e os elementos culturais locais atuantes no imaginário social brasileiro ao final daquela década, apontando os reflexos e críticas à estrutura social e a modernização científico-tecnológica pelos estereótipos sociais brasileiros representados nos gêneros de horror e ficção científica. As considerações sobre as análises servem como aprofundamento nas reflexões a respeito de tecnologia e cultura na sociedade de consumo.

## ABSTRACT

The aim of this essay is to analyze some comics published by “Próton and Neuros”, two national magazine names published in Curitiba by the publishing house “Grafipar” at the end of the seventies. In this research based on interpretation, the magazines “Próton and Neuros” were selected from the “Fundação Cultural de Curitiba” collection and from “Gibiteca”, through the criteria of adoption of the science fiction and horror genre as a base of study concerning the scientific and visual analyses of science and technology through the imaginary sense of the population. With the bibliographical revision about the subjects of the research we could situate concepts through a historical-critical-survey about the scientific technological influence on the means of communication and the production of cultural assets. From the study of critical theories about the actions of the cultural industry on the mass culture we moved on to the interactive analyses between producers and consumers through the relations of appropriations, adaptations and hybridism. Under the light of cultural hybridism we could notice how the scientific and horror genres were historically consolidated in the medias and how they reflected utopian, mythological, dystopic and social perspectives through the comics, the cinema and the commercial literature. In this way we briefly characterize the historical formation of the Brazilian editorial world of comics and their hybrid relations with other medias in order for me to trace down a preliminary profile of what the industrial production of “Grafipar” meant at the end of the seventies. Through the analysis of the comics which authorship was made by several publishing houses collaborators, we intended to include the interaction between aesthetics and local ideological elements actuating in the social and Brazilian imaginary sense at the end of that decade, pointing out the criticism and reflections of the social structure and at the technological modernization made by the social Brazilian stereotypes represented in the horror and science fiction genres. The considerations about the analyses are useful to deepen the reflections about technology and culture into the consumption society.



## LISTA DE FIGURAS

- Figuras 1 e 2** - AEDWARD MUYBRIDGE - *Course en Pleine Vitesse*. 1887. Catálogo de l'exposition L'art en mouvement, St-Paul de Vence: <<http://www3.ac-clermont.fr>> ; GEORGES MÉLIÈS - *L'homme a la Tête de Caoutchouc*. 1901: <<http://www.fantasfilm.com>>..... 32
- Figuras 3 e 4** - WINSOR MACCAY - *Little Nemo in Slumberland*. Newspaper sunday page. Fevereiro, 1908. Collection Peter Maresca: <<http://www.hammer.ucla.edu>> ; WINSOR MACCAY - *Little Nemo in Slumberland*. Newspaper Sunday page. Dezembro, 1905. Collection Peter Maresca: <<http://www.hammer.ucla.edu>>..... 34
- Figuras 5 e 6** - WINSOR MACCAY – Quadro da animação *Gertie the Dinosaur*. 1914: <<http://www.loc.gov>>; WINSOR MACCAY e JOHN D. TIPPET – Quadro da animação *Sinking of the Lusitania*. 1918: <<http://www.clermont-filmfest.com>>..... 35
- Figuras 7, 8 e 9** - CLINTON PETTEE - *All-Story Magazine*. Capa. Outubro, 1912: <<http://www.erbzine.com>>; HAROLD FOSTER - *Into the Primeval Swamp (Batling the Giant Dinosaurs)*. Newspaper sunday page. Setembro 25/Novembro 13, 1932. Nantier Beall Minoustchine Publishing Inc: <<http://escena.ya.com>> ; Johnny Weissmuller e Maureen O'Sullivan em cena do filme *Tarzan and His Mate*. 1934. Dir: Cedric Gibbons. MGM: <<http://www.erbzine.com>>..... 46
- Prancha 1 – Linha 1** - LUDWIG HOHLWEIN – “*Luftschutz*”. Cartaz. 1939. Alemanha: <<http://vads.ahds.ac.uk>>; HAROLD DAMSLETH - “*Nordmenn Kjemp for Norge*”. Cartaz. 1940. Noruega: <<http://vads.ahds.ac.uk>> ; HAROLD DAMSLETH – “*For Danmark Mod Bolchevismen!*”. Cartaz. 1940. Noruega: <<http://vads.ahds.ac.uk>> ; JULIUS ENGELHARDT - “*S.A. Mann Brand*”. Cartaz. 1933. Alemanha: <<http://vads.ahds.ac.uk>>- **Linha 2** – VIKTOR IVANOV - “*Let you be Inspired in this War*”. Cartaz. 1941. Rússia: <<http://eng.plakaty.ru>>; DENI NIKOLAEVICH - “*Stalin's Mood Makes our Army and Country Strong and Solid!*”. Cartaz. 1939. Rússia: <<http://eng.plakaty.ru>>; VATOLINA NIKOLAEVNA - “*Fashism — an Envy Enemy of Women!*”. Cartaz. 1941. Rússia: <<http://eng.plakaty.ru>>; NIKOLAY ZHUKOV - “*Join the Rows of the People's Territorial Army!*”. Cartaz. 1941. Rússia: <<http://eng.plakaty.ru>> - **Linha 3** – J. MONTGOMERY FLAGG - “*Jap... You're Next!*”. Cartaz. 1945. EUA: <<http://digital.lib.umn.edu>>; McCLELLAND BARCLAY – “*Man the Guns Join the Navy*”. Cartaz. 1942. EUA: <<http://digital.lib.umn.edu>> ; WILKINSONS – “*You Buy'em Well Fly'em!*”. Selo. 1942. EUA: <<http://www.libraries.rutgers.edu>> ; EVERETT JOHNSON – “*He Volunteered for Submarine Service*”. Cartaz. 1941. EUA: <<http://www.libraries.rutgers.edu>> - **Linha 4** – [ANÔNIMO] – “*Together*”. Cartaz. 1943. GBR: <<http://vads.ahds.ac.uk>>; JOSEPH HALLAM – “*I'll Be With You Boys*”. Cartaz. 1942. Canadá: <<http://digital.library.mcgill.ca>> ; [ANÔNIMO] – “*Buy Victory Bonds*”. Selo. 1943. Canadá: <<http://digital.library.mcgill.ca>> ; HENRI EVELEIGH – “*Allens Canadiens!*”. Cartaz. 1942. Canadá: <<http://digital.library.mcgill.ca>>..... 53
- Figuras 10, 11, 12 e 13** - ALEX ROSS – *Superman*. 1999. DC Comics: <<http://www.alexrossart.com>>; J.W. SCHLAIKJER - Cartaz de recrutamento militar. 1944: <<http://www.wwii-collectibles.com>> ; ALEX ROSS - *Shazam!*. 1999. DC Comics: <<http://www.alexrossart.com>>; HADDON SUNDBLOM - Cartaz de recrutamento militar. 1942: <<http://www.wwiicollectibles.com>>..... 57
- Figuras 14, 15 e 16** - JOE SIMON - *Captain America* nº2. Capa. Abril, 1941. Marvel Comics: <<http://www.comics.org>>; AL AVISON - *Captain America* nº18. Capa. Setembro, 1942. Marvel Comics: <<http://www.comics.org>>; SYD SHORES - *Captain America* nº35. Capa. Fevereiro, 1944. Marvel Comics: <<http://www.comics.org>>..... 59
- Figuras 17, 18 e 19** – ALEX RAYMOND – quadro de *comic strip* de *Flash Gordon*. 1942. King Features Syndicate: <<http://lambiek.net>>; CLARENCE GRAY- vinheta de abertura de *Brick Bradford*. 1933. Central Press Association: <[www.toonopedia.com](http://www.toonopedia.com)>; FRANK R. PAUL- *Amazing Stories* nº5. Capa. Agosto, 1928: <<http://www.noosphere.org>>..... 61
- Figuras 20, 21 e 22** – ENOCH BOLLES – *Bedtime Stories* nº3. Capa. Abril, 1933. Regal Publishing: <<http://www.vintagelibrary.com>>; WORTH CARNAHAN – *La Parea* nº1. Abril, 1930. Irwin Publishing: <[www.adventurehouse.com](http://www.adventurehouse.com)> ; ENOCH BOLLES – *Ginger* nº1. Capa. Maio, 1935. Edmar Publishing: <<http://www.vintagelibrary.com>>..... 69
- Figuras 23, 24 e 25** – MAX FLEISCHER – *Betty Boop*. 1931: <<http://www.art.com>>; NORMAN PETT – *Jane*. 1932: <[www.skylighters.org](http://www.skylighters.org)> ; ENOCH BOLLES – *Pin-up*. [193-?]: <<http://www.thepinupfiles.com>>..... 70

- Figuras 26 e 27** - JEAN CLAUDE FOREST - detalhe de página de *Barbarella*. 1962. V-Magazine: <<http://www.barbarella.mon-oueb.com>>; Jane Fonda e John Phillip Law em cena do filme *Barbarella*. 1967. Dir: Roger Vadim. De Laurentis/Paramount: <<http://www.emovieposter.com>>..... 73
- Figuras 28, 29 e 30** - FRANK FRAZETTA - *Vampirella* n°1. Capa. Setembro, 1969. Warren Publishing: <<http://www.comics.org>>; JOSE GONZALEZ e KIM McQUAITE - *Vampirella* n°75. Capa. Janeiro, 1979. Warren Publishing: <<http://www.comics.org>>; EUGÊNIO COLONNESE - *Mirza a Mulher Vampiro*. Capa. 2002. Opera Graphica: Acervo próprio. .... 75
- Figura 31** – GUIDO CREPAX - detalhe de página de *Valentina*. 1968. Milano Libri: <<http://www.lambiek.net>>..... 76
- Figuras 32, 33 e 34** - HARRY G. PETER - *Wonder Woman/Sensation Comics* n°33. Capa. Setembro, 1944. DC Comics: <<http://www.comics.org>>; MIKE SEKOWSKY e DICK GIORDANO - *The New Wonder Woman/Wonder Woman* n°178. Capa. Outubro, 1968. DC Comics: <<http://www.amazonarchives.com>>; BRIAN BOLLAND - *Wonder Woman* n°72. Arte de capa. Março, 1993. DC Comics: <<http://www.amazonarchives.com>>..... 78
- Prancha 2 – Linha 1** - LEE BROWN COYE - *Weird Tales* ed. esp. Capa. Março, 1948: <<http://www.noosphere.org>>; J. P. MONAHAN – *Argosy* n°5. Capa. Maio, 1923: <<http://www.noosphere.org>>; ALLEN ANDERSON - *Spicy Adventures* n°5. Capa. Agosto, 1936: <<http://www.noosphere.org>>; HANS WESSOLOWSKI – *Astounding Stories* n°14. Capa. Fevereiro, 1931: <<http://www.noosphere.org>> - **Linha 2** – J. ALLEN ST. JOHN – *Amazing Stories* n°8. Capa. Agosto, 1941: <<http://www.noosphere.org>>; EARLE BERGEY- *Thrilling Wonder Stories*. Capa. Agosto, 1948: <<http://www.noosphere.org>>; HOWARD BROWN - *Startling Stories* n°1. Capa. Julho, 1939: <<http://www.noosphere.org>>; FRANK R. PAUL -*Planet Stories* n°8. Capa. Outono, 1941: <<http://www.noosphere.org>> - **Linha 3** - JOHN POLLACK - *Authentic Science Fiction* n°26. Capa. Outubro, 1952: <<http://www.noosphere.org>>; ALLEN ANDERSON - *Two Complete Science Adventure Books* n°3. Capa. Verão, 1953: <<http://www.noosphere.org>>; JAMES B. SETTLES - *Exciting Stories Based on Science Fantastic Adventures* n°7. Capa. Julho, 1949: <<http://www.noosphere.org>>; EARLE BERGEY - *Captain Future Man of Tomorrow* n°1. Capa. Inverno, 1944: <<http://www.noosphere.org>> - **Linha 4** - EARLE BERGEY - *Future combined with Science Fiction Stories* n°6. Capa. Junho, 1950: <<http://www.noosphere.org>>; MALCOLM SMITH - *Other Worlds Science Stories* n°18. Capa. Abril, 1952: <<http://www.noosphere.org>>; LEO SUMMERS – *Fantastic*. Capa. Outono, 1952: <<http://www.noosphere.org>>; ED EMSHWILLER- *The Original Science Fiction Stories* n°5. Capa. Maio, 1956: <<http://www.noosphere.org>>..... 81
- Figura 35** – “Foguete Espacial” e “Pistola de Raios Sônicos” com a marca Buck Rogers. 1952. Louis Marx & Co: <[www.bergintoy.com](http://www.bergintoy.com)>..... 84
- Figuras 36 e 37** – JACK ARNOLD – *Tarantula*. 1955. Universal: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>; BERNARD KOWALSKI - *Attack of the Giant Leeches*. 1959. Balboa/ AIP: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>..... 86
- Prancha 3 – Linha 1** - EUGENE LOURIE - *Gorgo*. 1960. King Bros/ MGM: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; DAVID KARMARSKY - *The Beast with a Million Eyes*. 1955. American Releasing/ San Matteo: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; EUGENE LOURIE - *The Beast from Twenty Thousand Fathoms*. 1953. Mutual Pictures/ Warner Bros: <<http://www.art.com>>; INOSHIRO HONDA – *Godzilla versus the Thing*. 1964. Toho/ AIP: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)> - **Linha 2** – NATHAN JURAN - *The Deadly Mantis*. 1957. Universal: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; JACK ARNOLD – *Tarantula*. 1955. Universal: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>; INOSHIRO HONDA – *Mothra*. 1962. Toho; GORDON DOUGLAS – *Them!* 1954. Warner Bros: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)> - **Linha 3** - ARNOLD LAVEN - *The Monster that Challenged the World*. 1957. Laven/ Gardner/ United Artists: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; EDWARD CAHN - *It! The Terror from Beyond Space*. 1958. Vogue Pictures/ United Artists: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; ROGER CORMAN - *It Conquered the World*. 1956. Sunset/ AIP; NATHAN JURAN - *Twenty Million Miles to Earth*. 1957. Morningside/ Columbia: <<http://www.filmsite.org>>- **Linha 4** - IRWIN YEAWORTH JR – *The Blob*. 1958. Tonylyn/ Paramount: <<http://www.art.com>>; CHRISTIAN NYBY - *The Thing*. 1951. Winchester/ RKO: <<http://www.art.com>>; ROGER CORMAN - *Not of this Earth*. 1956. Allied Artists: <<http://www.art.com>>; DON SIEGEL - *Invasion of the Body Snatchers*. 1956. Allied Artists/ Wanger: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>..... 90
- Prancha 4 – Linha 1** - EDWARD CAHN - *Invasion of the Saucer Men*. 1957. Malibu: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; FRED SEARS - *Earth versus the Flying Saucers*. 1956. Columbia: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; MAURY DEXTER - *The Day Mars Invaded Earth*. 1962. Associate Producers/TCF: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; SHERMAN ROSE - *Target Earth!*. 1954. Abtcon Pictures/ Allied Artists: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)> - **Linha 2** - FRED WILCOX – *Forbidden Planet*. 1956. MGM: <<http://www.art.com>>; ROBERT WISE - *The Day the Earth Stood Still*. 1951. TCF; LEE SHOLEM - *Tobor the Great*. 1953. Dudley/ Republic: <<http://www.art.com>>; HERMAN HOFFMAN - *The Invisible Boy*. 1957. Pan Producers: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; **Linha 3** - ROGER CORMAN - *X- The Man With X-Ray Eyes*. 1963. Alta Vista/ AIP: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>; JOSEPH GREEN - *The Brain that Wouldn't Die*. 1959. Sterling/AIP: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>; JACK ARNOLD - *The Incredible Shrinking Man*. 1957. Universal: <<http://www.art.com>>; KURT NEUMANN - *The Fly*. 1958. TCF: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>- **Linha 4** - DAVID MACDONALD - *Devil Girl from Mars*. 1953. British Lion/ Danziger: <[www.arch-photo.com](http://www.arch-photo.com)>; RONNIE ASHCROFT - *The Astounding She Monster*. 1957. Hollywood International/ AIP: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>; NATHAN JURAN - *Attack of the Fifty Foot Woman*. 1958. Allied Artists/ Woolner: <<http://www.art.com>>; ROGER CORMAN - *The Wasp Woman*. 1959. Santa Clara/ Filmgroup: <[www.cinemas.com](http://www.cinemas.com)>..... 91

<b>Figuras 38 e 39</b> – MÁRIO DE BARROS (HERÔNIO) – <i>O Olho da Rua</i> n°1. Capa. Abril, 1907: Tese-Traços Urbanos /Acervo Biblioteca UTFPR; MÁRIO DE BARROS (HERÔNIO) – <i>A Carga!</i> n°1. Capa. Agosto, 1907: Tese-Traços Urbanos/Acervo Biblioteca UTFPR. ....	96
<b>Figuras 40 e 41</b> – FRITZ WINTERS – Sequência de <i>Die Streiche des Alten Herrn</i> . Tipografia Haupt. 1935: O Nicolau /Acervo Biblioteca Pública; HANS NÖBAUER (ONKEL OSKAR) – <i>Fred und Fritze</i> . Imprensa Paranaense.[193-?]: O Nicolau/Acervo Biblioteca Pública. ....	97
<b>Figuras 42, 43 e 44</b> - GRAHAM INGELS - <i>Haunt of Fear</i> n°17. Capa. Janeiro/fevereiro, 1953. EC Comics: < <a href="http://www.comics.org">http://www.comics.org</a> >; JACK DAVIS - <i>Tales from the Crypt</i> n°39. Dezembro/janeiro, 1954. EC Comics: < <a href="http://www.comics.org">http://www.comics.org</a> >; JOHNNY CRAIG - <i>Vault of Horror</i> n°37. Junho/julho, 1954. EC Comics: < <a href="http://www.comics.org">http://www.comics.org</a> >.....	102
<b>Figuras 45 e 46</b> – José Mojica Marins em cena de <i>A Meia Noite Levarei a tua Alma</i> . 1964: < <a href="http://www.cinemabrasileiro.net">www.cinemabrasileiro.net</a> >; JAYME CORTEZ - <i>O Estranho Mundo de Zé do Caixão</i> n°6. Capa.1969. Darka: < <a href="http://www.universohq.com">www.universohq.com</a> >.....	109
<b>Figura 47</b> – RONES DUNKE e VALÊNCIO XAVIER – Sequência de <i>Josnath</i> . 1972. Diário do Paraná: O Nicolau/Acervo Biblioteca Pública. ....	114
<b>Figuras 48 e 49</b> – LUIZ RETTAMOZO - <i>Próton</i> n°1. Capa. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo próprio; [ANÔNIMO] - <i>Neuros</i> n°1. Capa. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	127
<b>Prancha 5 – Linha 1</b> – WATSON PORTELA – <i>Próton</i> n°2. Capa. Fevereiro, 1979: Acervo Gibiteca; MARILIA – <i>Próton</i> n°3. Capa. Março, 1979: Acervo Gibiteca; [ANÔNIMO] – <i>Próton</i> n°4. Abril, 1979; RODVAL MATIAS – <i>Próton</i> n°5. Capa. Maio, 1979: Acervo Gibiteca; - <b>Linha 2</b> - WATSON PORTELA – <i>Próton</i> n°6. Junho, 1979: Acervo Gibiteca; RODVAL MATIAS – <i>Próton</i> n°7. Capa. Julho, 1979: Acervo próprio; RODVAL MATIAS – <i>Próton</i> n°8. Capa. Agosto, 1979: Acervo próprio; CLAUDIO SETO – <i>Neuros</i> n°3. Capa. Março, 1979: Acervo Gibiteca; - <b>Linha 3</b> – CLAUDIO SETO – <i>Neuros</i> n°5. Capa. Maio, 1979: Acervo Gibiteca; [ANÔNIMO] – <i>Neuros</i> n°6. Capa. Junho, 1979: Acervo Gibiteca; [ANÔNIMO] – <i>Neuros</i> n°10. Capa. Outubro, 1979: Acervo próprio; ROBERTO KUSSUMOTO – <i>Neuros</i> n°8. Capa. Agosto, 1979: Acervo Gibiteca; - <b>Linha 4</b> – CLAUDIO SETO – <i>Neuros</i> n°11. Capa. Novembro, 1979: Acervo próprio; WATSON PORTELA – <i>Neuros</i> n°13. Capa. Janeiro, 1980: Acervo próprio; CLAUDIO SETO – <i>Neuros</i> n°14. Capa. Fevereiro, 1980: Acervo Gibiteca; MOZART COUTO – <i>Neuros</i> n°17. Capa. Maio, 1980: Acervo próprio. ....	128
<b>Figuras 50, 51, 52 e 53</b> – [ANÔNIMO] - Capa de <i>Próton</i> n°4. Abril, 1979. Grafipar: Acervo próprio; Frank Frazetta – <i>Woman with a Scythe</i> . 1969:Catálogo <i>Frank Frazetta Art</i> /Acervo próprio; Watson Portela – Capa de <i>Próton</i> n°2. Fevereiro, 1979. Grafipar: Acervo próprio; Frank Frazetta – <i>Berserker</i> . 1967: Catálogo <i>Frank Frazetta Art</i> /Acervo próprio. ....	129
<b>Figuras 54 e 55</b> - JEAN GIRAUD (MOEBIUS) - <i>Metal Hurlant</i> n°1. Capa. Fevereiro, 1975. Les Humanoides Associes: < <a href="http://www.lambiek.net">http://www.lambiek.net</a> >; PHILIPPE CAZAUMAYOU (CAZA) - <i>Heavy Metal V2/n°3</i> . Capa. Julho, 1978. HM Communications: < <a href="http://www.comics.org">http://www.comics.org</a> >.....	132
<b>Figuras 56, 57 e 58</b> - LUIZ RETTAMOZO – Arte de capa da revista <i>Próton</i> n°1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo próprio; H.R. GIGER - <i>Alien Monster</i> . 1978: < <a href="http://www.giger-art.com">http://www.giger-art.com</a> >; PHILIPPE DRUILLET - <i>Phénix</i> n°30. Capa. 1973. Dargaud Éditeur: < <a href="http://www.druillet.com">http://www.druillet.com</a> >.....	134
<b>Figuras 59 e 60</b> - LUIZ RETTAMOZO – <i>Maragato. Neuros</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca ; WATSON PORTELA – <i>Opus-1. Próton</i> n° 4. Abril, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	138
<b>Figuras 61 e 62</b> – VALDECY FERREIRA – <i>Terror nas Margens do São Francisco. Neuros</i> n° 6. Junho, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; ROBERTO KUSSUMOTO – <i>A Estátua que Matava. Neuros</i> n° 6. Junho, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	140
<b>Figuras 63 e 64</b> – MAURÍCIO VENEZA – <i>Corpo e Alma. Neuros</i> n° 14. Fevereiro, 1980. Grafipar: Acervo Gibiteca; LUIZ RETTAMOZO e FLAVIO COLIN – <i>Pecar Pescar. Próton</i> n° 6. Junho, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	141
<b>Figuras 65 e 66</b> – NELSON PADRELLA e FLAVIO COLIN – <i>O Garoto de Antonina. Neuros</i> n° 8. Agosto,1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; OTAVIO DUARTE e JULIO SHIMAMOTO– <i>Rio Paraná. Neuros</i> n° 10. Outubro, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	142

<b>Figura 67</b> – PAULO LEMINSKY e JULIO SHIMAMOTO – Página de <i>O Anãozinho do Bordel</i> . <i>Neuros</i> .1979. Grafipar: Coletânea Shimamoto <i>Volúpia</i> /Acervo próprio. ....	146
<b>Figuras 68 e 69</b> – JOSÉ ANGELI e FLAVIO COLIN – <i>Bagual</i> . <i>Próton</i> n° 4. Abril, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; JOSÉ ANGELI e FLAVIO COLIN – <i>A Degola</i> . <i>Próton</i> n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	150
<b>Figura 70</b> – OTAVIO DUARTE e JULIO SHIMAMOTO – <i>Rio Paraná</i> . <i>Neuros</i> n° 10. Outubro, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	152
<b>Figura 71</b> – JULIO SHIMAMOTO – <i>A Moça do Cemitério</i> . <i>Neuros</i> n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	159
<b>Figura 72</b> – NELSON PADRELLA e JULIO SHIMAMOTO – <i>O Vão da Coruja</i> . <i>Próton</i> n° 3. Março, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	161
<b>Figura 73</b> – MOZART COUTO – <i>O Último Assalto</i> . <i>Neuros</i> n° 11. Novembro, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	163
<b>Figura 74</b> – NELSON PADRELLA e ITAMAR GONÇALVES – <i>O Operário</i> . <i>Próton</i> n° 5. Maio, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	166
<b>Figuras 75 e 76</b> – FERNANDO IKOMA e SEBASTIÃO SEABRA – <i>A Mulher Interessante</i> . <i>Neuros</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; ALICE RUIZ e JULIO SHIMAMOTO – <i>O Papel Principal</i> . <i>Neuros</i> n° 5. Maio, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	171
<b>Figura 77</b> – RODVAL MATIAS – <i>Os Assaltantes</i> . <i>Próton</i> n° 7. Julho, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	172
<b>Figura 78</b> – MOZART COUTO – <i>Insectus</i> . <i>Neuros</i> n° 17. Maio, 1980. Grafipar: Acervo próprio. ....	176
<b>Figura 79</b> – NELSON PADRELLA e MOZART COUTO – <i>O Estranho Colecionador</i> . <i>Neuros</i> n° 17. Maio, 1980. Grafipar: Acervo próprio. ....	177
<b>Figura 80</b> – EROS MAICHROWICZ – Página de <i>A Menina das Abelhas</i> . <i>Neuros</i> n° 17. Maio, 1980. Grafipar: Acervo próprio. ....	181
<b>Figura 81</b> – EROS MAICHROWICZ – <i>Amor Fatal</i> . <i>Próton</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	183
<b>Figuras 82 e 83</b> – ATAÍDE BRAZ e ROBERTO KUSSUMOTO – <i>5º Grau</i> . <i>Próton</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; ATAÍDE BRAZ e ROBERTO KUSSUMOTO – <i>Caçada Mortal</i> . <i>Próton</i> n° 6. Junho, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	187
<b>Figura 84</b> – ITAMAR GONÇALVES – <i>O Humanóide</i> . <i>Próton</i> n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	189
<b>Figuras 85 e 86</b> – ITAMAR GONÇALVES – <i>O Humanóide</i> . <i>Próton</i> n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; MOZART COUTO – <i>A Última Inspeção</i> . <i>Próton</i> n° 8. Agosto, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	190
<b>Figuras 87 e 88</b> – ROBERTO CÂMARA – <i>Normais</i> . <i>Próton</i> n° 7. Julho, 1979. Grafipar: Acervo próprio; ROBERTO CÂMARA – <i>O alienígena</i> . <i>Próton</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	192
<b>Figura 89</b> – ROBERTO CÂMARA – <i>Com o Diabo no Couro</i> . <i>Neuros</i> n° 8. Agosto, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	193
<b>Figuras 90 e 91</b> – MOZART COUTO – <i>Imagem Viva</i> . <i>Próton</i> n° 7. Julho, 1979. Grafipar: Acervo próprio; VILACHÃ – <i>Enquanto isso</i> . <i>Próton</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	196
<b>Figura 92</b> – CARLOS MAGNO e CLAUDIO SETO – Página de <i>Sacrifício para Chover</i> . <i>Neuros</i> n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	201

<b>Figuras 93 e 94</b> – FRANCO DE ROSA e VILACHÃ – <i>Corpo e Alma</i> . <i>Neuros</i> n° 10. Outubro, 1979. Grafipar: Acervo próprio; MOZART COUTO – <i>Instrumento do Mal</i> . <i>Neuros</i> n° 8. Agosto, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	202
<b>Figura 95</b> – MOZART COUTO – Página de <i>A Viagem do Dr. Branko</i> . <i>Neuros</i> n° 10. Outubro, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	205
<b>Figuras 96 e 97</b> – CLÁUDIO SETO – <i>Êxtase Astral</i> . <i>Neuros</i> n° 5. Maio, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca; VILACHÃ – <i>Nuvem Púrpura</i> . <i>Próton</i> n° 8. Agosto, 1979. Grafipar: Acervo próprio. ....	207
<b>Figura 98</b> – LUIZ RETTAMOZO - Páginas de <i>A Má-Criação do Mundo</i> . <i>Próton</i> n° 3. Março, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	209
<b>Figura 99</b> – CLÁUDIO SETO – Páginas de <i>Geocinetogênese</i> . <i>Próton</i> n° 6. Junho, 1979. Grafipar: Acervo Gibiteca. ....	211

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>1 A CONCEPÇÃO DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DO HORROR NO IMAGINÁRIO SOCIAL ATRAVÉS DA LITERATURA AO FINAL DO SÉCULO XIX.....</b>	<b>10</b>
1.1 O ROMANCE HERÓICO DE AVENTURAS E O ROMANCE CIENTÍFICO: PERSPECTIVAS UTÓPICAS E DISTÓPICAS .....	11
1.2 A FICÇÃO CIENTÍFICA MODERNA E SUAS CORRELAÇÕES UTÓPICAS.....	18
1.3 O SUBLIME NA FICÇÃO DE HORROR: AS INFLUÊNCIAS DO TEXTO GÓTICO.....	22
<b>2 INDÚSTRIA CULTURAL, HIBRIDISMO E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EMERGENTES A PARTIR DA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX .....</b>	<b>28</b>
2.1 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NO INÍCIO DO SÉCULO XX E A EXPANSÃO DA IMAGEM ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO .....	29
2.2 INDÚSTRIA CULTURAL, CULTURA DE MASSA E HIBRIDISMO CULTURAL .....	36
2.3 A APROPRIAÇÃO DO TEXTO LITERÁRIO PELOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E DE ENTRETENIMENTO .....	41
2.3.1 Associação da mitologia heróica às ideologias emergentes e à cultura massificada .....	45
2.3.2 O super-herói e a ascensão das ideologias no entre-guerras .....	49
2.3.3 O herói da ficção científica nos <i>comics</i> .....	59
2.3.4 Os anti-heróis e as novas heroínas: reflexos dos movimentos sociais da década de sessenta .....	63

2.4	A CONSOLIDAÇÃO DA ICONOGRAFIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA PELA MÍDIA MASSIFICADA: LITERATURA PULP, RADIODIFUSÃO, COMICS E ESTEREÓTIPOS NOS FILMES B .....	79
2.4.1	O desenvolvimento do conto na literatura <i>pulp</i> e o nascimento do termo <i>Sciencefiction</i> .....	80
2.4.2	Ficção científica nos filmes B da década de cinquenta.....	85
<b>3</b>	<b>CONTEXTO SOCIAL E O EDITORIAL BRASILEIRO DE REVISTAS EM QUADRINHOS ATÉ 1980 COM A ASCENSÃO DA EDITORA GRAFIPAR .....</b>	<b>93</b>
3.1	CONCEPÇÕES E TENDÊNCIAS HÍBRIDAS DO EDITORIAL BRASILEIRO.....	94
3.1.1	Relações de hibridismo entre os quadrinhos de terror e o cinema de José Mojica Marins.....	105
3.2	REGIME MILITAR, MODERNIZAÇÃO, QUADRINHOS E PUBLICIDADE.....	110
3.3	A MODERNIZAÇÃO CONVERTIDA EM CRISE ECONÔMICA E A NOVA ESTRATÉGIA EDITORIAL DA GRAFIPAR.....	118
<b>4</b>	<b>PRÓTON E NEUROS: HIBRIDAÇÃO CULTURAL E EXPOSIÇÃO DO IMAGINÁRIO SOCIAL BRASILEIRO .....</b>	<b>125</b>
4.1	HIBRIDISMOS NAS REVISTAS <i>PRÓTON</i> E <i>NEUROS</i> .....	126
4.1.1	Fragmentos da tradição gótica nos roteiros de horror .....	144
4.1.2	A mítica do herói: do heroísmo à ausência da imagem heróica .....	147
4.2	REPRESENTAÇÕES DA ESTRUTURA SÓCIO-CULTURAL E DO IMAGINÁRIO SOCIAL BRASILEIRO .....	154
4.2.1	Violência, sexo e horror: reflexo e reação ao modelo social.....	154
4.2.2	Ativismo político e crítica ao regime de governo.....	157
4.2.3	Representações de classe social, raça e operariado.....	162
4.3	ANÁLISE DE GÊNERO EM <i>PRÓTON</i> E <i>NEUROS</i> .....	168
<b>5</b>	<b>CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA FICÇÃO DE PRÓTON E NEUROS.....</b>	<b>185</b>
5.1	A ICONOGRAFIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA REPRESENTADA NAS HQS DE <i>PRÓTON</i> .....	186
5.2	RESISTÊNCIA AOS PARADIGMAS CIENTÍFICO-TECNOLÓGICOS NA MONSTRUOSIDADE TECNOLÓGICA.....	194

5.3	O CIENTÍFICO E O SOBRENATURAL: RELAÇÕES ENTRE CIÊNCIA, MISTICISMO E RELIGIOSIDADE.....	197
5.3.1	Práticas mágicas e ritualização: sincretismo e antagonismo entre ciência, misticismo e religião .....	198
5.3.2	Ciência e espiritualidade na quebra da materialidade física das viagens astrais .....	203
5.3.3	A Gênese como crítica ao racionalismo.....	208
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>213</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>218</b>
	REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO.....	218
	ARTIGOS E ENSAIOS DE PERIÓDICOS.....	222
	ARTIGOS E DOCUMENTOS <i>ONLINE</i> .....	223
	DEPOIMENTOS E ENTREVISTAS.....	224
	<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>225</b>
	<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>226</b>
	<b>APÊNDICE C.....</b>	<b>229</b>
	<b>APÊNDICE D.....</b>	<b>233</b>



## INTRODUÇÃO

Na interação entre as diversas mídias tecnológicas emergentes e na sua difusão global ao longo do século XX, podemos observar uma conjunção de elementos atuantes na composição das culturas e no imaginário social. Ciência, tecnologia, indústria cultural e hibridismo cultural serão alguns dos elementos abordados através da análise dos gêneros de ficção científica e de horror nas histórias em quadrinhos de publicações da editora paranaense Grafipar.

Neste trabalho de pesquisa pretendemos compreender a interação desses elementos atuantes no imaginário social brasileiro ao fim da década de setenta, através da análise das revistas *Próton* e *Neuros*, sendo que o objetivo principal dessa pesquisa concentra-se em observar os discursos referentes à ciência e a tecnologia, associados aos gêneros de ficção científica e horror nas histórias em quadrinhos das revistas *Próton* e *Neuros*.

Entre os objetivos específicos verificaremos as interações entre valores culturais locais e importados na construção ideológica dos discursos sociais através da dinâmica do hibridismo cultural dentro dos processos de massificação da indústria cultural, além de apontar os reflexos e críticas dos autores à estrutura sócio-cultural através dos estereótipos sociais brasileiros representados nas HQs<sup>1</sup> de horror e ficção científica.

Com estes objetivos seguiremos por uma linha de análise abrangente, procurando não caracterizar tais processos de interação cultural de forma breve e reducionista ou mesmo como simples relação verticalizada de dominação através da imposição ideológica da cultura por grupos ou classes sociais hegemônicas “pensantes” sobre massas populacionais “passivas”. Trataremos então de analisar “[...] quais as conseqüências políticas ao passar de uma concepção vertical e bipolar para outra descentralizada, multideterminada, das relações sóciopolíticas” (CANCLINI, 1997, p. 345).

---

<sup>1</sup> Para efeito de simplificação, utilizaremos o termo história em quadrinhos da forma abreviada, conforme observado na literatura referente.

Através da reflexão a partir do grupo de elementos envolvidos nas interações sócio-culturais, pretendemos acrescentar uma breve contribuição ao vasto conjunto de estudos referentes a um contexto complexo que compreende uma escala de valores que se estende das concepções estético-artísticas, passando pelas influências científico-tecnológicas e inclinando-se às conveniências comerciais.

O aprofundamento reflexivo sobre a extensão e a influência das transformações científico-tecnológicas no imaginário social tornou-se um motivo preponderante para a apresentação desta pesquisa junto ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE), da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Procurou-se gerar nesse estudo uma abordagem de cunho pluralista sob a luz das possibilidades do hibridismo cultural, com finalidade de analisar o imaginário social refletido, refratando e constituindo discursos contidos em alguns gêneros de maior popularidade na indústria cultural: a ficção científica e o horror. A concentração de interesse nesses gêneros ocorre pelas propriedades que ambos adquirem ao tornarem-se expoentes da expressão do imaginário social, refletindo os discursos sociais e simultaneamente acrescentando-lhes novas características.

No decorrer do século XX, o gênero da FC<sup>2</sup> construiu e consolidou seu espaço nas mídias como um gênero híbrido, produzido pela soma de produções dos diversos setores da indústria cultural, constituindo um público consumidor expressivo. Sua apreciação parece estar intimamente relacionada às propriedades cognitivas de expansão do imaginário, e de acordo com Causo (2003, p. 34) a FC acabou nos levando a “[...] criar realidades alternativas que vem relativizar a nossa própria”. Ao mesmo tempo em que a FC centraliza temas referentes à ciência e à tecnologia, reproduzindo em muitas vezes os paradigmas vigentes na modernidade, também recorre ao cunho do fantástico desviando-se da visão positivista e racionalista através da apropriação mitológica. O mito na FC torna-se essencial pelo seu caráter de fornecer a possibilidade ao imaginário em gerar modos de vida e universos alternativos. De acordo com a visão de Coupe (1997), “o mito pode ser apreciado como sendo aquele modo narrativo de compreensão que envolve uma

---

<sup>2</sup> Para efeito de simplificação, utilizaremos o termo ficção científica da forma abreviada em língua vernácula, conforme observado na maioria das vezes na literatura referente ao gênero.

dialética contínua do mesmo e do outro, da memória e do desejo, da ideologia e da utopia, da hierarquia e do horizonte, do sagrado e do profano” (COUPE, apud CAUSO, 2003, p. 26). Ou ainda conforme Ruthven (1977), através da concepção mítica “[...] podemos curto-circuitar o intelecto e liberar a imaginação que o cientismo [sic] do mundo moderno suprime; e esta é a posição central moderna” (RUTHVEN, apud CAUSO, 2003, p. 27).

Além do caráter mítico, o potencial utópico contido na FC torna-se outro elemento de relevância nesta pesquisa, para o entendimento da visão de mundo através das lentes deste gênero de inclinação fantástica, com suas perspectivas diferenciadas do viés puramente racionalista. Na afinidade discursiva entre os dois gêneros literários<sup>3</sup> entendemos que o significado presencial do mito e da utopia nos impulsiona a imaginar que do mito retiramos as condições de explicação sobre a existência da humanidade e da civilização desde sua origem num “[...] acontecimento primordial que teve lugar no começo do tempo, *ab initio*”, como descreve Eliade (1992, p. 80), assim como através das perspectivas utópicas futuras procuramos descrever ou idealizar o desenvolvimento ou o desfecho dos processos de socialização. Contido ainda dentro da utopia, o caráter de advertência e pessimismo da distopia<sup>4</sup> também constitui outra linha de discurso bastante freqüente na FC, tornando-se alvo de posteriores análises nesse trabalho. No posicionamento crítico exposto na distopia, aparece o uso de técnicas narrativas de ordem cognitiva na ficção, como o “estranhamento” ou “desfamiliarização” (GINWAY, 2005). Estas técnicas originárias dos romances e das narrativas de viagens nos aproximam do segundo ponto de interesse de estudo na pesquisa, pois fora de seu emprego

---

<sup>3</sup> Essa afinidade ou mesmo a sobreposição entre a FC e a literatura utópica, pode ser observada a partir da própria origem da FC, derivada de diversos estilos literários que constituíram o romance científico, inclusive da longa tradição nas obras de literatura utópica existentes desde o século XVI, como *Utopia* (Thomas More, 1516); *The Discovery of a New Atlantis* (Francis Bacon, 1626); *Gulliver's Travels* (Jonathan Swift, 1726) ou *Looking Backward* (Edward Bellamy, 1888). Ver: SARGENT, Lyman Tower. **Themes in utopian fiction in english before Wells**. *Science Fiction Studies*, v. 3, n°.10, p.33-45, 1976

<sup>4</sup> Esta inversão do sentido positivo da utopia, para o negativo na perspectiva distópica, transforma-se numa importante ferramenta discursiva das narrativas críticas ou satíricas, onde se pode ter um vislumbre do posicionamento do autor ou dos grupos sociais à que ele pertence, em relação ao discurso vigente ou ordem político-social dos sistemas. Ver: CAUSO, Roberto de Souza. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

literário na FC, tais técnicas seriam conduzidas ao patamar de “maravilhoso” ou “sublime” na literatura de horror:

‘Milagre’, ‘maravilhoso’, ‘sublime’ e ‘sentido do maravilhoso’ (*sense of wonder*) podem ser interpretados como a evolução de um princípio que pressupõe a presença de um fato extraordinário interpenetrando a consciência do real e do cotidiano, causando, em alguma medida, o choque entre o que a consciência admite como parte de sua experiência imediata, e esse algo novo que vem desafiar a experiência [...] Ao forçar a superação das amarras da experiência imediata, o sublime ou o maravilhoso, propõem apresentar ao leitor um vislumbre da transcendência (CAUSO, 2003, p. 78).

No gênero de horror assim como na FC, o maravilhoso e o sublime transportam a atenção do corriqueiro em direção ao deslumbramento, subvertendo a ordem racional das percepções costumeiras e fazendo a mente ingressar no campo do fantástico. Então, relacionados através do elo da fantasia, do sublime e do maravilhoso, horror e FC são ramificações das mesmas raízes imaginárias por muitas vezes trazendo à tona uma miríade de elementos culturais familiares reorganizados de formas distintas.

Na análise que faremos a seguir, horror e FC serão os gêneros prioritariamente abordados pela pesquisa onde nos restringiremos a estudá-los concentrados nas temáticas das HQs.<sup>5</sup> Quanto à opção de escolha das HQs como meio de análise, observa-se que a grande popularidade em relação à sua difusão acabou tornando-as símbolos da indústria cultural e da massificação na sociedade moderna. Além do que as HQs são produtos culturais tipicamente híbridos, tanto enquadráveis no âmbito da arte como no da comunicação, cuja relevância para esta pesquisa mostra-se primordial para efeito de análise (FRANCO, 2004). No entanto, mídias como literatura, cinema e rádio também constarão na pesquisa como complemento e como fontes comparativas no referente à observação dos gêneros discursivos<sup>6</sup>, empréstimo de estilos estéticos e intercâmbio de linguagens e técnicas.

---

<sup>5</sup> Restringiremos a pesquisa a uma única área da mídia, devido à extensa abrangência de exposição temática a respeito, nas mídias e na indústria cultural.

<sup>6</sup> Adotamos como conceito de gênero discursivo aquele definido por Bakhtin “como os tipos relativamente estáveis de enunciados que se elaboram no interior de cada esfera da atividade humana [...] Ao dizer que os tipos são relativamente estáveis, Bakhtin está dando relevo, de um lado, à historicidade dos gêneros; e de outro, à necessária imprecisão de suas características e fronteiras.” FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem e Diálogo: As Idéias Lingüísticas do Círculo de Bakhtin*. Curitiba: Criar, 2003. p. 112. Para uma discussão sobre gêneros do discurso no cinema ver: STAM, Robert. *Bakhtin: Da Teoria Literária à Cultura de Massa*. São Paulo: Ática, 2000.

No andamento desta pesquisa realizou-se o levantamento das fontes teórico-conceituais nas principais áreas de concentração de estudo. Dentro de tal levantamento procurou-se fazer uma revisão bibliográfica inicial a respeito de assuntos correspondentes a hibridismo cultural, indústria cultural e mídias específicas – literatura, cinema, rádio e histórias em quadrinhos. Tal revisão bibliográfica possibilitou uma visão abrangente de áreas relativas à pesquisa, abrindo ainda a possibilidade de associação e diálogo entre as idéias de diversos autores por parte do pesquisador, na formulação das diretrizes teóricas gerais. Da revisão da literatura destacamos em especial, a importância da teoria e dos estudos lingüísticos de Mikhail Bakhtin, pela sua possibilidade de expansão à quase todas as áreas de concentração dessa pesquisa. Muitos de seus conceitos teóricos sobre linguagem, narrativa e gênero discursivo - apresentados em obras como *Estética da Criação Verbal* e *Marxismo e Filosofia da Linguagem* –, nortearam a construção deste texto juntamente com as concepções de *Hibridismo Cultural*, adotadas como uma das diretrizes da abordagem teórica na pesquisa.

A respeito dos processos de interação cultural, destacaremos o grau de relevância dos conceitos teóricos introduzidos por Peter Burke – *Hibridismo Cultural* – e Nestor Garcia Canclini - *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade* –, como possibilidades de ampliação dos horizontes de pesquisa, assim como optamos por associá-los a conceitos referentes aos meios de comunicação e a indústria cultural, expressos pela importante linha de pensamento marxista e representados nas obras de Theodor W. Adorno e Max Horkheimer - *A indústria cultural o iluminismo como mistificação das massas* -, Walter Benjamin - *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* – e Herbert Marcuse - *A arte na sociedade unidimensional*.

Recorremos ao acervo da Fundação Cultural de Curitiba, subdividindo a coleta de dados junto ao material editorial e iconográfico pertencente à Casa da Memória e a Gibiteca, selecionando revistas voltadas aos gêneros de FC e horror. Dos vários títulos catalogados na pesquisa de campo foram escolhidos para análise os títulos *Próton* e *Neuros*, devido às suas especificidades em relação aos gêneros procurados. Na coleta de dados junto a Fundação Cultural de Curitiba foram localizados no acervo da Gibiteca quatorze números de revistas distribuídas entre os

dois títulos - oito números da revista *Próton* e seis da revista *Neuros* -, sendo que posteriormente mais cinco números da revista *Neuros* foram adquiridos por meio de negociação com acervos particulares (ver dados detalhados sobre as revistas no APENDICE A). Ao todo, dezenove exemplares de revistas correspondentes a um período aproximado de dois anos de publicação (1979-1981), foram reunidos durante a pesquisa, onde um total de oitenta HQs com os argumentos de trinta autores foram lidos, resumidos e submetidos à análise de suas temáticas onde aspectos discursivos, estéticos e iconográficos, foram confrontados ao marco teórico da pesquisa geral para que pudéssemos chegar às conclusões apresentadas neste estudo.

*Próton* e *Neuros* foram revistas publicadas pela editora Grafipar entre as décadas de setenta e oitenta (1979-1981) que apresentaram uma diversidade de motivos particularmente relevantes para tornarem-se objeto deste estudo. Entre os quais destacamos o fato dessas revistas serem títulos especificamente dedicados ao gênero de horror (*Neuros*) e FC (*Próton*). Há ainda a relevância de algumas particularidades quanto à editora Grafipar no que diz respeito a sua estrutura editorial gráfica de HQs descentralizada do tradicional eixo industrial Rio-São Paulo ou ainda quanto ao sistema de participação por colaboração entre desenhistas e roteiristas de diversos estados do Brasil. O período histórico das publicações da Grafipar também é mais uma fonte de interesse para a pesquisa, uma vez que este é caracterizado por um regime político de censura e repressão no Brasil. Do ponto de vista artístico, representa também, a transição entre duas importantes gerações de artistas gráficos e autores de HQs nacionais, e sobre este aspecto podemos observar que entre a literatura revisada existem muitas indicações a respeito da importância da experiência da Grafipar quanto à produção de HQs no editorial nacional, porém não encontramos nenhum estudo de critério muito aprofundado à respeito do histórico da editora ou da forma de produção de suas revistas. Entre alguns dos breves destaques encontrados há dados que indicam importância da revista *Próton* na transição entre gerações de autores de quadrinhos nacionais:

Nela, apareceram os trabalhos de alguns quadrinistas modernos, dentre os quais devemos ressaltar Ataíde Braz e Franco de Rosa (roteiros) e Roberto Kussumoto, Watson Portela, Seabra e Vilachã, além de contar com alguns veteranos como colaboradores, tais como Flávio Colin e Walmir Amaral (LUCHETTI, 1991, p. 138).

De forma semelhante, foram encontradas referências curtas em Moya (1996), e mais alguns artigos e ensaios para periódicos abordando diretamente a influência do trabalho da editora Grafipar sobre as gerações subseqüentes de quadrinistas brasileiros. Assim como em Danton (2002) há referências à revista *Próton*, observando que esta “[...] pretendia seguir a linha *Heavy Metal*<sup>7</sup>, misturando fantasia com ficção científica”. Tal comparativo demonstra a influência de uma das revistas em quadrinhos mais importantes da época sobre o editorial brasileiro, assim como as pretensões ambiciosas da editora em relação à publicação do gênero da FC em quadrinhos. Quanto à revista *Neuros*, encontramos na maioria das vezes, referências bastante limitadas a respeito de sua publicação, sendo que geralmente estão associadas a matérias centradas ao contexto da editora Grafipar.<sup>8</sup> Também se referindo ao sentido de escassez de publicações teóricas a respeito do assunto, Key Imaguire Júnior (1988) observa a importância da realização de estudos sobre o editorial da Grafipar, pelo fato da experiência da editora paranaense ter constituído “[...] um fenômeno de nível nacional, cuja avaliação e interpretação ainda estão por serem feitas” (IMAGUIRE JÚNIOR, 1988, p. 23).

Fazendo uma descrição da ordem textual do estudo que se apresentará a seguir, veremos na primeira parte uma breve introdução à origem dos gêneros de horror e FC na literatura dos séculos XVIII e XIX, para que possamos compreender melhor as raízes dos gêneros abordados nas HQs de *Próton* e *Neuros*. Observaremos as tipologias do romance que constituíram a narrativa do romance científico e as influências mitológicas no imaginário social, além de compreendermos a estruturação da FC moderna e suas perspectivas utópicas, abordando conceitos sobre utopia e distopia. Veremos ainda nessa primeira parte, as concepções do fantástico, do sublime e do maravilhoso no imaginário social a partir de um

---

<sup>7</sup> Uma das revistas de maior importância e influência mundial nos quadrinhos de FC durante a década de 80, *Heavy Metal* era a versão norte-americana da francesa *Metal Hurlant*, e foi lançada nos EUA em abril de 1977. Ver mais em: LUCHETTI, Marco Aurélio. **A Ficção científica nos quadrinhos**. São Paulo: GRD, 1991.

<sup>8</sup> Nas pouquíssimas referências diretas ao conteúdo da revista encontramos sempre alguma associação aos nomes de quadrinistas de uma geração próxima (Júlio Shimamoto e Flávio Colin) ou diretamente consecutiva (Cláudio Seto e Fernando Ikoma) à célebre geração paulistana de autores de quadrinhos de horror oriundos da proliferação das pequenas editoras da região da Mooca em São Paulo – Jayme Cortez, Nico Rosso, Rodolfo Zalla, Gedeone Malagola e Eugênio Collonese entre outros.

levantamento teórico sobre a estrutura da literatura gótica entre os séculos XVIII e XIX e sua herança na ficção de horror na cultura massificada do século XX.

Na segunda parte do texto, a abordagem será dirigida ao histórico da formação da mídia e a ascensão dos meios de comunicação na primeira metade do século XX. Considerações sobre as inovações tecnológicas no campo da mídia de comunicação e entretenimento neste período histórico serão importantes para a compreensão da formação do público consumidor e da popularidade das HQs, assim como a inclusão ideológica no imaginário das sociedades modernas pela mídia. Observaremos as ações da indústria frente às prioridades de consumo, correlacionando o investimento comercial na cultura massificada a construção dos grandes conglomerados empresariais formadores do conceito de indústria cultural, no entanto, sem desvincular o cunho mercantil nas relações do hibridismo cultural correspondente às interações com o público consumidor. Ainda nesta segunda parte veremos a apropriação de estilos literários e dos temas mitológicos por parte da indústria cultural e dos meios de comunicação como forma de entretenimento. Acompanharemos a construção do gênero da FC ao longo do século XX, como gênero misto das possibilidades de combinação entre mitologia, estilo literário e entretenimento, assim como a formação de sua iconografia através dos diversos expoentes da mídia massificada. Verificaremos também a correspondência da mitologia heróica com as ideologias sociais, sua fusão ao estilo narrativo da FC e suas adaptações às questões de gênero<sup>9</sup>, a partir da emergência dos movimentos feministas da década de sessenta.

Na parte seguinte do estudo faremos um recorte dos aspectos de formação do editorial de quadrinhos no Brasil até o aparecimento das publicações de HQs da editora Grafipar no final da década de setenta. Observaremos a relação de hibridismo e as adaptações em relação ao editorial estrangeiro dentro da formação da tradicional linha de terror nacional da década de cinquenta, além de demonstrarmos a importância desse editorial que se refletiu no cinema nacional, na obra do cineasta José Mojica Marins. Abordaremos as novas concepções editoriais da editora Grafipar na década de oitenta, em sua tentativa de construção de um mercado mais sólido para as HQs produzidas no Brasil e identificaremos os estilos

---

<sup>9</sup> Gênero aqui é referente às relações entre sexo masculino e feminino na esfera sócio-cultural.



presentes nas revistas *Próton* e *Neuros* através das relações de hibridismo com as publicações estrangeiras.

Teremos nosso objeto de estudo diretamente abordado na quarta parte desse trabalho sob a forma de análise das histórias de horror e FC das revistas *Próton* e *Neuros*. Levantaremos de acordo com o marco teórico apresentado, questões referentes ao hibridismo temático e estético relacionados à cultura local e importada representadas nas HQs sem deixar à parte as representações da estrutura sócio-cultural da sociedade no Brasil do final da década de setenta, em argumentos de autores nacionais. Veremos nas HQs que a estrutura da sociedade brasileira refletida em estereótipos, aparece constantemente nas representações de raça, gênero, ativismo político, trabalho e violência cotidiana. No referente à apresentação dos temas de horror e FC abordaremos ainda a incidência do discurso e do imaginário social local adaptado aos caracteres temáticos, estéticos e iconográficos impostos por estilos importados, seja na mitologia heróica ou nos estilos literários.

Reservamos para a quinta e última parte do estudo, um destaque especial para o viés do imaginário social sobre os aspectos científico-tecnológicos nos argumentos das HQs de *Próton* e *Neuros*. Observaremos nesta última parte a reprodução e associação dos elementos iconográficos da FC nas HQs da Grafipar e as relações de resistência aos paradigmas científicos traduzidas na monstruosidade e no horror, assim como destacaremos as associações freqüentes entre ciência, misticismo e religiosidade através de antagonismos e sincretismos apresentados nos roteiros de muitas das histórias analisadas.

Finalmente, esperamos apresentar nesta dissertação uma reflexão sobre a construção dos processos de interlocução cultural, demonstrando que mesmo com a disparidade de poderes – tecnológico, político-ideológico, econômico – entre sociedades “exportadoras” de cultura e sociedades “importadoras”, tal processo se caracteriza pelo dinamismo, onde as propriedades culturais das sociedades se misturam, formando novas concepções híbridas que podem variar de interpretação de acordo com a concepção do imaginário social e que tal imaginário influência e é influenciado com maior ou menor grau ideológico por grupos que transmitem ou recebem uma carga de produtos e informações culturais através das mídias de comunicação e dos modelos de indústria cultural.

Traremos uma pequena amostra desse processo de interação sócio-cultural, permeado por imposições, interlocuções e hibridismos, numa porção ainda pouco explorada da história da cultura brasileira expressa pelas artes gráficas nas HQs de horror e ficção científica das revistas *Próton* e *Neuros* da editora paranaense Grafipar.

## 1 A CONCEPÇÃO DA FICÇÃO CIENTÍFICA E DO HORROR NO IMAGINÁRIO SOCIAL ATRAVÉS DA LITERATURA AO FINAL DO SÉCULO XIX

A literatura do final do século XIX é um referencial importante para uma análise preliminar das criações da indústria cultural do século seguinte. A herança dos estilos de literatura romântica constituiu a base do texto utilizado nos modelos de ficção e aventura, difundidos pelo cinema, pela literatura *pulp* e pelos *comics*, entre outras modalidades da indústria massificada que surgiria adiante.

A concepção romântica originária dos séculos XVIII e XIX é visivelmente influente na construção de gêneros populares da mídia do século XX. Através de suas estruturas estético-narrativas típicas do romance heróico de aventuras, o romantismo gerou ramificações estilísticas que derivaram conjuntamente em direção ao fantástico e ao extraordinário. Do romance científico em direção à FC, e da recorrência de elementos da literatura gótica no gênero de horror presente em diversas mídias, o modelo romanescos se instalou dentro da cultura massificada, possibilitando uma base narrativa que se estenderia ao conto na literatura *pulp*, ao argumento dos *comics*, ao roteiro do filme e à novela de rádio.

A influência do romance no desenvolvimento do horror e da FC será apresentada neste capítulo pela contextualização e tipificação de estilos literários que acrescentaram elementos à formação destes dois gêneros. Da relação do sublime na literatura de horror gótico às tendências do aparecimento das perspectivas sociais utópicas no romance científico, veremos a seguir, alguns dos agentes essenciais para a compreensão da constituição da FC e do horror, e sua popularização nas diversas mídias contemporâneas.

## 1.1 O ROMANCE HERÓICO DE AVENTURAS E O ROMANCE CIENTÍFICO: PERSPECTIVAS UTÓPICAS E DISTÓPICAS

A FC tornou-se um gênero consolidado somente a partir dos meados da década de vinte - em muito graças ao modelo comercial *mainstream* das revistas de ficção e fantasia – e a influência do romance de aventuras do final do século XIX sobre a literatura massificada do século posterior é perceptível em seus aspectos temáticos, narrativos e estéticos.

Nas primeiras décadas do século, muitos dos escritores desse tipo de ficção comercial, deslocam-se de suas raízes originárias da literatura erudita em direção à indústria massificada. As temáticas romanescas e fantásticas tornam-se um elo de adesão facilitado ao cunho comercial, por serem estilos crescentemente apreciados por um público de leitores emergentes e em consequência, tornando-se facilmente adaptáveis aos meios de consumo da leitura como distração.

O desenvolvimento técnico crescente da imprensa conjugado ao aumento nos níveis de informação e escolaridade, desde a segunda metade de 1800 na Grã-Bretanha, demonstrava de uma forma localizada, como também se ampliou de maneira geral nas sociedades industrializadas, o gosto pela leitura em faixas etárias diversificadas e em camadas sociais antes desprovidas de letramento, produzindo as condições para que a literatura erudita – comumente restrita a forma do livro – derivasse para moldes mais comerciais e adaptáveis à impressão de tiragens em larga escala, como os tablóides e revistas:

Em 1881 dizia-se que, como ‘um fenômeno admirável dos tempos modernos’, circulavam somente em Londres, entre cinco ou seis milhões de publicações baratas semanais, mas isso era menos ‘moderno’ do que parecia. E não estava relacionado à lei de educação como foi sugerido na época. Em 1858 o romancista Wilkie Collins (1824-89) havia escrito anonimamente um artigo em *Household Words* intitulado ‘O público desconhecido’. O letramento já estava em alta antes da lei de 1870, e havia uma viva demanda por material de leitura diferente daquele oferecido às pessoas cultas. O que aconteceu nas décadas de 1880 e 1890 foi que o ideal de um ‘público’ informado estava dando lugar às realidades do ‘mercado’, tanto na mídia quanto na economia. A força do radicalismo diminuiu, e não eram somente os conservadores que falavam em ‘dar ao público o que ele quer’. Para alguns as publicações impressas eram um negócio como qualquer outro (BRIGGS; BURKE, 2004, p. 202).

As facilidades técnicas de reprodução e impressão gráfica originaram na Paris do século XIX a literatura de “folhetim”, que entre o conteúdo começava a

acrescentar a ilustração à mensagem, reforçando a inclinação à comercialização e os novos laços de relacionamento entre arte e técnica (BENJAMIN, 1985). Sendo que o estilo literário do romance de aventuras, que surgira na literatura erudita, agora se difundia, se adaptava e se popularizava em muitas dessas publicações baratas em larga escala de tiragem.

O próprio formato de publicação trouxe mudanças no estilo literário, que tinha que se adaptar ao espaço disponível nas publicações comerciais de grande tiragem, sendo que a limitação de espaços trouxe alguns traços estilísticos característicos da linguagem jornalística, como os ganchos e as frases de efeito (SÜSSEKIND, 2006). A literatura folhetinesca passava a empregar com necessária frequência os recursos da linguagem jornalística e muitos escritores eruditos se viam obrigados a lançar mão desses recursos em seus artigos pra jornais e publicações de folhetins. No Brasil, Olavo Bilac era um exemplo típico desses intercâmbios na sobreposição e diferenciação entre texto erudito e texto comercial popular:

E se, nos folhetins, Bilac recorria necessariamente ao gancho e, nas crônicas mais despreziosas, jogava sobretudo com uma dicção objetiva, satírica, nos textos que pretendia 'artísticos' o tom era outro. Muitos vocativos, palavreado vistoso, proliferação de sinônimos, analogias com a mitologia clássica, todo o esforço era no sentido de tornar o seu texto *diverso* do jornalista, contrastá-lo as imagens técnicas produzidas pela fotografia e pelo cinematógrafo e descartar os assuntos corriqueiros que serviam de fonte para a crônica diária. E é na sua poesia que mais claramente se define esse desejo de diferenciação (SÜSSEKIND, 2006, p. 23).

Transitando pelo modelo textual da emergente estrutura folhetinesca, a literatura romântica clássica era explorada em suas estruturas mitológicas, estéticas e narrativas por novas formas de produção massificada de literatura comercial, itinerantes rumo ao *mainstream*, que acabariam inserindo o romance em todas as suas variações tipológicas, na indústria cultural em emergência.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Demonstrando as modalidades tipológicas do romance, Bakhtin (2003) apresenta uma classificação histórica do gênero romanesco “[...] segundo o princípio de construção da imagem do personagem central: o romance de viagens, o romance de provação da personagem, o romance biográfico (autobiográfico), o romance de educação”. Segundo o autor, “[...] nenhuma modalidade histórica mantém o princípio em forma pura, mas se caracteriza pela prevalência desse ou daquele princípio de enformação da personagem”. Em tal observação, veremos a origem de estilos específicos dentro do gênero do romance, que se consolidavam da fusão de elementos de duas ou mais dessas modalidades tipológicas baseadas na construção do personagem central. BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p. 205

Entre a diversidade de estilos romanescos, o romance heróico de aventuras <sup>11</sup> tornava-se a modalidade mais popular e difundida pela mídia impressa em ascensão, e seu estilo estético e narrativo acomodava-se convenientemente a muitos dos setores produtivos da indústria cultural.

Associado à formação de um novo público consumidor e inclinado ao consumo e ao divertimento, o romance heróico de aventuras se popularizava por suas propriedades narrativas centralizadas em relação ao herói, e por um exotismo característico, herdado das narrativas de viagens<sup>12</sup>. Esse contexto narrativo, de inclinação freqüente à fantasia, encontrou um campo fértil para seu desenvolvimento ao ingressar na tendência da leitura como entretenimento e multiplicou-se, não somente nos formatos de publicação convencionais dos livros como também nas formas emergentes de editorial, trazidas com a revolução causada pelas transformações tecnológicas numa imprensa cada vez mais sofisticada e abrangente.

No romance heróico de aventuras, a centralidade da personagem na narrativa é construída sob uma série de provações<sup>13</sup> onde estão em jogo a capacidade “[...] de fidelidade, de bravura, de coragem, de virtude, de nobreza, de santidade [...]” e do ponto de vista de popularidade, “trata-se da modalidade mais difundida de romance na literatura européia, que engloba uma maioria considerável de toda a produção romanesca” (BAKHTIN, 2003, p. 207).

A provação da personagem principal, representada essencialmente na figura do herói, é uma característica que se estende posteriormente ao romance científico

---

<sup>11</sup> O romance de viagens e o romance de provação trariam influências mitológicas e narrativas ao que podemos classificar - dentro do romance barroco - como romance heróico de aventuras, característico da base literária responsável pela origem do horror gótico e da ficção científica. BAKHTIN, op. cit.

<sup>12</sup> A característica de movimentação da personagem no espaço, típica do romance de viagens, permitiu “uma concepção puramente espacial e estática”, possibilitando ao artista demonstrar a “[...] diversidade espacial e socioestática do mundo (países, cidades, culturas, nacionalidades, os diferentes grupos sociais e as condições específicas de sua vida)”. Além de acrescentar na movimentação da personagem a interação com o espaço, em forma de peripécia-aventura acrescida ao tempo de aventura que é constituído de um contingente de momentos aproximados (“no mesmo instante”, “um dia depois”, “horas mais tarde”). O “exotismo” apresentado pelas surpresas durante a viagem intensificava o gosto pela diferença, pela estranheza e pelos contrastes. E a importância do “estranho” no romance de viagens, se dá pela inclusão do “maravilhoso” e do “fantástico” no conteúdo da narrativa. Ibid., p. 207

<sup>13</sup> Segundo Bakhtin (2003), a provação da personagem principal vem do estilo do romance de provação que tem suas características provenientes de quatro modalidades romanescas: O romance heróico grego; as hagiografias de mártires do início do cristianismo; o romance medieval de cavalaria; o romance barroco. BAKHTIN, op. cit.

e conseqüentemente à suas derivações como a FC. Ocorre no romance heróico de aventuras uma imensa popularidade, por conta do forte apelo na identificação do público com a personagem principal em meio à perspectiva de superação dos obstáculos impostos e a reafirmação de valores morais positivos.

Tais tendências na conformação desse tipo de romance podiam ser sentidas antes mesmo do século XIX, em algumas obras que Causo (2003) classifica pelo termo de protoficção especulativa<sup>14</sup>, exemplificando na “Terra Oca”, o sentido de continuidade e apropriação das temáticas de heroísmo e de viagens a lugares imaginários, compartilhados entre a ficção de diversos autores:

As várias edições de *Anatomy of Wonder*, editadas por Neil Barron, ocupam-se em fichar dezenas de exemplos de *proto FC* e *scientific romance*, por vezes demonstrando ligações e linhas de continuidade entre os vários exemplos. A narrativa *A Journey to the Under-Ground: By Nicolas Klimius* (1742, de autoria anônima) é uma história da ‘Terra Oca’ comparada, como sátira, a *As Viagens de Gulliver* (1726). Segundo o pesquisador Robert Philmus, ela teria sido imitada em *A Voyage to the World in the Centre of the Earth: Giving na Account of the Manners, Customs, Laws, Government and Religion of the Inhabitants* (1755), outra aventura na Terra Oca, que aparece também em vários romances científicos como *Viagem ao Centro da Terra* (*Voyage au Centre de la Terre*, 1864) de Verne, e *A Narrativa de Arthur Gordon Pym* (*The Narrative of a Gordon Pym*, 1873), de Edgar Allan Poe. Quando Poe e Verne abordaram o tema, a Terra Oca, já se tornara um objeto esotérico cuja fonte se tornara difícil de rastrear. É possível que as narrativas tenham alimentado a lenda, tanto quanto o inverso. Edgar Rice Burroughs (1874-1948) foi um escritor que, comprovadamente, alimentou-se do campo do oculto, e que levou seus viris heróis várias vezes à Terra Oca, como em *At the Core’s Earth* (1914), sua seqüência *Pellucidar* (1915), e em *Tarzan at the Earth’s Core* (1929 – 1930), de sete possíveis exemplos (CAUSO, 2003, p. 55).

Em paralelo às representações mitológicas tradicionais observamos as características realistas emergentes no romance do século XVIII, que centrariam as narrativas em paradigmas contemporâneos da “busca da verdade como uma questão inteiramente individual”, conferindo um grande valor à novidade e à originalidade, o que desafava as formas tradicionais de romance pautadas em enredos que reproduziam a lenda, a mitologia e a história. Da ascensão do realismo à forma literária do romance setecentista Ian Watt (1990) destaca:

---

<sup>14</sup> Optamos pela reserva quanto à adoção do termo protoficção especulativa, utilizado por Causo (2003) para fins de classificação, por entendermos que prefixos como pré, proto ou pós, fixam seqüências temporais pré-determinadas e sugerem uma cronologia linear para estilos e modalidades de romance. Entendemos que escala de tempo linear definida por pré, proto ou pós não contemplam à hipótese de que apesar da origem de uma modalidade ser derivada da outra, muitos dos estilos romanescos coexistiram por longos períodos de tempo, algumas vezes em diferentes formas de publicação. Tal concomitância pode mesmo ser vista em casos de mescla e hibridismo de novos estilos, com outros já existentes.

Defoe e Richardson são os primeiros grandes escritores ingleses que não extraíram seus enredos da mitologia, da História, da lenda ou de outras fontes literárias do passado. Nisso diferem de Chaucer, Spencer, Shakespeare e Milton, por exemplo, que, como os escritores gregos e romanos, em geral utilizaram os enredos tradicionais; e em última análise o fizeram porque aceitavam a premissa comum de sua época segundo a qual, sendo a Natureza essencialmente completa e imutável, seus relatos – bíblicos, lendários ou históricos – constituem um repertório definitivo da experiência humana (WATT, 1990, p. 15).

No bojo de uma revolução científico-tecnológica desencadeada no século XIX, que causara mudanças profundas nas sociedades, os reflexos não eram sentidos apenas na expansão da imprensa e nos demais setores produtivos, como também atuavam sobre o imaginário social e sobre as concepções literárias realistas de autores mais comprometidos com as inovações, sendo que muitos se preocupavam com um maior enfoque científico em suas obras. Na tradição do romance heróico de aventuras, uma nova geração de escritores desenvolvia obras de estrutura muito semelhante aos romances tradicionais, porém com uma inclinação realista visível e de enfoque técnico-científico pautado na Revolução Industrial. Essa familiarização literária com concepções científicas vigentes concedeu espaço para uma nova subdivisão dentro do romance de aventuras: o *scientific romance*<sup>15</sup>.

O *scientific romance* ou romance científico que aparentava ter sido construído gradativamente na literatura romanesca por tendências mescladas entre linhas tradicionais e realistas atingia a sua maturidade na virada entre os séculos XIX e XX. Sendo, portanto, justo afirmar que “[...] a FC já existia como *scientific romance* desde a primeira metade do século XIX” e que “[...] a continuidade entre uma e outra é direta e sem interrupção”, até o momento em que a terminologia *sciencefiction* se estabeleceria com a indústria cultural através das *pulp magazines*<sup>16</sup> de Hugo Gernsback (*Amazing Stories*), em 1929 (CAUSO, 2003, p. 52).

Percebe-se dessa maneira, que a influência do discurso científico veio se intensificando na literatura, tal qual a velocidade com que se inseria nas estruturas

---

<sup>15</sup> Segundo Causo (2003) “[...] uma grande parte da ficção especulativa descende do *scientific romance* à moda de H.G. Wells e de Jules Verne, contemporâneo do surgimento do romance realista e naturalista, no século XIX [...]”. CAUSO, op. cit., p. 37

<sup>16</sup> O termo *pulp magazine* é comumente atribuído às revistas para consumo de literatura com temas freqüentes de ficção e suspense policial que proliferavam a partir da década de 30. O termo *pulp* é originário da parte menos nobre da madeira, da qual era fabricado o papel característico para a impressão dessas revistas. Informações obtidas em: CAUSO, op. cit.

sociais podia ser sentida na busca realista da originalidade e da novidade, que na virada dos séculos XIX e XX, assumia a plenitude de discursos recorrentes em estilos literários como o romance científico. Assim vemos os reflexos discursivos de paradigmas sociais da época aparecerem tanto na obra de autores europeus como Jules Verne (1828-1905), Camille Flammarion (1842-1925), H. G. Wells (1866-1946) e Arthur Conan Doyle (1859-1930), como logo em seqüência temporal, nas obras de autores de fora da Europa - inclusive dos brasileiros Monteiro Lobato, Menotti Del Picchia e Érico Veríssimo entre outros - em sintonia com os mesmos discursos (CAUSO, 2003).

Concepções científicas de evolucionismo atreladas ao desenvolvimento tecnológico tornaram comuns as “histórias de invenções”, em geral associadas a melhoria das condições de vida e a “evolução social”. Sendo que a preocupação com a interferência nos problemas do meio social era uma característica compartilhada pela maioria dos intelectuais da época, assim como o desejo de transformação através da concepção utópica, que era transportada para a ficção no estilo de romance científico.

Vemos que tanto na obra literária satírica quanto na utópica, “[...] é necessário que o autor pressuponha a existência de falhas no sistema social e político que ele ataca, e que essas falhas possam ser corrigidas, que o sistema possa ser transformado” (CAUSO, 2003, p. 59). Portanto, nas perspectivas utópicas percebe-se então a necessidade de interferência associada ao desejo de transformação positiva das estruturas sócio-culturais já existentes, no sentido de melhorias futuras.

Sargent (2006, p. 1) descreve na utopia o desejo de mudança ou “hope/desire for a better life in this life is a central aspect of the human experience”, e em relação a concepção ideológica das utopias e seu sentido positivo de transformação social, ainda acrescenta:

As such, every ideology contains utopia, and the problem with utopia arises when it becomes a system of beliefs rather than what it is in almost all cases, a critique of the actual through imagining a better alternative. I think of utopia as a carnival/funfair mirror in reverse; we hold the distorted contemporary society up to the mirror and it shows us a better possibility (SARGENT, 2006, p. 2).



No sentido inverso da origem ideológica utópica - no caso de “utopia tornando-se ideologia” - ocorre uma advertência para os perigos possíveis das perspectivas utópicas serem usadas de acordo com o conformismo dos modelos, como ferramentas repressivas ou de controle (SARGENT, 2006).

Nessa possibilidade, a inversão do resultado pretendido positivamente pela utopia, converte-se em efeitos negativos, caracterizando o que se compreende por distopia. Na obra de ficção, a distopia está embutida dentro da longa tradição literária utópica, com a qual compartilha uma estrutura em comum onde o ponto de vista utópico ressalta as qualidades ideais e o distópico as substitui por princípios negativos<sup>17</sup>.

Os efeitos distópicos podem ser sentidos mesmo fora da ficção, no campo social, quando a utopia se converte em ideologia. No auge da difusão literária do romance científico o Darwinismo Social<sup>18</sup> era uma forte tendência de derivação utópica à ideologia que permeou os discursos sociais e a narrativa de muitas obras de autores de renome, trazendo reflexos nítidos nas políticas de estado imperialistas do colonialismo, assim como na posterior enformação ideológica dos regimes fascistas<sup>19</sup>. Em muitas ocasiões, veremos idéias de correntes como o Darwinismo Social em associação ao discurso do desenvolvimento tecnológico, empenhados na

---

<sup>17</sup> No modelo distópico, ocorre com grande frequência, o uso de técnicas como “desfamiliarização” ou “estranhamento cognitivo” – recursos também vistos no modelo utópico de ficção - que consiste em “[...] apanhar elementos familiares e fazê-los parecerem estranhos [...]”, empregando-os como metáfora do modelo social vigente, baseada no estranhamento sugerido por uma hipótese sócio-histórica alternativa. Por tal motivo, enquanto a utopia apresenta o caráter de crítica social, mas se dirige preferencialmente para a transformação positiva da sociedade, a distopia agrega elementos concentrados no teor crítico sobre o modelo societário, advertindo ainda para os retrocessos possíveis nas transformações futuras. GINWAY, M. Elizabeth. **Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro**. São Paulo: Devir, 2005, p. 93

<sup>18</sup> No histórico das utopias sociais, correntes ideológicas como o Darwinismo Social - fundamentadas na teoria da Evolução das Espécies – tentavam transportar para a sociedade as concepções científico-naturalistas de Charles Darwin, segundo a tese de que “[...] a evolução social e a história social são governadas pelos mesmos princípios que governam a evolução das espécies na natureza, de modo que os conflitos entre e dentro das culturas se constituem numa luta pela existência que é o motor do progresso”. Desta maneira, um sentido autoritário, xenófobo e elitista pode ser atribuído ao Darwinismo Social, mesmo em sua intenção utópica e positiva de “melhorar” as perspectivas sociais, através do empréstimo da teoria científica de Darwin associada à esfera social. CLUTE; NICHOLLS, apud CAUSO, op. cit., p. 137

<sup>19</sup> A “estetização da política” à que se inclinaram os regimes totalitários fascistas, nasceu das inclinações românticas e ao mesmo tempo da racionalidade científica exaltada, visível nas utopias ideológicas seja na ficção do romance científico ou nas políticas de estado emergentes na modernidade, enquanto a utopia iluminista, a racionalidade científica e instrumental inspiraram de forma mais direta as democracias capitalistas. Ver: HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1998

construção social utópica, sejam nas tentativas de transposição da eugenia<sup>20</sup> para o âmbito das relações humanas ou mesmo nas propostas de higienização física e mental da sociedade. Causo (2003, p. 136) descreve que no romance científico de H. G. Wells, as idéias do autor “[...] estavam em concordância com as de vários outros intelectuais, que na época atacavam a educação universal e sonhavam com um estado de coisas onde as ‘massas’ (por si um conceito desumanizador, segundo Carey) fossem colocadas em seus devidos lugares – ou exterminadas”. De maneira semelhante, Queluz (2003, p. 219) observa que na obra de literatura modernista brasileira, Menotti Del Picchia assume em seus romances de aventura a preferência por “utopias marcadas, ao mesmo tempo, por um desejo absoluto de racionalidade colado a um profundo sentimento de melancolia e opressão, pela vontade de geometrização das relações humanas e por um romantismo contumaz”. Em tais manifestações literárias, resumem-se desejos utópicos relativamente comuns à elite intelectual das primeiras décadas do século XX, em discursos globalizados e devidamente adaptados às condições sociais em particular.

## 1.2 A FICÇÃO CIENTÍFICA MODERNA E SUAS CORRELAÇÕES UTÓPICAS

A extensão do romance científico como literatura *mainstream* na virada entre os séculos XIX e XX deu origem à composição da ficção científica moderna. A associação da literatura a outros setores da mídia iria compor características complementares da FC tais como sua iconografia, estilos e modalidades temáticas.

O auge das publicações de *pulp magazines* entre 1920 e 1940, teve um papel preponderante para a formação da FC na forma como a conhecemos hoje, e no que diz respeito a esta contribuição, pode-se concluir que “[...] parece razoável aceitá-la como modelagem de convenções e dispositivos, abertura de horizontes temáticos, aperfeiçoamento técnico de autores e formação de um público fiel” (CAUSO, 2003, p. 262).

---

<sup>20</sup> “Uma expressão particularmente popular da lógica do Darwinismo Social no século XIX e no início do século XX foi a eugenia, compreendida como uma transposição da seleção artificial aplicada a plantas e animais, para o terreno da reprodução humana e do cenário social”. CAUSO, loc. cit.

As *pulp magazines* consolidaram o gênero da FC em publicações especializadas como *Weird Tales* e *Amazing Stories*, também firmando uma tradição em autores de notável talento literário, tais como H.P. Lovecraft, Ray Bradbury, Fritz Lieber e Robert Bloch. Neste período, a *pulp era* determinou o caminho para a chamada *golden age*, entre 1934 e 1963, onde a FC encontrou sua maturidade, na publicação de revistas que exigiam maior rigor científico no conhecimento de seus leitores e escritores, empregando temáticas mais especializadas com ênfase na “[...] extrapolação e na especulação científica e social” (CAUSO, 2003, p. 261). Observe-se que quando Causo utiliza-se dos termos “extrapolação” e “especulação”, aponta nitidamente para a caracterização utópica das temáticas da *golden age* na FC, dirigida para o centro dos enredos e mesclada ao enfoque de conhecimento científico mais refinado. Dessa época são apresentados os grandes nomes da FC anglo-americana, como Isaac Asimov, Arthur C. Clarke e Robert A. Heinlein, entre muitos outros (GINWAY, 2005).

Entretanto, mesmo com o surgimento de grandes autores de FC durante a *golden age*, a produção de estudos acadêmicos sobre FC neste período era bastante escassa, porém aumentava o interesse sobre a discussão teórica sobre esse tipo de ficção. Neste período foram produzidos poucos estudos críticos a respeito da literatura de FC, e Raymond Williams (1988) - um dos teóricos pioneiros na FC – nos fornece um estudo precursor quanto à classificação de estilos das obras de FC até então produzidas:

There are three types of SF which, while varying greatly in the merit of particular examples, are, nevertheless, important to the critic as new modes of norms. These are what I will call, for brevity, *Putropia*, *Doomsday*, and *Space Anthropology*. I dislike, intensely, most of the examples of at least the first two, but then, in the magazine fiction, intensity of either like or dislike is very rare. These modes are interesting because they belong, directly, to a contemporary structure of feeling, whereas the rest of SF, for the most part, is merely the profitable exercise of a formula. So, I suppose, these modes will in turn become, are already becoming; but the trace of feeling is still on them, and this is determining (WILLIAMS, 1988, p. 2).

Entende-se por *Putropia* – termo usado preliminarmente para atribuição de “distopia” à FC – a distorção ou corrupção dos tradicionais romances utópicos, onde os paraísos mundanos do futuro acabavam por ter suas características convertidas no sentido oposto, transformando-se em infernos seculares. Esta distorção da

perspectiva utópica pode ser observada em muitos exemplos de obras e autores, como em *We* (Zamyatin), *Brave New World* (Huxley) e *Fahrenheit 451* (Bradbury) (WILLIAMS, 1988).

Outro estilo observado é o *Doomsday* ou Juízo Final. Marcado por uma imensa popularidade, este estilo – o estilo é recorrente por toda a literatura *pulp* e nos filmes B da FC da década de 50 - se ampara no temor da extinção da vida por eventos naturais ou artificiais de duração curta e catastrófica. O autor nos mostra ainda, que o estilo *Doomsday* pode estar embutido dentro da *Putropia* em alguns casos, e que sua popularidade pode ser atribuída ao cunho apocalíptico típico das religiões, que trazem no Juízo Final uma forma de encontro com o Divino.

Por fim, a *Space Anthropology* ou Antropologia Espacial definiria os contos de viagens intergalácticas onde uma grande quantidade de formas de vida poderia ser contatada e distribuída numa cosmologia de novas tribos, de grau intelectual variável e com características físicas e culturais diversificadas. As histórias do estilo *Space Anthropology*, são histórias geralmente moderadas, que exploram uma formula básica de FC, concentrando-se na diversidade de novas tribos e seus padrões alternativos de vida (WILLIAMS, 1988).

Combinando ainda os estilos temáticos de FC à tradição de ficção utópica, teremos a distinção de alguns grupos de hipóteses sobre situações freqüentes na correlação entre utopia e FC. A utopia na FC se concentra nos fatores de transformação social que podem estar compreendidos em quatro grupos hipotéticos básicos:

a) *o paraíso* no qual uma vida mais feliz é descrita como existente em outro lugar, pura e simplesmente; b) *o mundo externamente alterado* no qual um tipo novo de vida foi tornado possível por um fenômeno imprevisto ou evento natural; c) *a transformação legada* na qual um tipo novo de vida foi alcançado através de esforço humano; d) *a transformação tecnológica* na qual um tipo novo de vida foi tornado possível por uma descoberta técnica (WILLIAMS, 1978, p. 1, tradução nossa).

Sendo ainda possível compreender o quanto da visão distópica está contida dentro da perspectiva utópica, se as possibilidades de mudança nas situações tiverem seu sentido positivo invertido, resultando em novas hipóteses derivadas ao fatalismo ou ao pessimismo, tais como: a) *o inferno* no qual um tipo mais miserável de vida é descrito como existindo em outro lugar; b) *o mundo externamente alterado*

no qual um novo, porém menos feliz tipo de vida foi produzido por um fenômeno imprevisto ou evento natural incontrolável; c) *a transformação legada* na qual um novo, porém menos feliz tipo de vida foi provocado por degeneração social, pelo aparecimento ou ressurgimento de coisas prejudiciais a ordem social, ou pelo efeito imprevisto, de conseqüências desastrosas ocasionado por um esforço para a melhoria social; d) *a transformação tecnológica* na qual as condições de vida foram pioradas por desenvolvimento técnico (WILLIAMS, 1978, tradução nossa).

Dentro da classificação proposta por Williams, há ainda a possibilidade de sobreposição de hipóteses como também a de variação do grau de intensidade do potencial utópico e distópico, dentro de cada situação.<sup>21</sup>

A correlação entre utopia e FC - como demonstrada na teoria de Williams – é abrangente e se estende por todo o histórico da produção literária de FC, podendo ser vista em obras do romance científico; nos contos do tipo *mainstream* na literatura *pulp*; na ficção intelectualizada da *golden age*; no otimismo e nos excessos tecnológicos da ficção *hard*; na metáfora e na distopia da *new wave* ou na fragmentação e no culto tecnológico do *cyberpunk*.

Portanto, FC e utopia são indissociáveis, na medida em que expõem a concepção imaginária a respeito das situações e dos efeitos transformadores da técnica e do conhecimento produzidos pela ação humana sobre a natureza e sobre as próprias relações humanas, através das perspectivas e dos ideais de sociedade e de civilização ao longo da história.

---

<sup>21</sup> Vemos nas considerações sobre descobertas de paraíso ou inferno, que apesar das viagens – no tempo ou no espaço - serem condições de acesso a tais situações, estas tem caráter meramente instrumental, não influenciando as propriedades de existência paradisíaca ou infernal, portanto, não ocorrendo ações sociais utópicas para se atingirem tais condições. Isto nos induz a supor que a hipótese de paraíso ou inferno, raramente possui um potencial utópico ou distópico, enquanto nas hipóteses de mundo externamente alterado, transformação legada e transformação tecnológica, o potencial utópico aumenta progressivamente de acordo com a ordem referida. Particularmente no caso de transformação legada e transformação tecnológica a inversão do sentido positivo de utopia para o pessimismo distópico, é visível e recorrente de maneira majoritária em muitos períodos históricos e estilos de literatura de FC. Enquanto em alguns períodos específicos como a *golden age* (1934 a 1966), gerações de fãs convertidos em escritores, – entre eles Asimov, Blish e Merril – conhecidos como futurians, combinavam inclinações esquerdistas com um profundo otimismo utópico, sob a abordagem humanista em “[...] narrativas que geralmente consideram as contribuições da ciência e da tecnologia como sendo benéficas para a humanidade” explorando no sentido positivo, o potencial utópico das hipóteses de transformação legada e transformação tecnológica. GINWAY, op. cit., p. 38

### 1.3 O SUBLIME NA FICÇÃO DE HORROR: AS INFLUÊNCIAS DO TEXTO GÓTICO

A ficção de horror assim como a FC teve sua construção literária desenvolvida através do romance heróico de aventuras por sua vez originado de um dos ramos do romance barroco<sup>22</sup>. Uma das principais características do romance barroco estava na maneira como os acontecimentos eram organizados em “[...] aventuras carentes de qualquer significação e tipicidade biográficas e sociais: são inesperados, inusitados, extraordinários. Daí o papel dos crimes, de toda sorte de anomalias no enredo do romance barroco, daí seu caráter freqüentemente deformado (até hoje essa particularidade é própria da linha do romance de aventura que, através de Lewis, Walpole, Radcliffe – romance negro ou gótico – está vinculada ao romance barroco)” (BAKHTIN, 2003, p. 210).

A literatura gótica surge e se desenvolve paralelamente ao Iluminismo e ao Romantismo, transcorrendo-se contemporânea a acontecimentos históricos como a Revolução Francesa e a Revolução Industrial. Do ponto de vista literário, incorporando grande parte dos aspectos românticos em sua forma, o gótico representa, segundo Magalhães (2003, p. 29), uma “[...] oposição às unidades clássicas da ficção realista – tempo, espaço e personagem unificada”. Do ponto de vista sócio-histórico, Punter (1980) o descreve como:

[...] forma literária complexa que emerge como reação aos eventos históricos do período, especialmente à expansão da industrialização e da urbanização, situando-se às margens da cultura burguesa e mantendo uma relação dialógica com aquela cultura (PUNTER, apud MAGALHÃES, 2003, p. 29).

Portanto podemos inserir a literatura gótica dentro de um contexto sócio-histórico onde as mudanças político-econômicas ocasionadas pela expansão tecnológica repercutiram nas sociedades de tal forma que trouxeram reflexos na cultura ocidental de uma maneira generalizada. Em consonância às tendências românticas trazidas na literatura gótica, desenvolveram-se os movimentos simbolistas e outras tendências subjetivistas da arte moderna que se contrapunham

---

<sup>22</sup> Bakhtin se refere ao romance barroco de provação cujos principais expoentes são d’Urfé, Scudéry, La Caprenède e Lohenstein entre outros. BAKHTIN, op. cit.

“[...] ao ensinamento, declamação, falsa sensibilidade, descrição objetiva” (MOREÀS apud CHIPP, 1999, p. 45). O auge do estilo gótico se insere num período que se estende do final do século XVIII ao início do século XX, e suas concepções estético-ideológicas somam-se às tendências inversas ao racionalismo. Vemos exemplos dessa postura ideológica em maior ou menor intensidade de radicalismo por toda a sociedade ocidental oitocentista, desde a poesia de rejeição ao mundo exterior, de preocupação individual e obsessivamente intimista de Charles Baudelaire, ao movimento de reintegração entre arte e homem, proposto por William Morris no *Arts and Crafts*. Tal como na literatura gótica, a arte é utilizada nesses casos, como forma de expressão da insatisfação e da decepção ante a indiferença da burguesia e ao crescente abismo entre artista e sociedade (CHIPP, 1999, p. 463).

A segunda metade do século XVIII caracteriza a formação do estilo gótico na literatura através das obras do *dark romance*, e no século seguinte ocorreria uma imensa popularização do romance gótico que diversificaria nuances na ênfase do fantástico, derivando suas concepções de exotismo típico do romance de aventuras e da narrativa de viagens, aos limites do estranho e do maravilhoso, do sobrenatural explicado ao inexplicável.<sup>23</sup>

Através das ênfases no sobrenatural explicado e no inexplicável, o romance gótico desdobrou-se em duas vertentes básicas, de acordo com a tendência de seus autores: A linha do fantástico, onde os acontecimentos presumivelmente sobrenaturais podem ser atribuídos a causas naturais ou farsas ao final da narrativa (ênfase no estranho), ou a linha do maravilhoso, onde os acontecimentos revelam-se genuinamente sobrenaturais, sem explicação natural ou racional ao desfecho da trama (ênfase no maravilhoso). Nessas duas vertentes subdividem-se as obras dos principais autores do período do *dark romance*. Encontramos a tendência do sobrenatural explicado em *The Old English Baron* (Clara Reeve, 1777) e *Mysterries of Udolpho* (Ann Radcliffe, 1794), e a do sobrenatural aceito em *The Castle of*

---

<sup>23</sup> Diferenciando as características do estranho e do maravilhoso na narrativa fantástica, Todorov (2004) acrescenta: “O estranho realiza, como se vê, uma só das condições do fantástico: a descrição de certas reações, em particular do medo; está ligado unicamente aos sentimentos das personagens e não a um acontecimento material que desafie a razão (maravilhoso, ao contrário, se caracterizará pela existência exclusiva de fatos sobrenaturais, sem implicar a reação que provoquem nas personagens)”. Ver em: TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 53

*Otranto* (Horace Walpole, 1764), *The Monk* (Matthew G. Lewis, 1796) e *Melmoth the Wanderer* (Charles R. Mathurin, 1820) (LOVECRAFT, 2003).

No espanto frente ao estranho e na catarse diante do maravilhoso, a crença desfeita ou confirmada no sobrenatural emergiu na literatura gótica, firmando os princípios do horror moderno. No “sublime” ou “sentido do maravilhoso” – *sense of wonder* – impregnado no texto gótico, se “[...] pressupõe a presença de um fato extraordinário interpenetrando a consciência do real e do cotidiano, causando, em alguma medida, o choque entre o que a consciência admite como parte de sua experiência imediata, e esse algo novo que vem desafiar a experiência” (CAUSO, 2003, p. 78).

Assim, num período histórico onde a inovação científica permeava o imaginário e as expectativas sociais, a sensação de domínio da natureza pelos artifícios tecnológicos causava um maravilhamento, um *sense of wonder* capaz de proporcionar a impressão de sujeição do potencial natural, do “absolutamente grande” da sublimidade expressa pela natureza, ao controle antropocêntrico. Em contrapartida, da mesma maneira que causava o maravilhamento pelo seu potencial canalizador das forças da natureza, a tecnologia também sugeria uma outra possibilidade de assombro, como destaca Mario Costa (1995):

A tecnologia, com o perigo supremo da expropriação radical do humano, criou um novo ‘terrificante’ e, se é verdade que ‘... a natureza, muito antes, em seu caos ou em suas mais selvagens e degradadas desordem e devastação, suscita as idéias do sublime...’, é igualmente verdade que, próximo ao *terrificante natural*, é necessário considerar o *terrificante tecnológico*, e que às formas de *sublimidade* derivadas da natureza é necessário acrescentar o novo acontecimento da *sublimidade tecnológica* (COSTA, 1995, p. 48).

Se o sublime tornara-se o eixo central das obras do *dark romance* no final do século XVIII, o *sublime tecnológico* seria uma inovação introduzida no estilo gótico dos tempos modernos do século XIX, podendo ser observado com ênfase em algumas obras de autores como Mary Shelley - *Frankenstein; or the Modern Prometheus* (1817) e *The Last Man* (1826). Tanto em *Frankenstein* quanto em *The Last Man* a representação da tecnologia aponta para o maravilhamento da possível domesticação de forças naturais de “absoluta grandeza” contidas na gênese, mas este maravilhamento é convertido em terrificante tecnológico, dadas as consequências monstruosas “da transformação tecnológica na qual as condições de



vida foram pioradas pelo desenvolvimento técnico” (WILLIAMS, 1978). Nessas duas obras de Shelley vemos o sublime tecnológico exposto pela íntima relação entre o sentido utópico contido maravilhamento frente à tecnologia como modificadora da natureza, e a distopia eminente através do terrificante tecnológico referente às conseqüências adversas da interferência humana na condição natural.

Dessa maneira, o sentido distópico na sublimidade é latente, e o sublime, tanto estará presente no horror quanto em outros gêneros de tendência distópica como a sátira. Entretanto, se a catarse causada pelo sublime se converte em riso na sátira<sup>24</sup> - por conta da grandeza de um acontecimento estranho e inusitado que remete o espectador ao deleite do cômico e da paródia -, no horror de estilo gótico, da catarse deriva uma relação medo/desejo, característica da perspectiva psicanalítica designada por “paranóia” (MAGALHÃES, 2003).

Paranóia, barbarismo e tabu são os aspectos primordiais para onde se dirige à linha de terror na literatura gótica, trazendo na paranóia o desejo de possuir e simultaneamente o medo de ser possuído e aterrorizado; no barbarismo as formas de medo do passado e da degeneração racial ou social; no tabu as relações entre sexos e hierarquia social. Como resultado desses aspectos, a construção narrativa do texto gótico circula em torno de uma atmosfera burlesca, profusa na agregação de elementos que lhe conferem certo exagero estético, na composição de uma “ficção de paranóia” que promove “[...] um estranho efeito ambivalente do desejo narcisista pelo outro e do medo de que o outro possa romper os limites do mesmo, confundindo as noções de dentro e fora [...]” também podendo se destacar como “máquina textual criadora de monstros” (MAGALHÃES, 2003, p. 15). Sendo que na monstruosidade gótica observaremos rotineiramente a ligação com a relação de alteridade, no desejo e na repulsa pela imagem do outro.

A sensação de claustrofobia, a herança do passado e a degeneração trazem à narrativa gótica, elementos iconográficos que refletem essa “ficção de paranóia”, e traduzem materialmente muitas dessas sensações - calabouços de castelos, emparedamentos, velhas abadias, fantasmagoria, morbidez e doença são elementos

---

<sup>24</sup> Para entender melhor a relação entre o sublime, o horror e a sátira ver: MORGAN, Jack. **Toward an organic theory of the Gothic: conceptualizing horror**. Journal of Popular Culture, v. 3, n°. 32, p. 59-80, 1998.

freqüentes às narrativas. Observamos nestas características um tenso sentido de opressão exterior contraposto pela necessidade latente de subversão da ordem imposta. Assim sendo, no estilo gótico a centralização no ego em contraposição ao altruísmo, a inclinação ao vício em detrimento da virtude moral e o gosto pelo inusitado e pelo bizarro caracterizariam não somente uma vertente literária como também um estilo de vida, não alinhado com as convenções sociais. O individualismo e a centralização no ego promoviam no estilo de vida gótico uma preocupação obsessiva com o mundo íntimo e privado, direcionando a expressão em função do cultivo dos próprios sentimentos e sensações. A negação do mundo “real” e “científico” é compensada na busca da imaginação e da fantasia, onde ocorre falta de perspectivas num futuro sombrio e se buscam inspirações num passado artificialmente idealizado.

Apesar da literatura gótica ter encontrado seu ápice no *dark romance* ao final do século XVIII (*Udolpho*, *Monk*, *Melmoth*), o século seguinte traria autores e obras que fariam a inserção definitiva das características góticas à literatura de horror e ao princípio do processo de massificação cultural nas mídias de comunicação e entretenimento. A tradição do romance no estilo do *dark romance* se mostrou forte e presente ao longo da primeira metade século XIX em diversos autores como Le Fanu, Shelley, Byron, Collins e Poe, persistindo e demonstrando sua marcada influência até o final do século nas obras de Conan Doyle, H. G. Wells e Robert Lewis Stevenson. Deste período histórico da literatura gótica, serviram-se de temas as novas mídias de entretenimento da cultura massificada do século XX, abastecendo-se na popularidade de romances como *Frankenstein; or the Modern Prometheus* (1817, Mary Shelley), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886, Robert Lewis Stephenson) e *Drácula* (1897, Bram Stoker) entre outros. Sendo que a partir do final do século XIX, a influência das características góticas se estenderia para muito além da literatura, encontrando lugar nas diversas mídias de produção da indústria cultural e se cristalizando nas sociedades globalizadas ao fim do século XX, ainda como forma de manifestação de subversão da ordem social. Percebemos os traços da estética gótica nos movimentos *underground* e na contracultura moderna, expondo uma espécie de “subcultura gótica” dispersa por uma grande variedade de

mídias que abrangem da música ao *fanzine*, do cinema ao *website* (BADDELEY, 2005).

Na construção do horror, a literatura gótica estabeleceu as bases de muitas das produções da mídia na modernidade, assim como concedeu seus elementos da contestação social, freqüentemente perceptível nas narrativas. Na cultura da modernidade, o gótico continua então afirmar sua tendência romântica do final século XVIII, a alternativa ao realismo e a racionalidade através da ótica da exclusão paranóica, do sublime e da estética extravagante.

## 2 INDÚSTRIA CULTURAL, HIBRIDISMO E OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO EMERGENTES A PARTIR DA PRIMEIRA METADE DO SÉCULO XX

Com a finalidade de se produzir uma abordagem mais aprofundada sobre as influências sócio-culturais e técnicas especificamente sobre as HQs de horror e FC, precisamos observar muitos dos fatores pertinentes ao processo de massificação cultural e ao estabelecimento do conceito de indústria cultural. Dos meios de comunicação às formas de entretenimento, a difusão de valores ideológicos de uma cultura para a outra podem ser dimensionados pelo grau de adaptação, mistura, sincretismo ou resistência.

Na migração temática e no hibridismo de técnicas de uma mídia para a outra, veremos transformações ideológicas e construções de mitologias no imaginário social moderno. A interface entre as diversas mídias, assim como a inserção das obras que elas produzem no cotidiano das populações traz uma quantidade de implicações no conteúdo ideológico que transmitem de uma cultura para a outra. A partir desta consideração entendemos que os modelos “exportadores” ou mesmo “globalizantes” de cultura, típicos do capitalismo, precisam necessariamente ser observados sob uma ótica composta por definições e conceitos à respeito da massificação cultural, tais como indústria cultural e hibridismo cultural.

Desde as inovações técnicas na mídia do início do século XX, observaremos essas interações e apropriações de tradições culturais pela comunicação em massa e pela indústria cultural, e em consequência a ascensão de impérios econômicos difusores de perfis ideológicos dentro da cultura massificada.

Nesse capítulo, abordaremos um pouco dos reflexos da expansão da indústria cultural e o aperfeiçoamento tecnológico das mídias que a integraram desde o início do século XX. Veremos as condições de imposição ideológica das indústrias culturais nos modelos de massificação assim como as possibilidades de interação geradas pelo hibridismo cultural. Na apropriação do texto literário e das mitologias pela indústria cultural observaremos a consolidação do gênero da FC, assim como a composição de sua iconografia pelas mídias de comunicação e entretenimento.

Com a abordagem das mídias e da massificação cultural nesse capítulo pretendemos orientar a discussão em torno das estruturas sócio-econômicas que

permitiram os modelos de produção das revistas em quadrinhos, assim como resgatar a idéia de que a popularidade e a influência dos quadrinhos no imaginário social são resultados de um longo processo histórico, onde as influências ideológicas sempre estiveram presentes, desde a construção da mitologia heróica moderna dos super-heróis as modificações nas representações de gênero<sup>25</sup> nas HQs a partir da segunda metade do século XX.

## 2.1 INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS NO INÍCIO DO SÉCULO XX E A EXPANSÃO DA IMAGEM ENTRE OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO

A compreensão do contexto social, técnico e econômico do início do século XX é de fundamental importância para uma análise mais aprofundada das relações de hibridismo entre literatura, rádio, cinema e segmentos das artes gráficas como as HQs.

Num momento histórico onde o público consumia aceleradamente a notícia através dos tablóides matinais de baixo preço, acessíveis nas bancas de qualquer esquina dos grandes centros urbanos do mundo, as *sunday pages* de Richard Outcault, *The Yellow Kid* (1905)<sup>26</sup>, eram publicadas periodicamente no jornal *The World*, de Nova York, dando origem ao termo *comics* e reunindo quase todos os elementos de uma linguagem que caracterizaria uma semântica própria da combinação seqüencial entre imagens e escrita, e desfrutaria de uma popularidade imensa ao longo do século que se iniciava (MOYA, 1996). Enquanto isso, a invenção de *Louis Lumière* (1864-1948), já não mais causava mais espanto como na exibição de *A Chegada do Expresso de Paris* (1895), mas encantava a um público cada vez maior, por meio da quantidade de salas de projeção de cinematógrafos que

---

<sup>25</sup> O termo gênero é aqui utilizado para designar as relações entre masculino e feminino em meio à esfera social.

<sup>26</sup> Reforçando o já proeminente caráter de consumo nos comics, Ian Gordon (1998) observa que “[...] *Yellow Kid* demonstrava que a arte da comic strip vendia jornais e outros produtos.” Outcault possuía uma habilidade humorística equivalente a comercial, criando personagens como Buster Brown que foi o primeiro personagem dos *comics* a ter seu nome registrado como marca. Ver: GORDON, Ian. **Comics strips and consumer culture, 1890-1945**. Washington: Smithsonian, 1998, p. 46

proliferavam da Europa à América, trazendo a novidade da imagem em movimento (BRIGGS; BURKE, 2004).

A virada do século XIX para o século XX é caracterizada pela crescente produção na indústria gráfica. Jornais e revistas aumentavam significativamente suas tiragens devido aos avanços nas técnicas reprodutivas de impressão e em consequência aumentava também o público leitor.

Recursos técnicos de impressão como a litografia, desempenharam um papel determinante para a reprodução de imagens em larga escala, inserindo a ilustração permanentemente ao repertório da imprensa. A representação da vida cotidiana, a expressão de humor e da crítica, contidas na caricatura e nas charges<sup>27</sup> - publicadas em larga escala nos produtos impressos, sobretudo jornais e revistas -, aproximaram as artes gráficas cada vez mais dos processos industriais utilizados na imprensa:

Com a litografia, as técnicas de reprodução fizeram um progresso decisivo. Este processo, muito mais fiel, que confia o desenho à pedra ao invés de entalhá-lo na madeira ou de gravá-lo no metal, permite pela primeira vez à arte gráfica não apenas entregar ao comércio reproduções em série, como ainda produzir diretamente novas obras. Assim, o desenho pode, a partir de agora, ilustrar as ocorrências cotidianas. Ele se torna, por isso, o íntimo colaborador da imprensa (BENJAMIN, 2002, p. 223).

Contudo, nem bem se desenvolveram as técnicas litográficas e a fotografia entra neste cenário como elemento modificador permanente das relações entre arte e técnica. Uma vez que a fotografia se coloca além da função de importante elemento técnico de reprodutibilidade e retira da pintura o encargo da representação naturalista extrapolando sua característica meramente funcional.

As implicações da inserção de novas tecnologias como a fotografia no campo da representação, alterarão definitivamente os conceitos de estética e arte no decorrer do século XX:

[...] pela primeira vez, a mão se liberou das tarefas artísticas essenciais, no que toca à reprodução de imagens, as quais, doravante, foram reservadas ao olho fixado sobre a objetiva. Todavia, como o olho aprende mais rápido do que a mão desenha, a reprodução das imagens pode ser feita, a partir de então, num ritmo tão acelerado que consegue

---

<sup>27</sup> Para uma discussão mais aprofundada do humor visual, da caricatura e da charge, e suas relações com as transformações técnicas e urbanas no cenário urbano do Brasil na virada do século XX, ver: QUELUZ, Marilda Pinheiro. **Traços urbanos: a caricatura em Curitiba no início do século XX**. Tese. Doutorado em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo: 2002.

acompanhar a própria cadência das palavras. A litografia abria o caminho para o jornal ilustrado, na fotografia, já está contido em germe o filme falado (BENJAMIN, 2002, p. 223).

A técnica da fotografia estruturou as condições para a invenção da cinematografia. Estudos da decomposição de movimentos, como os realizados por Muybridge<sup>28</sup> e Marey<sup>29</sup> foram possibilidades diretas do uso da fotografia como princípio da animação cinematográfica. A fotografia permitiu a base para tais estudos científicos detalhados do movimento e da fisiologia humana, que não só tiveram sua utilidade aplicada ao desenvolvimento técnico do cinema como também foram utilizados nas práticas racionalistas na produção industrial, através dos modelos produtivos *tayloristas*<sup>30</sup>.

Apesar da ênfase no desenvolvimento de técnicas e no conhecimento científico nos primórdios da cinematografia, o surgimento do cinema não estaria restrito unicamente a uma construção calcada pela evolução técnico-científica. Muito além desta perspectiva, o cinema foi o produto de uma experiência adaptativa de linguagens presentes em outros meios, que encontrava em suas possibilidades técnicas, novas oportunidades de expressão. De acordo com Machado (1996), a invenção do cinema está sujeita a heterogeneidade de várias áreas:

A invenção técnica do cinematógrafo não é apenas o resultado de investimentos na área da ciência (Plateau, Muybridge, Marey, Londe) e da indústria (Edison, Lumière), mas também das experiências mais heterogêneas no campo da magia, da arte, da loucura e da diversão em massa. Em toda a invenção técnica – sobretudo quando se trata da invenção de máquinas ‘semióticas’ – há sempre a emergência de uma dimensão imaginária, algo assim como o seu lado obscuro, apaixonado ou anárquico, normalmente negligenciado nos compêndios ‘regulares’ da história da tecnologia. É como se na gênese da própria máquina já estivesse pressuposta uma dimensão que poderíamos chamar, à falta de melhor termo, de ‘artística’ (MACHADO, 1996, p. 35).

---

<sup>28</sup> Pesquisador e precursor do aprimoramento das técnicas da indústria cinematográfica, Edward Muybridge realizou estudos na área da fisiologia e da cronofotografia aplicados à racionalidade *taylorista* nas linhas de montagem industriais, muitos de seus estudos foram usados no aprimoramento da ergonomia e da robótica. Informações obtidas em: MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: EDUSP, 1996.

<sup>29</sup> O francês Etienne-Jules Marey era fisiologista e assim como Muybridge viu na máquina fotográfica um instrumento de análise dos mecanismos do corpo humano. Informações obtidas em: JANSON, H. W. **História geral da arte: o mundo moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

<sup>30</sup> Frederick Winslow Taylor fundou a Gerência Científica ou Organização Racional do Trabalho nas últimas décadas do século XIX. O estudo científico obsessivo do movimento e da ergonomia aplicados a disciplina de trabalho são sínteses do projeto racionalista do taylorismo aplicado a indústria. Contemporâneos a Taylor os Gilbreth foram os primeiros a utilizarem recursos cinematográficos para a construção de modelos espaciais dos movimentos de trabalho. Informações obtidas em: GAMA, Rui. **A Tecnologia e o Trabalho na História**. São Paulo: Nobel/EDUSP, 1987.

Portanto, a inclinação ao fantástico, ao onírico e ao surreal dividiria os créditos da criação do cinema com o embasamento da técnica e da ciência. Nos filmes de George Méliès<sup>31</sup>, como *L'homme a la Tête de Caoutchouc* (1901) ou *Le Voyage dans la Lune* (1902), é possível se ter uma idéia de como o autor explorava, ou mesmo subvertia, as características funcionais do equipamento cinematográfico, em favor das sensações de estranhamento e ilusionismo.



**Figuras 2 e 2** - AEDWARD MUYBRIDGE - *Course en Pleine Vitesse*.1887. Catálogo de l'exposition L'art en mouvement, St-Paul de Vence; GEORGES MÉLIÈS - *L'homme a la Tête de Caoutchouc*.1901.

Diferente das aspirações científicas de Muybridge, as experimentações técnicas no cinema de Méliès seguiam ao encontro da finalidade fantástica na exibição pública de suas obras de divertimento e espetáculo. Muybridge e Méliès representam tipicamente a origem híbrida do cinema oscilando entre o rigor técnico da ciência e o esplendor onírico da fantasia.

Aprofundando um pouco mais a análise sobre o contexto geral da imagem vinculada aos meios de comunicação emergentes no início do século XX, notamos que a hibridação de linguagens e técnicas constituiria a tônica do desenvolvimento de novas mídias a partir desse período. As possibilidades técnicas de associação do

<sup>31</sup> Prestidigitador e ilusionista, George Meliès procurava explorar recursos especiais de impressão da imagem na película, a fim de produzir imagens fabulosas tais como gigantismo e nanismo, levitação, metamorfoses e desaparecimentos. Meliès “[...] fundou o cinema como arte (mas também como indústria cultural), transformando o cinematógrafo num veículo mágico para uma viagem sem precedentes aos domínios do imaginário”. MACHADO, op. cit., p. 38



texto à imagem tornavam a prática da contemplação de imagens disponível a um número maior de pessoas, e eram ainda convenientemente conjugadas a um único produto. A aquisição de uma publicação garantia a prática de leitura e contemplação simultânea, assim como a garantia de um adicional visual até mesmo para o público não letrado, incluindo-o como consumidor. As crianças e os livros infantis nos dão um exemplo nítido dessa possibilidade. Dentro da concepção do livro infantil, podemos compreender uma possibilidade de letramento e diversão através da contemplação, que já existia antes do aperfeiçoamento técnico da imprensa aos meados do século XIX (BENJAMIN, 2002). Pelo histórico da tradição germânica de editores de livros infantis<sup>32</sup>, não nos parece casualidade então, que com as novas possibilidades técnicas de impressão aos meados do século XIX, alguns dos precursores na combinação de imagens seqüenciais e textos que deram origem aos quadrinhos, como Wilhelm Busch (1832-1908) ou Rudolph Töpffer (1799-1846) fossem provenientes de países como Alemanha e Suíça.<sup>33</sup>

Com a possibilidade de expansão do público leitor e com a diversidade de formatos de publicação permitidos pelo desenvolvimento gráfico, as experimentações no uso híbrido de imagens associadas a textos, somaram-se a outras possibilidades técnicas que gerariam a imagem em movimento. Portanto há especial relevância na análise do compartilhamento de linguagens entre os meios gráfico e cinematográfico, uma vez que tanto os quadrinhos quanto o cinema apropriaram-se da imagem como forma de expressão, e necessitaram de roteiros escritos, de inspiração muitas vezes proveniente de textos adaptados da literatura.

As histórias em quadrinhos passariam a fazer um uso especial da imagem, criando narrativas seqüenciais onde a justaposição das imagens transmitiam a impressão de temporalidade ao espectador. Essa forma de “linguagem seqüencial” já configurava a estrutura de muitos impressos anteriores ao surgimento dos *comics*, que passariam a utilizá-la em escala sistemática e particularmente desenvolvida de acordo com um código simbólico a partir da primeira década do século XX. Textos e

---

<sup>32</sup> Ver mais sobre a tradição germânica de livros infantis em: BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2002.

<sup>33</sup> Entretanto não podemos considerar que a influência na obra de Töpffer tenha sido unicamente atribuída tradição gráfica alemã, uma vez que o artista vivera por muitos anos na Inglaterra e fora admirador declarado da obra de William Hogarth (1697-1764). Informações retiradas de: MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

sons participavam dessas narrativas através da transposição para símbolos gráficos e a necessidade de adaptação técnica delegaria o conjunto de caracteres iconográficos característicos do meio das HQs. Nos *comics*, todo o conjunto de elementos iconográficos constituiria o repertório simbólico que combinado compusera uma espécie de “semântica das histórias em quadrinhos” (ECO, 2004).



**Figuras 3 e 4** - WINSOR MACCAY - *Little Nemo in Slumberland*. Newspaper sunday page. Fevereiro, 1908. Collection Peter Maresca; WINSOR MACCAY - *Little Nemo in Slumberland*. Newspaper Sunday page. Dezembro, 1905. Collection Peter Maresca.

A busca da imagem em movimento e as possibilidades de novas experimentações técnicas trariam conseqüências diretas além de muitos intercâmbios na formação da linguagem gráfica dos quadrinhos e na linguagem cinematográfica. O câmbio de técnicas emergentes nos dois meios produzira novas mídias de caráter particularmente híbrido, tal como o desenho animado e as técnicas experimentais de animação.

Em *Little Nemo in Slumberland* (1905), Winsor MacCay produz uma das obras primas dos quadrinhos, assim como uma tendência preliminar ao surgimento da animação com a adoção de muitos dos elementos observáveis na arte

cinematográfica, além da procura intensa pela profusão de símbolos, pela profundidade de planos visuais e pelo estudo do movimento. Ao exaltar o mundo onírico de cores e movimento criado por MacCay, Moya (1996) também aponta para o hibridismo de linguagem entre meio gráfico e cinematográfico em *Little Nemo* :

Tratando-se de um mundo onírico, Winsor MacCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, sempre inovando na distribuição de quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro *cinemascope*, as lentes de 70 mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página *standart* de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação, Winsor MacCay tinha próximo de si apenas Sigmund Freud e suas teorias sobre sonhos (MOYA, 1996, p.24).



**Figuras 5 e 6** - WINSOR MACCAY – Quadro da animação *Gertie the Dinosaur*. 1914; WINSOR MACCAY e JOHN D. TIPPET – Quadro da animação *Sinking of the Lusitania*. 1918.

O mundo onírico de *Little Nemo* estabelece uma ponte, um elo de ligação estética entre a tradição adquirida no colorido das litografias do livro infantil ao estilo *Fabelbuch (Livro das Fábulas)* de A.L. Grimm (Grimma, 1827), com as novas possibilidades técnicas e intercâmbios de linguagem ao início do século XX. Seu aspecto visual remete as ilustrações desses livros infantis que eram consumidos “[...] com a paisagem dominada pela sombra, com a atmosfera de conto maravilhoso que não vem isenta de um toque irônico-satânico” (BENJAMIN, 2002, p. 77).

Tal como Méliès, MacCay desenvolve o aprimoramento de novas técnicas motivado não somente pelo estudo científico, como principalmente pela inclinação à fantasia e ao ilusionismo. Em suas atividades se dedicou à arte comercial “[...] além de percorrer o circuito de exibição fazendo shows e conferências paralelos à

apresentação de seus desenhos animados”<sup>34</sup> (MOYA, 1996, p. 64). O legado das obras de Winsor MacCay revela sua influência e importância não apenas para o estudo da imagem em movimento, como também acrescenta a animação ao circuito das mídias de comunicação e divertimento.

## 2.2 INDÚSTRIA CULTURAL, CULTURA DE MASSA E HIBRIDISMO CULTURAL

Na polêmica em torno da análise da chamada cultura de massa<sup>35</sup>, podem ser encontradas posições variáveis entre os extremos da apologia e do desprezo, mas parece permanecer acima de tais posições a observação de que as manifestações da cultura de massificação estão ligadas à ascensão democrática das multidões, ao igualitarismo e a fuga da raiz aristocrática nos ditames estéticos da arte.

A polaridade de discursos em torno da validade artística da massificação cultural se estende dos que desenvolvem o discurso simplista, sem perspectiva crítica como apologia apaixonada e otimista em defesa do experimento como Ernst Dichter, à posição por demais conhecida de Theodor Adorno, na crítica radical ao modelo de indústria cultural<sup>36</sup>, na desconfiança quanto ao jogo de poder por trás da

---

<sup>34</sup> Seus primeiros trabalhos em animação começaram a surgir à partir de 1909 com *How a Mosquito Operates* e *Gertie, the Dinosaur*, que obteve grande sucesso pelo impacto das dimensões de um dinossauro em movimento na tela do cinema. Em 1917, a animação *Sinking of the Lusitania* chegou a ser interpretada pelo público como um registro real do trágico naufrágio ocorrido no mesmo ano. O último trabalho de MacCay na área de animação foi o curta *The Flying House* (1920). Dados retirados de: MOYA, op. cit.

<sup>35</sup> Embora muitos autores utilizem a terminologia cultura de massa para designar o processo de massificação cultural, entendemos que conversão de cultura em produto industrializado é melhor representada pelo termo indústria cultural. Além disso, as concepções envolvidas em torno do termo indústria cultural, tornam mais precisa a noção do direcionamento ideológico e de disparidade de forças entre produtor e consumidor, no processo de massificação da cultura. A sugestão ilusória de autoria, igualdade de participação ou mesmo propriedade pública, dada pelo termo cultura de massa é desfeita por Canclini (1997) ao reconhecer que: "Em meados do século falava-se em cultura de massa, ainda que logo tenha percebido que os novos meios de comunicação, como o rádio e a televisão, não eram propriedade das massas. Parecia mais justo chamá-la cultura para a massa, mas essa designação durou enquanto pode ser sustentada a visão unidirecional da comunicação que acreditava na manipulação absoluta dos meios e supunha que as mensagens eram destinadas às massas, receptoras submissas". CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 1997, p. 257

<sup>36</sup> Com o termo indústria cultural, Theodor W. Adorno nos apresenta com maior clareza a disparidade de forças entre produtor e consumidor e a intenção de domínio econômico quando observa que "toda a cultura de massas em sistema de economia concentrada é idêntica, e o seu esqueleto, a armadura conceptual daquela, começa a delinear-se. Os dirigentes não estão mais interessados em escondê-la; a sua autoridade se reforça quanto mais brutalmente é reconhecida. O cinema e o rádio não tem mais a necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio

massificação cultural e no questionamento dos valores estético-artísticos ao produto cultural massificado. Podemos observar a contundência crítica de Adorno (2002) em relação aos modelos massificados de produção cultural da década de cinquenta:

Os produtos da indústria cultural podem estar certos de serem jovialmente consumidos, mesmo em estado de distração. Mas cada um destes é um modelo do gigantesco mecanismo econômico que desde o início mantém tudo sob pressão, tanto no trabalho quanto no lazer, que tanto se assemelha ao trabalho. De cada filme sonoro, de cada transmissão radiofônica, pode-se deduzir aquilo que não se poderia atribuir como efeito de cada um em particular, mas só de todos em conjunto na sociedade. Infalivelmente, cada manifestação particular da indústria cultural reproduz os homens como aquilo que já foi produzido por toda a indústria cultural (ADORNO, 2002, p. 18).

Não diretamente focados na contundência do autor quanto à desqualificação estética dos “produtos” de massificação da cultura, nosso interesse específico na teoria de Adorno, está concentrado na crítica aguda que desenvolve ao modelo sócio-econômico e a massificação da cultura na modernidade, como também na visão abrangente que o autor lança sobre a formação das estruturas de produção cultural voltadas ao consumo por intermédio dos meios de comunicação no modelo capitalista. Sem a intenção de um grande aprofundamento nas teorias sobre a massificação da cultura, nos concentraremos em torno do conceito de indústria cultural. Levaremos em conta muitos aspectos da visão lúcida da crítica radical de Adorno aos modelos de massificação cultural capitalista, cujo potencial de entendimento do processo de mercantilização da cultura fora capaz de antever por volta de 1950, a formação de poderosas corporações da indústria televisiva afirmando que “[...] a televisão já mostra o caminho de uma evolução que poderá colocar os irmãos *Warner* na posição, para eles, certamente não desejável, de guardiões e defensores da cultura tradicional” (ADORNO, 2002, p. 69).

Entretanto, entendemos que se aderíssemos integralmente ao posicionamento de Adorno quanto à análise estética que faz em relação aos meios de produção massificada, teríamos posições severamente conflitantes no desenvolvimento de conceitos importantes para este trabalho, tais como o hibridismo

---

se autodefinem como indústrias, e as cifras dos rendimentos de seus diretores-gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos”. ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002, p. 8

cultural<sup>37</sup>. Portanto não desprezando integralmente as posições estéticas radicalmente elitistas do autor - porém indubitavelmente pertinentes à discussão da massificação da cultura - procuraremos combiná-las em diálogo com outras posições teóricas de maior flexibilidade a esse respeito.<sup>38</sup>

Dessa maneira poderemos analisar o conjunto de produções da indústria cultural, não apenas como artifício à disposição de uma “[...] forma de poder intelectual capaz de levar cidadãos a um estado de sujeição gregária, terreno fértil para qualquer aventura autoritária” (CANCLINI, 1997, p. 123), como também entendê-lo do ponto de vista estético, como um conjunto de criações de conteúdo estilístico próprio, variando seu potencial estético e artístico de acordo com o nível de massificação a que é destinado, ou ainda, dentro das possibilidades de interlocução entre seus autores e o público consumidor.

Durante a análise temática e estética da produção cultural há de se tomar à precaução em observar que as produções da indústria cultural são destinadas à difusão e massificação cultural, portanto são produções “para as massas” e não “das massas”, como a terminologia propõe. Conseqüentemente, concepções estéticas e temáticas de fácil interpretação ao coletivo e complexidade média, terão maior tendência à popularidade e em conseqüência nos modelos massificados serão uma fórmula de uso recorrente estabelecendo uma proporção direta entre popularidade e rentabilidade, porém reduzindo o potencial estético e artístico das obras – segundo uma concepção estética tradicional.

Na indústria cultural, se o produto agrada a um número cada vez maior de indivíduos, ele irá ganhar um espaço cada vez mais amplo entre os meios de comunicação e no circuito da mídia. Por esse mesmo motivo, também seria possível interpretar que essa relação principiada pelo interesse essencialmente manipulador e de cunho mercadológico da indústria cultural, pode se tornar uma via de mão

---

<sup>37</sup> Segundo Canclini (1997), para que se possa avançar uma análise sobre hibridismo intercultural é necessário que se entenda “[...] três processos fundamentais para explicar a hibridação, a quebra e a mescla das coleções organizadas pelos sistemas culturais, a desterritorialização dos processos simbólicos e a expansão dos gêneros impuros”. CANCLINI, op. cit., p. 284

<sup>38</sup> Herbert Marcuse (2002) observa a importância do caráter histórico da arte: “A arte como tal, não apenas seus vários estilos e formas, é um fenômeno histórico. E, talvez a história esteja agora superando a arte e a arte, a história. A situação e a função da arte estão mudando”. Ver mais sobre arte e estética na modernidade em: MARCUSE, Herbert. **A arte na sociedade unidimensional**. In: Adorno, T. et al. *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. p. 269

dupla onde o público absorve o que lhe é destinado como fonte de “cultura“, em forma de informação, diversão e entretenimento e este por sua vez redireciona ou mantém o sentido da produção cultural, dando sua resposta em forma de audiência ou nível de consumo. Parece não haver necessariamente apenas uma direção definida no sentido da imposição do produto da indústria cultural ao consumo do público, cabendo observar num sentido inverso que as massas possuem um grau limitado de influência e também podem induzir o perfil do produto cultural.

Essa interatividade entre público e mídia, estará sujeita a uma variedade complexa de fatores culturais, políticos e sócio-econômicos numa evidente desproporção de forças entre a indústria que propõe e o público que consome. Portanto, no processo de desenvolvimento das indústrias culturais, as massas podem ser bem menos passivas e sujeitas à capacidade de manipulação pelos instrumentos de imposição dos poderes hegemônicos do que comumente são representadas pela ortodoxia das teorias “apocalípticas”, sendo participantes num processo que se realimenta, adquirindo a termo, um papel participativo nas construções temáticas e estéticas das produções que lhes são oferecidas pelo intuito predominantemente mercantilista da indústria cultural :

Uma visão mais ampla permite ver outras transformações econômicas e políticas, apoiadas em transformações culturais de longa duração, que estão dando uma estrutura diferente aos conflitos. Os cruzamentos entre o culto e o popular tornam obsoleta a representação polar entre ambas as modalidades de desenvolvimento simbólico e relativizam, portanto, a oposição política entre hegemônicos e subalternos, concebida como se se tratasse de conjuntos totalmente diferentes e sempre confrontados. O que sabemos hoje sobre as operações interculturais dos meios massivos e as novas tecnologias, sobre a reapropriação que diversos receptores fazem deles, afasta-nos das teses sobre a manipulação onipotente dos grandes conglomerados metropolitanos. Os paradigmas clássicos segundo os quais foi explicada a dominação são incapazes de dar conta da disseminação dos centros, da multipopularidade das iniciativas sociais, da pluralidade de referências – tomadas de diversos territórios – com que os artistas, os artesãos e os meios massivos montam suas obras (CANCLINI, 1997, p. 346).

Mas se a interação entre público e produtor pode ser medida pela indústria do entretenimento através dos índices de bilheteria e de audiência, que representariam um primeiro canal de resposta quanto às preferências das massas, o que a princípio não pode ser medido por esse tipo de canal é o nível de reapropriação /transfiguração que o público faz da significação ideológica contida na produção em massa. E é na reapropriação do significado que o público faz do conteúdo das

obras, que pode estar a orientação das influências que o artista sofre em seu meio de produção quanto à construção de novas composições ideológicas.<sup>39</sup>

De forma semelhante à visão de Canclini, concepções de hibridização cultural descritas por *Peter Burke* podem ajudar a quebrar o caráter rígido de unilateralidade quanto à ação instrumental e mercantilista das indústrias culturais sobre as massas conforme a visão de Adorno. As concepções de hibridismo apresentadas por Burke (1991), demonstram como tais processos de “colonização cultural” podem não ser precisamente concentrados na unilateralidade e no movimento de imposição do colonizador (exportador cultural) sobre o colonizado (importador cultural). Ocorreria também durante a iniciativa de imposição cultural do exportador, o movimento duplo de descontextualização e recontextualização do importador, na adaptação que se dá, “[...] retirando um item de seu local original e modificando-o de forma a que se encaixe no seu novo ambiente” (BURKE, 2003, p. 91).

Assim sendo, não se isenta a intenção de imposição cultural e econômica da indústria cultural denunciada por Adorno, como também não se resume à participação do público à simples posição de massa dominada, sujeita a toda sorte de manobras e imposições ideológicas ditadas pelo poderio econômico por trás da massificação cultural. Observamos desta maneira que estamos diante de um processo mais complexo, onde apesar do desequilíbrio de forças nos métodos de produção, tecnologia e difusão entre os exportadores de cultura e os importadores, ocorre sim, a interatividade e o dialogismo, o que modifica a concepção cultural por ambos os lados – mantidas as devidas proporções.

Regulam os mecanismos desse processo, o plurilinguismo ou heteroglossia, na qual “[...] as vozes sociais se entrecruzam continuamente de maneira multiforme, processo em que se vão também formando novas vozes sociais” (FARACO, 2003, p. 57). No referencial teórico de Mikhail Bakhtin, a interpretação lingüística e discursiva vem a reforçar o sentido de hibridismo cultural através de conceitos como

---

<sup>39</sup> Para Medvedev (1934) “[...] a criação ideológica é sempre social e histórica, não podendo, por isso, ser reduzida nem à sua superfície empírica (como se fosse um rol de meros fenômenos isolados), nem fechada e autocontida no mundo de uma consciência individual. Pelo seu caráter intrinsecamente sócio-histórico, a criação ideológica exige, para ser estudada, um conceitual e um método de natureza sociológica, para cujo delineamento ele se propõe a contribuir”. FARACO, Carlos Alberto. *Linguagem e diálogo: as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin*. Curitiba: Criar, 2003, p. 47



*heteroglossia* e *polifonia*, derivados do dialogismo, na sobreposição das vozes sociais.

De acordo com Bakhtin (2002, p. 32), nos discursos sociais a ideologia carrega significados, portanto tudo o que é ideológico está impregnado de signos e “[...] o domínio da ideologia coincide com o domínio dos signos: são mutuamente correspondentes. Ali onde um signo se encontra, encontra-se também o ideológico. Tudo que é ideológico possui valor semiótico”, conseqüentemente tal correlação nos indica que “sem signos não existe ideologia” (BAKHTIN, 2002, p. 31).

Dentro da pluralidade de vozes da heteroglossia, os signos reletam e refratam o mundo, sendo que ao refletir, “[...] com os signos podemos apontar para uma realidade que lhes é externa (para a materialidade do mundo) [...]”, descrevendo-o, e ao refratar, significa dizer que “[...] com nossos signos nós não somente descrevemos o mundo, mas construímos – na dinâmica da história e por decorrência do caráter sempre múltiplo e heterogêneo das experiências concretas – diversas interpretações (refrações) desse mundo” (FARACO, 2003, p. 50).

Dessa forma a sobreposição discursiva, suas significações e o domínio semiótico, inseridos nos processos de interação cultural identificam a variedade de linguagens utilizadas muitas vezes num único texto ou discurso. Bakhtin, Canclini e Burke entre outros autores, demonstram no hibridismo cultural, a dinâmica da interação cultural na modernidade onde também o peso das intervenções históricas, político-econômicas e tecnológicas não pode de maneira alguma, estar desvinculado dos contextos sócio-culturais.

### 2.3 A APROPRIAÇÃO DO TEXTO LITERÁRIO PELOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO E DE ENTRETENIMENTO

A possibilidade de distração associada ao consumo durante o *tempo livre*<sup>40</sup> das massas de trabalhadores fez do rádio e do cinema os principais veículos de

---

<sup>40</sup> Adorno (2002) observa que o preenchimento do tempo livre no capitalismo não passa de uma forma de reificação e manutenção do sistema e sustenta que: “Aqui nos deparamos com um esquema de conduta do caráter burguês. Por um lado, deve-se estar concentrado no trabalho, não se distrair, não cometer disparates; sobre essa base, repousou outrora o trabalho assalariado, e suas normas foram interiorizadas. Por outro lado, deve o tempo livre, provavelmente para que depois se possa trabalhar melhor, não lembrar em nada o trabalho. Esta é a razão da imbecilidade de muitas

entretenimento ofertados pela indústria cultural na sociedade capitalista até meados do século XX. A prosperidade econômica na conversão de cultura em mercadoria, combinada ao crescente desenvolvimento tecnológico, estabeleceu as bases de poderosas indústrias nas áreas gráfica, cinematográfica, fonográfica e televisiva entre outras.

A apropriação e a adaptação do texto literário pelos meios de comunicação e entretenimento atrelou progressivamente a literatura ao domínio da produção cultural massificada. Tal processo de comercialização da literatura começava a ocorrer antes mesmo dos modelos massificados do século XX surgirem, sendo que ao longo dos séculos anteriores, a inclinação à literatura ao comercial era visível nas práticas de leitura por lazer e na leitura no âmbito privado e individual de livros<sup>41</sup>, jornais e até mesmo na popularidade da contemplação de figuras e ilustrações.

Responsáveis pelas primeiras manifestações de literatura comercial em consonância com os conceitos de massificação modernos, os folhetins surgiram na França ao início do século XIX. Traziam inicialmente em seu formato a interlocução entre texto e imagem, na reprodução de panoramas em meio ao conteúdo informativo ou anedótico. Com a disseminação do formato, a literatura romanceada e a poesia ganharam espaço em meio ao modelo popular e barato de publicação, tornando-se gêneros lucrativos e de comercialização garantida. Benjamin (1985) enfatiza o caráter comercial da literatura folhetinesca:

As criações da fantasia se preparam para se tornarem práticas enquanto criação publicitária. Com o folhetim, a poesia se submete à montagem. Todos esses produtos estão a ponto de serem encaminhados ao mercado enquanto mercadoria. Mas eles ainda vacilam no limiar (BENJAMIN, 1985, p. 43).

O romance de aventuras se consolida por todas as camadas sociais através das páginas dos folhetins e a literatura sofre um processo de popularização nunca observado antes. Com o incremento dos processos de impressão gráfica no final do

---

ocupações do tempo livre. Por baixo do pano, porém, são introduzidas, de contrabando, formas de comportamento próprias do trabalho, o qual não dá folga as pessoas". ADORNO, op. cit., p. 116

<sup>41</sup> Tendo presente na leitura privada, um forte apelo ao crescimento do individualismo e da empatia pessoal, o efeito comercial da oferta e procura, trouxe modificações em longo prazo, visíveis nos próprios formatos dos livros, que de fólhos de grandes tamanhos – necessitavam de apoio para serem lidos – no século XV, tornaram-se até os séculos XVI e XVII, pequenos e populares, como nos formatos inoctavo, in12 ou in16. Informações obtidas em: BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg a internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

século XIX, novos formatos de publicação já voltados à produção industrial em série e em larga escala começam a inundar o mercado. A polêmica diante das possibilidades entre a instrução moral e o divertimento na literatura, acarretou discussões acirradas durante séculos a respeito da funcionalidade literária – assim como até hoje se discute à mesma maneira sobre a atuação da mídia televisiva e da internet entre outras mídias. Entretanto, mesmo muito antes da consolidação das mídias de massificação ou do aparecimento da literatura *pulp*, as restrições morais à literatura como entretenimento já cediam compulsoriamente o terreno ao apelo comercial e populista:

No entanto esse moralismo foi abafado pela retórica do sensacionalismo com títulos como os de hoje, referindo-se à eventos ‘terríveis’, ‘maravilhosos’ ou ‘medonhos’, atrocidades ‘sangrentas’, ‘assassinatos estranhos e inumanos’, e assim por diante. A longo prazo, e especialmente no século XVIII, a literatura de entretenimento dispensou seu lado moral para se tornar parte da comercialização do lazer, junto com concertos, corridas de cavalo e circos (BRIGGS; BURKE, 2004, p. 75).

E somadas as possibilidades técnicas de reprodução ao final do século XIX, as aspirações populistas impulsionaram de vez a literatura em direção ao ímpeto consumista das sociedades industrializadas. Na variedade e facilidade dos novos formatos de publicação de textos que agora podiam estar acompanhados dos populares objetos de contemplação de outrora, tais como gravuras e ilustrações, a literatura comercial começava a se desenvolver com impressionante velocidade.

As facilidades nas técnicas de impressão conjugadas a queda dos preços permitiram maiores possibilidades na distribuição, venda e consumo, formando um público consumidor crescente da obra literária “vulgar”, bem adaptada à esfera comercial na condição de produto *mainstream*. Também a ampliação do mercado consumidor, causou a possibilidade de subdivisão e especialização de um público interessado nas publicações literárias *mainstream* e particularmente nos temas relacionados à fantasia.

Ao fim da primeira guerra mundial se intensificava o processo que culminaria na proliferação da literatura popular através das publicações de revistas baratas ou *pulp magazines*, que tiveram seu apogeu entre os anos vinte e quarenta, período ao

qual, muitos autores definem como *pulp era*<sup>42</sup>. A ficção *pulp* da literatura *mainstream*, as novelas de rádio, os *comics* e o cinema desenvolvem-se muito na década de vinte em consequência do fim da primeira guerra mundial na Europa, proporcionando principalmente do outro lado do Atlântico o firmamento e a expansão da indústria cultural norte-americana que se consolidava no cenário mundial como “exportadora” da cultura e do *american way of life*<sup>43</sup> para as outras sociedades.

A apropriação do texto literário também se tornou freqüente na novela de rádio. No apogeu da época da radiodifusão, adaptações literárias para o rádio incorporam a novela à força da difusão cuja programação se concentrava nos noticiários. A atmosfera de relato da “realidade” representada pelo noticiário fazia do rádio uma excelente mídia de propaganda ideológica, sendo que a ausência da imagem e a pertinência ao cotidiano doméstico intensificavam tal propriedade. Temos uma amostra da credibilidade e da identificação do público com o rádio como veículo de informação real, através de um episódio causador de histeria e comoção pública, na ocasião da adaptação – bastante modificada – do romance científico *War of the Worlds* (H.G.Wells), para uma novela de rádio em 1937.<sup>44</sup>

Da mesma maneira que o rádio, o cinema também se apropriava do conteúdo literário adaptando-o aos seus moldes de produção. Da produção de características segmentadas e internacionalizadas durante a década de 20 - onde figuravam grandes nomes de diretores como o russo Sergei Eisenstein e o alemão Fritz Lang –

---

<sup>42</sup> Período em geral compreendido entre os anos vinte e quarenta, em que são publicados intensamente, revistas e livros populares. A ocorrência da *pulp era* é observada em alguns países industrializados, principalmente nos EUA, não se podendo afirmar com certeza se ocorreu no Brasil, devido a pouca produção dos temas nesse período no país. Ver em: CAUSO, op. cit.

<sup>43</sup> Segundo Antonio Pedro Tota (2005), “o cinema, a maior de todas as invenções americanas na área do entertainment, divulgou, mais do que qualquer outro meio, o *American way of life*, americanizando, primeiro os Estados Unidos, depois o resto da América. Difundia a imagem pastoral do passado dos pioneiros, dos farmers, das pequenas cidades, da vida simples – o tradicionalismo, enfim -, por meio de modernos e complexos meios de comunicação em massa. O americanismo mercantilizado”. TOTA, Antonio Pedro. **O Imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da Segunda-Guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005, p. 21

<sup>44</sup> O então locutor da CBS, Orson Welles, anunciou a descida de marcianos na Terra, gerando pânico numa população que associava a radiodifusão, freqüentemente ao noticiário da “verdade” jornalística. Tal fato aponta para o poder político-ideológico da radiodifusão e da propaganda na vida cotidiana da população norte-americana do pré-guerra, onde uma simples “fraude” novelesca, disfarçada em formato de noticiário, levaria o público à beira da histeria coletiva através da credibilidade massificada. Em alusão a ação da propaganda político-ideológica no período do pré-guerra, “[...] o programa foi descrito por Dorothy Thompson como a ‘notícia do século’, fornecendo ‘uma contribuição para o entendimento de hitlerismo, fascismo, stalinismo e todos os outros terrorismos de nossa época, maior do que todas as palavras escritas sobre o assunto por homens sensatos’”. BRIGGS; BURKE, op. cit., p. 220

as características da indústria cinematográfica se modificaram a partir da década de trinta com a formação de grandes grupos cinematográficos norte-americanos como a *Warner Brothers*. Logo os maiores investimentos na produção cinematográfica estariam centralizados em *Hollywood*.

Nunca antes a apropriação e a adaptação literária do romance fora tão extensiva dentro de uma mídia específica como no cinema de *Hollywood*. Filmes importantes do expressionismo alemão adotavam por vezes o texto de características mitológicas, como *Die Nibelungen* (1924), de Fritz Lang<sup>45</sup> ou mesmo a literatura gótica em *Nosferatu* (1928), de Fredrick W. Murnau, “entretanto, na história do romance, nunca uma única cidade reinou como centro de atividade como *Hollywood* para os filmes, com seu poderoso sistema de estúdios” (BRIGGS; BURKE, 2004, p. 176).

Ocorreram ao longo das décadas seguintes adaptações cinematográficas *hollywoodianas* para a maioria dos estilos literários romanescos – do romance gótico em *Drácula* (1931) ao romance científico em *The Lost World* (1950). Da linha de romance de aventuras surgiam personagens heróicos, do romance gótico emergiam monstros, do romance científico as aventuras pelos mundos insólitos da FC. Pela apropriação do texto literário surgiam personagens que transitavam por quase todas as mídias, construídos pela indústria cultural, como se adquirissem vida própria e escrevendo novas mitologias.

### 2.3.1 Associação da mitologia heróica às ideologias emergentes e à cultura massificada

Personagens como *Tarzan* demonstram com particular clareza a hibridação presente nas produções das mídias de entretenimento dentro da indústria cultural. A

---

<sup>45</sup> Segundo Mattos (2001) há uma ligação entre o estilo noir nos filmes americanos e o expressionismo alemão trazida pela imigração de cineastas como Fritz Lang: “Novos emigrados (Fritz Lang, Robert Siodmak, Billy Wilder, Otto Preminger) então perceberam que o estilo germânico proporcionava uma iconografia apropriada para a visão dark dos dramas criminais e thrillers dos anos 40 [...] Os vestígios do expressionismo nos filmes noirs aparecem não só nos personagens neuróticos e aflitos, no clima de penumbra e insânia como também nas sequências de pesadelo [...]”. Ver: MATTOS, A C. Gomes de. O outro lado da noite: filme noir. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

origem, a personalidade, a imagem de Tarzan são constituídas através da expansão da cultura massificada e da hibridização dos meios.



**Figuras 7, 8 e 9** - CLINTON PETTEE - *All-Story Magazine*. Capa. Outubro, 1912; HAROLD FOSTER - *Into the Primeval Swamp (Batling the Giant Dinosaurs)*. Newspaper sunday page. Setembro 25/Novembro 13, 1932. Nantier Beall Minoustchine Publishing Inc; Johnny Weissmuller e Maureen O'Sullivan em cena do filme *Tarzan and His Mate*. 1934. Dir: Cedric Gibbons. MGM.

Tarzan nasce do romance de aventuras - *Tarzan of the Apes*, (1914) de Edgar Rice Burroughs -, projeta-se para as páginas das *pulp magazines* e é adotado pelos *comics* num processo de migração midiática onde a nova condição da literatura associada às outras mídias e a fascinação por “[...] técnicas hibridizadoras levou Burroughs, Cortazar e outros escritores cultos a empregar seus achados” (CANCLINI, 1997, p. 339). O herói toma corpo e adquire identidade visual própria pelas mãos de artistas gráficos como James Allen St. John, inspirando Harold Foster e Burne Hogarth nos *comics*; ganha movimento e personalidade nas telas de cinema e atinge seu auge no físico vigoroso de Johnny Weissmüller; é cultuado em séries de televisão ao longo de diferentes décadas tornando-se protagonista de desenhos animados e se convertendo em produto de consumo infantil em forma de brinquedo.

Tarzan é a encarnação da mítica do herói na sociedade de consumo, um expoente típico da hibridação e do empenho de vários segmentos da indústria do entretenimento e da cultura massificada na construção de mitologias modernas em prol da expansão de um vasto poderio econômico e industrial. Originária da estrutura

narrativa do romance, a imagem heróica transfere-se agora ao produto cultural massificado e o heroísmo associado a Tarzan seria constantemente representado, modificado e revisto nas produções da indústria cultural, por quase todas as suas mídias.

Muito embora personagens como Tarzan tenham se modificado através do trânsito por tantos meios da Indústria cultural - tornando-se seres híbridos e mitológicos no imaginário social -, o simbolismo variável de suas interpretações por diversas culturas não nos permite descartar seu conteúdo ideológico original. Sua concepção heróica carrega uma grande parcela do pensamento da sociedade que o gerou originalmente, trazendo em si, traços do otimismo extremado, da superação ao obstáculo e na maioria vezes a tendência maniqueísta de discernimento e posicionamento definido entre quem representa o bem e quem representa o mal.<sup>46</sup>

Dessa maneira, o heroísmo contido na personagem pode exemplificar de modo bastante objetivo a forte influência da cultura norte-americana sobre outras culturas ocidentais durante o século XX. Do mesmo modo, também vislumbramos o trajeto da constituição do poderio econômico por trás de uma indústria cultural em expansão, ferramenta de acúmulo de capital e propagação ideológica de uma sociedade em ascensão sobre as demais. Poderíamos então, supor que em paralelo à expansão político-econômica ocorreria uma espécie de “estratégia de ajustamento cultural” sobre as demais sociedades que convergiam a um modelo hegemônico. No desequilíbrio de forças, as sociedades detentoras do aparato mais desenvolvido e complexo de instrumentos de propagação cultural influenciariam diretamente as sociedades periféricas, não só sobre o aspecto da cultura como também quanto à adoção do seu modelo ideológico.

---

<sup>46</sup> Sobre o mesmo maniqueísmo típico do repertório ideológico das sociedades anglo-americanas – observados de Tarzan (Burroughs) a James Bond (Fleming) -, Eco (2003) reflete a partir das acusações aos romances de Fleming: “Fleming não é – se for – reacionário pelo fato de preencher o esquema “mal” com um russo ou com um judeu. A esquematização, a bipartição maniqueísta, é sempre dogmática, intolerante; democrata é quem rejeita os esquemas e reconhece as esfumaturas, as diferenciações, justifica as contradições. Fleming é reacionário como é reacionária, na raiz, a fábula, qualquer fábula; é o ancestral e dogmático conservadorismo estático das fábulas e mitos que transmitem a sapiência elementar, construída e comunicada por um simples jogo de luz e sombra, e a transmitem por imagens indiscutíveis, que não permitem a discussão crítica”. ECO, Umberto. **O super-homem de massa: retórica e ideologia no romance popular**. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 173

A complexificação da sistemática desses modelos de indústria cultural à frente de um processo de “exportação de cultura” aponta para um universo bem mais amplo do que a simples caracterização de dominação das potências sobre as sociedades periféricas. É uma sistemática muito maior que não pode ser reduzida à mera ação engendrada por regimes político-econômicos com ambições imperialistas, ocultas sob a efígie democrática. Sendo assim, é possível argumentar sob uma perspectiva pessimista ou apocalíptica que a mitificação de personagens heróicos como Tarzan, Superman ou Flash Gordon seja instrumento potencial de dominação cultural criada por uma superestrutura de “mídia colonizadora” que firmou vínculos de difusão poderosos sobre as sociedades. Entretanto, podemos ter uma visão alternativa quando a partir da análise da origem de tais personagens, chegamos a indícios de que todas essas criações carregam características do imaginário de seus criadores, que por sua vez estavam inseridos a um determinado contexto sócio-cultural de características singulares – fossem elas características próprias desse modelo ou híbridas de outros modelos. Portanto Burroughs, Siegel, Shuster e Raymond construíram heróis que trazem em suas personalidades uma síntese do imaginário social do público, da cultura e do modo de vida norte-americano da primeira metade do século XX, assim como também do modelo europeu que os influenciou anterior ou simultaneamente.

A ideologia da sociedade do produtor é transportada dentro desses mitos heróicos da mídia na modernidade, quer seja inconscientemente ou de forma deliberada e oculta por técnicas subliminares<sup>47</sup>, com intenções que a princípio podem ser no mínimo comerciais. A mitologia heróica na modernidade traz consigo também todo o peso de uma estrutura industrial massificada, voltada à produção de objetos culturais repletos de significação e ideologia, que serão impelidos a públicos e culturas diversificadas. A mitologia se converte em produto cultural que é imposto pelas “melhores” intenções comerciais de troca e satisfação ao público, e por sua

---

<sup>47</sup> Consideramos que mensagens subliminares já foram e podem ser incorporadas as HQs da mesma maneira como algumas técnicas subliminares de propaganda são empregadas em outras mídias, como por exemplo, os comerciais televisivos. Porém destacamos que por ser apenas uma técnica, - e como técnica serve como reforço para o caráter de identificação de conteúdo ideológico nas HQs - a abrangência não se torna suficientemente extensiva para caracterizar e explicar uma tentativa de domínio ideológico, deliberada e coordenada de maneira abrangente. Para mais informações sobre técnicas subliminares nas HQs ver: CALAZANS, Flávio M. de Alcântara. **As mensagens subliminares nas histórias em quadrinhos**. Santos: *Leopoldianum*, v. 18, n. 51, p. 47-50, 1991.



vez submete esse público a discursos de características próprias da sociedade que os produz.

Porém, este caminho não se caracteriza pela verticalização e sim pela obliquidade, pois toda vez que um discurso é imposto acaba se submetendo a uma variedade de fatores culturais locais e é traduzido e reapropriado pelo viés cultural do público consumidor.

### 2.3.2 O super-herói e a ascensão das ideologias no entre-guerras

Quanto ao fator simbólico e ao legado ideológico dentro da cultura massificada, a mitologia heróica merece uma atenção especial por representar um papel de posição privilegiada como indutora de novos discursos sociais pautados em antigas situações.<sup>48</sup>

Um período essencial para a construção dos heróis mitológicos da ficção na indústria cultural pode ser detectado desde a década de vinte até o final da década de trinta, onde especificamente no editorial gráfico dos EUA se desenvolve a “era de ouro” da indústria dos *comics* ou *golden age*<sup>49</sup>. Este período possui a marca da adaptação da mítica do herói aos modelos sócio-culturais, em especial à própria cultura norte-americana.

---

<sup>48</sup> Sobre o discurso oral e a perpetuação da mitologia, Derrick de Kerckhove (1997) argumenta: “Neste contexto as pessoas não estão terrivelmente interessadas em novas idéias ou conceitos, ouvem aquilo que já sabem, da mesma maneira que temos tendência a olhar para características reconhecíveis em novas situações: ‘Isto lembra-me aquele acontecimento’ ou ‘Esta cara lembra-me isto e aquilo’. As pessoas que tem uma cultura oral estão sempre a pensar associativamente, não processando idéias de uma forma específica ou especulativa. Este cenário cognitivo conduz a analogias e mitos. Um mito só funciona se se ligar a muitas situações humanas e a muitas interpretações sem perder a sua estrutura básica”. Em: KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D’Água, 1997, p. 156

<sup>49</sup> A década de 30 é reverenciada como a era de ouro ou golden age dos comics norte-americanos, nesta década “[...] ocorreu a consolidação de gêneros como a aventura, a ficção científica, o policial, as histórias de guerra, de cavalaria e de faroeste, nessa época surgem os quadrinhos de inspiração neoclássica com cenários muito bem acabados como podemos ver em Tarzan, de Harold Foster, Flash Gordon, de Alex Raymond, entre outros. As HQs passam a ser exploradas em todo o seu potencial narrativo, sendo lidas e admiradas por pessoas de classes sociais diversas, além de abarcarem toda a variedade possível de gêneros, as HQs aos poucos vão atraindo públicos das mais variadas faixas etárias”. FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004, p.31

Nos EUA, a superação da crise econômica de 1929 e o otimismo das políticas orientadas pelo progresso do *new deal*<sup>50</sup> determinaram a retomada do desenvolvimento econômico, científico e industrial. O reaquecimento da economia, os investimentos em ciência e tecnologia parecem não influenciar tão somente a economia norte-americana como também as possibilidades do imaginário de sua sociedade, estimulado ainda pela produção cultural e pelos vínculos aos meios de comunicação em massa.

Entre os meios de comunicação em massa, os *comics* circulavam embutidos em veículos de informação como os tablóides diários, trazendo um espaço para a distração e o entretenimento entre as informações consumidas no tempo livre do trabalhador/consumidor. Os *comics* construíram sua imensa popularidade através das *comics strips*, as tirinhas diárias publicadas nos jornais, e das *sunday pages* dominicais, que estabeleceriam esse importante laço difusor da leitura de quadrinhos pelo público.<sup>51</sup> Sendo que a característica periódica de publicação e a atmosfera novelesca das *comic strips* possibilitaram o ciclo de inserção de personagens mitológicos da cultura moderna no imaginário popular além de expandirem as possibilidades editoriais no meio gráfico, consolidando o uso da simbologia e da imagem (GONÇALO JUNIOR, 2004).

Outro fator significativo para a aquisição e formação de uma comunidade de leitores estava na própria vinculação ao meio de comunicação em massa. Ao comprar o seu jornal diário, o leitor (como ainda hoje faz), inspeciona as principais manchetes do dia, lê as matérias de seu interesse cotidiano e em seguida exercita seu imaginário com as tirinhas de seu personagem favorito, ou caso não lhe interesse, separa o suplemento para que o público infantil de casa o faça.

Esse processo de inserção na intimidade doméstica do público norte-americano da década de 30, assim como em outras culturas, teve influência capital na popularização da história em quadrinhos. A forma da *comic strip* derivou mais

---

<sup>50</sup> “O novo governo do democrata Roosevelt trouxe, depois de 1933, a idéia do *new deal*. A Reconstrução da América. Com ele surgiu o sentimento de que os anos 20 foram anos de pecado e por isso deviam ser esquecidos. Havia que se concentrar num grande esforço de reconstrução. O país adquiriu a feição de uma imensa família reunida em torno de um “pai” que, a propósito, entrava em contato com os lares americanos semanalmente, por meio de fire side chats que Roosevelt fazia pelo rádio”. TOTA, Antonio Pedro. Op. cit., p. 38

<sup>51</sup> Key Imaguire Jr. (2006) observa que um recurso muito comum das *sunday strips* era aproveitar o conteúdo de *comic books* e reeditá-los em capítulos dominicais, popularizando ainda mais as histórias e personagens dos *comics*.

tarde para o formato *comic book* <sup>52</sup>, muito em face à popularidade causada pela penetração doméstica nos hábitos cotidianos do consumidor. Num momento histórico onde a televisão ainda não exercia seu papel de comunicação incorporada à vida doméstica, meios de comunicação em massa como o rádio e os tablóides diários, cumpriam esse papel com absoluta eficácia.

Através das *comic strips*, os quadrinhos encontraram seu firmamento no imaginário popular e construíram uma ponte para a disseminação de inovações editoriais, concepções estéticas e inserções ideológicas nas sociedades do entre guerras. Nesse período de tensões latentes entre nacionalismo e internacionalismo, “[...] era difícil manter-se indiferente a Revolução Russa, ao crescente poder de movimentos socialistas e comunistas, ao colapso das economias e governos e a ascensão do fascismo” (HARVEY, 1998, p. 40). Em consequência, havia uma busca de mitologias que pudessem se adaptar às concepções ideológicas e contornar as conturbações sociais da época. A mitologia heróica é reorganizada e reconstituída, ganhando o aspecto particular de cada sociedade, de acordo com suas inclinações político-ideológicas momentâneas e sua herança cultural.

Dentro da ótica empreendedora e capitalista norte-americana podemos observar a mitologia heróica ligada à figura do empreendedor como uma figura heróica, ou mesmo como “[...] o destruidor criativo <sup>53</sup> *par excellence* porque estava preparado para levar a extremos vitais as consequências da inovação técnica e social. E era somente através desse heroísmo criativo que se podia garantir o progresso humano” (SHUMPETER, apud HARVEY, 1998, p. 26).

De acordo com essa concepção, pode-se notar que a mitologia heróica na democracia capitalista norte-americana estaria fundamentada no mito da racionalidade universalizante e do progresso científico-tecnológico, em alguns

---

<sup>52</sup> Gonçalves Junior nos dá uma ideia do impacto no editorial com o surgimento do modelo *comic book* quando observa: “O *comic book* nasceu de uma ideia simples, porém revolucionária, pela praticidade de manuseio e também do ponto de vista comercial. Bastava dobrar o tablóide a meio e grampeá-lo para ter uma revista com o dobro de páginas, mas com o custo quase igual – somente algum tempo depois, adotou-se uma capa impressa em papel de melhor qualidade”. GONÇALO JÚNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004, p. 66

<sup>53</sup> A partir do conceito de Nietzsche sobre a destruição criativa, Harvey (1998) aponta nesse sentido, a imagem modernista do herói, como “um herói épico preparado para destruir mitos religiosos, valores tradicionais e modos de vida costumeiros para construir um admirável mundo novo a partir das cinzas do antigo [...]” HARVEY, op. cit., p. 26.

pontos diferindo das concepções mitológicas em que se apoiaram os regimes fascistas. Tais concepções mitológicas da imagem do herói adaptavam-se, portanto ao discurso político-social e passavam a desempenhar um papel de elemento “reprodutor” ou até mesmo “modelador” na formação de identidade das sociedades incorporando sua herança cultural e suas aspirações político-econômicas.

No campo da propaganda, podemos observar nitidamente a adaptação da mitologia heróica de acordo ao meio sócio-cultural local nesse período. Nos cartazes de propaganda e campanha da segunda guerra mundial, a representação do herói é indispensável, pois era na guerra que ele assumiria seu maior efeito de dramaticidade sobre o imaginário das massas, mostrando assim o quanto sua essência mitológica primordialmente universal tornara-se variável de acordo com as concepções culturais específicas. Observamos por exemplo, na propaganda de guerra do regime nazista, o resgate da mitologia nórdica na correspondência do soldado da *Wermacht* com a imagem mítica de heróis como Siegfried e Lohengrin, além de uma fusão desses mitos nórdicos com a representação neoclássica, na busca pela tradição de um passado resplandecente (HARVEY, 1998).

Na propaganda comunista soviética os traços do proletariado e da crença na produtividade coletiva em prol de um estado forte diluem a imagem heróica individualizada, o que não a torna menos presente. O heroísmo é coletivizado na representação popular do trabalhador (homens e mulheres indistintamente) frente a suas atividades na indústria ou no campo, ou ainda transposto individualmente sob a efígie de suas lideranças, particularmente na representação constante de Josef Stalin. De outro lado, o empreendedorismo otimista e a confiança individualista norte-americana, aparecem na forma de rostos sorridentes e na postura altiva de seus combatentes que como os super-heróis que povoavam o imaginário e os diários dominicais nas bancas de suas metrópoles, convidavam uma sociedade a lutar ao seu lado, sob a bandeira da “liberdade” tão reverenciada e dos inquestionáveis “valores morais” globalizantes.



**Prancha 1 – Linha 1** - LUDWIG HOHLWEIN – “Luftschutz”. Cartaz. 1939. Alemanha; HARALD DAMSLETH - “Nordmenn Kjempe for Norge”. Cartaz. 1940. Noruega; HARALD DAMSLETH – “For Danmark Mod Bolchevismen!”. Cartaz. 1940. Noruega; JULIUS ENGELHARDT - “S.A. Mann Brand”. Cartaz. 1933. Alemanha; - **Linha 2** – VIKTOR IVANOV - “Let you be Inspired in this War”. Cartaz. 1941. Rússia; DENI NIKOLAEVICH - “Stalin’s Mood Makes our Army and Country Strong and Solid!”. Cartaz. 1939. Rússia; VATOLINA NIKOLAEVNA - “Fashism — an Envy Enemy of Women!”. Cartaz. 1941. Rússia; NIKOLAY ZHUKOV - “Join the Rows of the People’s Territorial Army!”. Cartaz. 1941. Rússia; - **Linha 3** – J. MONTGOMERY FLAGG - “Jap... You’re Next!”. Cartaz. 1945; McCLELLAND BARCLAY – “Man the Guns Join the Navy”. Cartaz. 1942. EUA; WILKINSONS – “You Buy’em Well Fly’em!”. Selo. 1942. EUA; EVERETT JOHNSON – “He Volunteered for Submarine Service”. Cartaz. 1941. EUA;- **Linha 4** – [ANÔNIMO] – “Together”. Cartaz. 1943. GBR; JOSEPH HALLAM – “I’ll Be With You Boys”. Cartaz. 1942. Canadá; [ANÔNIMO] – “Buy Victory Bonds”. Selo. 1943. Canadá; HENRI EVELEIGH – “Allens Canadiens!”. Cartaz. 1942. Canadá.

Nos *comics* norte-americanos essa visão de otimismo e confiança plena na encarnação do herói libertário e positivo manifesta-se na incorporação dos super-poderes aos atributos heróicos convencionais. A palavra “super” parecia advinda do orgulho pela superação da crise econômica de 1929 e encorajadora do crescimento de um estado democrático capitalista que em breve entraria em confronto com outras potências de orientação político-ideológica adversa, pela disputa da hegemonia global de poder. Não é casual o fato de que os super-heróis dos *comics* tenham suas principais criações creditadas a década de trinta. Em decorrência da popularidade heróica nos *comics* dessa década, houve a consolidação de um novo estilo de publicação com o *comic book* ou revista em quadrinhos. *Superman* (1938) e *Captain Marvel* (1940) são os melhores expoentes dessa adaptação da mítica do herói, equilibrada entre o sentido de onipotência divina e a limitação humana. Ambos são dotados de poderes infinitamente superiores ao homem comum, mas diante de sociedades democráticas, onde a participação social do indivíduo tornara-se restritamente nivelada, o caráter sobrenatural dos poderes do super-herói se converte numa aspiração natural de realização de poder dentro do imaginário do cidadão, irrealizável em sua vida cotidiana. Então, admitimos que “[...] numa sociedade de tal tipo, o herói positivo deve encarnar, além de todo o limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 2004, p. 247).

Para tal identificação, ao super-herói clássico não é permitido exercer todas as suas características de onipotência que o definem como um semideus sem que desperte um canal mínimo de empatia com a vida cotidiana e com os fatores inerentes a ordem do dia do leitor. Nas identidades secretas dos super-heróis encontramos os primeiros vínculos com a rotina do cidadão comum e tanto na mediocridade do jornalista Clark Kent (*Superman*) quanto na insegurança do adolescente Billy Batson (*Captain Marvel*), o herói mítico e onipotente crava seus pés dentro das limitações humanas, submetido aos entraves sociais. Do lado do leitor ficam as esperanças de que essa identificação inicial com as personagens de ficção o leve ao resgate de poderes ocultos em sua personalidade, para que “[...] possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade” (ECO, 2004, p. 248).

O caráter positivo da personalidade dos dois super-heróis, também revela o vínculo com as ações do cidadão voltado ao convívio social e com o comprometimento aos moldes político-ideológicos pré-determinados. Com seus poderes ilimitados, tanto o Super-Homem quanto o Capitão Marvel estão determinados a cumprir as leis e restabelecer a ordem pública circunscrita à esfera civil sem, no entanto, inspirarem qualquer pretensão individual ao senso político. Tais como o leitor, os dois heróis então estavam igualmente submetidos às regras do sistema e adaptados ao convívio social.

Por fim, a ordem temporal deve ser adaptada aos heróis de tal forma que não assumam integralmente sua propriedade mítica de imortalidade sem a sugestão de caírem nas agruras do envelhecimento e da morte tais como estão sujeitos os simples e mortais leitores (ECO, 2004). De formas diversificadas, seus autores parecem ter resolvido o caso da temporalidade com relativa originalidade: No caso do Super-Homem a continuidade das histórias nas edições de seus *comic books* é truncada, causando uma certa sensação de descontinuidade e temporalidade onírica onde o aparecimento de personagens como *Superboy* ou *Supergirl*, passagens da infância e da adolescência do herói, acontecimentos de seu planeta natal, são apresentados ao leitor fora de uma linha cronológica seqüencial minimizando o efeito temporal sobre o personagem. Em Capitão Marvel, a possibilidade de transformação imediata de um adolescente em herói adulto abre um precedente temporal curioso que funciona como um atalho da adolescência para a maturidade de Billy Batson, um artifício que induz o leitor à não se preocupar em demasia com a juventude permanente do rapaz uma vez que o ato da transformação lhe dá o sentido de quebra na temporalidade.

Ainda que muitos desses artifícios enganem as leis físicas da temporalidade, mantendo um equilíbrio sutil entre onipotência e humanidade, a manutenção do caráter mítico do herói nunca permitiria que Super-Homem pudesse se casar ou gerar filhos – por tal motivo sempre estará comprometido com o namoro interminável com Mirian Lane<sup>54</sup> – pois dessa maneira estaria sujeito a ação do tempo, ao envelhecimento e a morte.<sup>55</sup> Tanto o Super-Homem quanto o Capitão Marvel

---

<sup>54</sup> Mirian Lane foi o nome adaptado para a versão em português da namorada Lois Lane.

<sup>55</sup> No que diz respeito às relações familiares e sua identificação com o público, o Capitão Marvel assumiria uma posição vantajosa em relação ao Super-Homem, pois a possibilidade de

representam a mítica suprema do herói *apolíneo*<sup>56</sup> ao final da era de ouro dos *comics*, impressa na figura da maioria dos super-heróis que os sucederam desde então. Mas no extremo oposto à representação apolínea, o surgimento do herói *dionisíaco*<sup>57</sup> era sentido na trama policial de *Batman* (1939).<sup>58</sup>

Em comparação as aspirações simples e integradas à sociedade, contidas na clareza das ações altruístas e positivas do Super-homem e do Capitão Marvel a obscuridade da composição heróica de Batman era por demais complexa para ser apreciada de maneira popular pelos leitores dos *comics* dos anos quarenta e não por simples coincidência o herói passou a ser cultuado de forma massificada a partir das décadas de setenta e oitenta, nitidamente mais adaptado a um mundo globalizado de tendências capitalista-tecnocráticas consolidadas onde a concentração da vida urbana nas grandes metrópoles trouxe particularidades cotidianas semelhantes às encontradas em Gotham City.<sup>59</sup> Entretanto é a imagem apolínea do super-herói positivo e integrado às ações da sociedade civil norte-americana que prevalece ao final da *golden age* dos *comics*, às vésperas de um conflito de proporções globais.

---

transformação através da palavra mágica *SHAZAM!* Também se estendia a outros personagens que iriam compor sua família, compartilhando responsabilidades, poderes e imortalidade.

<sup>56</sup> O herói apolíneo encaixa-se na concepção de Nietzsche, na tragédia, à duplicidade do apolíneo e do dionisíaco. Dentro de tal concepção poderíamos supor que o herói apolíneo representaria o onírico, a bela aparência do mundo dos sonhos e a divindade da luz atribuída ao deus Apolo. Ver mais sobre a duplicidade do apolíneo e do dionisíaco em: NIETZSCHE, Friedrich W. **O Nascimento da tragédia, ou helenismo e pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

<sup>57</sup> Sob a influência dionisíaca o herói é despido de onipotência divina e conciliado à sua condição natural, instintiva e soturna. Segundo Nietzsche (1998), o dionisíaco “[...] ascende do fundo mais íntimo do homem [...] é trazido a nós, o mais perto possível, pela analogia da embriaguez”. NIETZSCHE, op. cit., p.30

<sup>58</sup> A concepção dionisíaca é evidente em Batman, que nada possuía em matéria de super-poderes, porém sua humanidade latente o impeliu a resolver seus problemas com o submundo de forma inteligente e ao mesmo tempo violenta, usando todos os aparatos tecnológicos e os recursos financeiros que o capitalismo-tecnocrático podia lhe oferecer através da identidade secreta do milionário Bruce Wayne. O homem-morcego que agia nas sombras da noite de Gotham City, escondia sua personalidade complexa e traumatizada por trás de uma máscara misturando seu senso de justiça a seu impulso de vingança na luta permanente contra o crime numa sociedade repleta de contraventores e foras da lei. Informações obtidas em: MOYA, op. cit.

<sup>59</sup> A mini-série O Cavaleiro das Trevas de Frank Miller (1985), trouxe uma nova personalidade ao personagem, mais agressiva e próxima dos modelos de “justiceiros” difundidas pelas mídias da década de 80, impulsionando as produções cinematográficas de trilologias sobre Batman. Ver: MELLOTT, Philippe; MOLITERNI, Claude. **Chronologie de la bande dessinée**. Paris: Flammarion, 1996.





**Figuras 10, 11, 12 e 13** - ALEX ROSS – *Superman*. 1999. DC Comics; J.W. SCHLAIKJER - Cartaz de recrutamento militar. 1944; ALEX ROSS - *Shazam!*. 1999. DC Comics; HADDON SUNDBLOM - Cartaz de recrutamento militar. 1942.

Tanto nas grandes metrópoles da América quanto nas frentes de batalha da Europa ou do Oceano Pacífico, a influência mítica do herói estaria presente no imaginário e na representação dos que testemunhariam os anos violentos e sombrios da segunda guerra mundial.

Antes e durante a eclosão da segunda guerra mundial a propaganda foi uma das principais ferramentas de incentivo ideológico nos regimes ditatoriais e democráticos. A influência da propaganda oficial de estado pode ser observada na área gráfica através dos cartazes de convocação, dos panfletos de venda de bônus de guerra e nos impressos de campanhas de racionamento de recursos entre outras finalidades. Assim como os outros meios de comunicação de maior complexidade tecnológica como o rádio e o cinema, os recursos gráficos desempenhavam sua função de manter a nação ativa e engajada aos esforços de guerra.

A força do conteúdo político-ideológico é percebida diretamente na combinação entre imagens e o conteúdo textual voltado à utilidade pública. Na propaganda de guerra é freqüente a representação de conceitos maniqueístas identificando didaticamente os representantes do conflito do “bem” *versus* o “mal” pela tipificação de características das personagens. Do “nosso lado” ou do lado do “bem” as lideranças são impávidas e confiáveis no apontamento do caminho correto a se seguir, no sacrifício pelo bem maior. Do “outro lado” ou do lado do “mal” os líderes perversos trilham a escalada da crueldade megalomaniaca através da disseminação de crenças nebulosas, próprias de suas sociedades fundamentadas na exploração e na tirania. Os líderes “deles” são deformados e medíocres enquanto

os “nossos” são íntegros e sábios. “Seu” povo e “seus” soldados são conduzidos pela ganância e pela servidão enquanto os “nossos” são livres e orgulhosos. A ideologia “deles” é infecciosa e se alastra pelo mundo como uma praga de insetos enquanto as “nossas” idéias nos guiam pelos caminhos da verdade.

A mensagem político-ideológica maniqueísta da propaganda de guerra era transferida para os *comics* e super-heróis urbanos comprometidos com a esfera civil tais como o Super-Homem, ganharam uma dose maior de posicionamento político em suas personalidades, porém mantiveram-se em suas posições tradicionais de defensores da lei e da ordem interna, enquanto deixariam os campos de batalha por conta dos soldados e das novas criações heróicas sintonizadas com o teor político-ideológico da propaganda de guerra.

Se as “[...] antigas histórias de Superman eram uma versão da política do *New Deal* para a juventude [...]”, *Captain América* (1941) era um produto combinado da propaganda político-ideológica com a indústria cultural dos *comics*, quase que exclusivamente para a propaganda de guerra (GORDON, 1998, p. 134).Típico de uma sociedade com um mercado consumidor auto-suficiente e com uma indústria editorial gráfica desenvolvida, Capitão América tornou-se um produto de consumo capaz de combinar métodos modernos de propaganda da época com a mitologia heróica no imaginário social. No ultrapatriotismo exacerbado do Capitão América, encontramos a íntegra da mensagem ideológica representada na imprensa de propaganda oficial de estado. Quando Steve Rogers vestia seu uniforme e a máscara com as cores do estandarte da pátria, trazia a tona a representação simbólica do super-soldado, e transferia os super-poderes da esfera civil para a esfera militar (MOYA, 1996).

Destemido, fiel e bem treinado o Capitão América cumpria com prazer e orgulho as missões mais arriscadas na campanha contra as forças fascistas, lutando contra as mesmas representações diabólicas que a propaganda dos cartazes de guerra apontava com didatismo. O super-soldado lutava ao lado do soldado leitor, oferecendo-lhe simbolicamente a proteção de seu escudo estrelado e a têmpera moral no incentivo ao combate contra a deformidade ideológica caricatural do megalômano Führer e a “crueldade nipônica” com suas espadas afiadas ávidas de sangue.



**Figuras 14, 15 e 16** - JOE SIMON - *Captain America* n°2. Capa. Abril, 1941. Marvel Comics; AL AVISON - *Captain America* n°18. Capa. Setembro, 1942. Marvel Comics; SYD SHORES - *Captain America* n°35. Capa. Fevereiro, 1944. Marvel Comics.

Através da alteridade nas concepções entre “eu” e “outro”, enfatizada na propaganda de guerra e estendida aos *comics* pelo Capitão América, podemos também interpretar outros sentidos de significação mais abrangentes do que a simples sugestão maniqueísta de confronto entre “bem” e “mal”, explorada intensamente pela propaganda político-ideológica dos regimes de Estado no período da segunda guerra mundial. Essa concepção alternativa de interpretação poderia inclinar o público ao interesse pelo “outro”, devido ao exotismo de suas características e ao efeito de estranhamento. Sendo que a excentricidade do exotismo alheio na descrição entre “eu” e o “outro”, quando percebida pelo público o poderia levar a “relativizar” sua própria noção de sociedade (CAUSO, 2003).

Nesse sentido o estranhamento que se fazia importante nas concepções utópicas e distópicas da FC, já percorria a *pulp era* nos anos 20 e 30 e continuava a impulsionar o público consumidor dos *comics* da *golden age*.

### 2.3.3 O herói da ficção científica nos *comics*

A materialização da mítica do herói positivo, combinada a inspiração pela superação da crise de 1929, pelo otimismo de uma década de crescimento

econômico e pela construção de um modelo social forte e estável, exaltou na imaginação popular a figura dos heróis e super-herói dos *comics* norte-americanos nos anos trinta. Construindo essa mitologia heróica na modernidade, a proliferação de temáticas provenientes da literatura *pulp* estendera-se aos *comics* que fizeram adaptações a essas temáticas e criaram estilos originais de publicação como as *comic strips* e os *comic books*.

A princípio, de acordo com o gênero a especialização temática dos *comics* não era muito delimitada, porém, através da adaptação sistemática de textos da literatura *pulp*<sup>60</sup> começavam a se delimitar temas especializados como as aventuras heróicas de FC.

Da particularidade das combinações entre mitologia heróica, exotismo e concepções científico-tecnológicas, muitas delas herdadas do *scientific romance* e da *pulp fiction* surgem aventuras épicas espaciais de heróis tecnológicos como *Buck Rogers in the Year 2429 A.D.* (1929), *Brick Bradford* (1933) e *Flash Gordon* (1934), mesclando-se ao panteão de heróis tradicionais criados desde o início da década, que já traziam inclinação a temática para a FC em alguns casos.<sup>61</sup> Porém esses heróis diferem do modelo convencional dos *comics*, pois apontam para perspectivas científico-tecnológicas futuras, inserindo entre as provações características do romance heróico de aventuras, a avaliação da capacidade do herói como manipulador de tecnologia. A interdependência da ciência e da tecnologia é um pré-requisito para o desenvolvimento das histórias desse tipo de gênero dos *comics* da década de trinta. A ação do herói não deveria estar restrita ao âmbito do mundo conhecido, do passado ou do presente, deveria remeter o leitor aos mundos alternativos, tecnologicamente transformados onde a perspectiva futura seria determinada pela ciência.

Um certo clima de euforia tecnológica acompanha as aventuras dos principais heróis da FC nos *comics*, revelando uma fatia das perspectivas positivas do imaginário social quanto ao uso da tecnologia, fazendo uma antecipação relativamente otimista do que viria se tornar o avanço da tecnologia com a Segunda Grande Guerra, com a corrida armamentista e as pesquisas espaciais, pelas várias

---

<sup>60</sup> A literatura *pulp* era mais antiga, tradicional ao público e parcialmente definida por gêneros como aventura policial, fantasia e ficção científica.

<sup>61</sup> Informações retiradas de: LUCHETTI, op. cit.

décadas futuras. Buck Rogers é a primeira grande incursão do herói positivo no mundo do futurismo e da tecnologia, além de caracterizar também um dos primeiros casos de exploração cíclica do herói de FC pelo circuito de mídias da indústria cultural.



**Figuras 17, 18 e 19** – ALEX RAYMOND – quadro de *comic strip* de *Flash Gordon*. 1942. King Features Syndicate; CLARENCE GRAY - vinheta de abertura de *Brick Bradford*. 1933. Central Press Association; FRANK R. PAUL- *Amazing Stories* n°5. Capa. Agosto, 1928.

Nas aventuras de Buck Rogers, já encontramos uma tendência de associação da tecnologia ao militarismo, uma vez que o herói que desperta numa sociedade futurista depois de um estado de hibernação de cerca de quinhentos anos, era oficial da força aérea norte-americana. Vemos também uma profusão de artefatos funcionais que ressaltam a interpretação contemporânea do caráter utilitário da tecnologia e ainda apontam conceitos que em alguns casos seriam desenvolvidos por tecnologias futuras. Em Buck Rogers “[...] já temos as armas de desintegração, as aeronaves a jato, as botas magnéticas, as cidades submarinas, os cintos voadores, o circuito fechado de televisão, a minissaia, as plataformas espaciais, o raio laser e os robôs” (LUCHETTI, 1991, p. 18).

Se em Buck Rogers ocorrem resquícios de militarismo e a ênfase narrativa é tecnológica, em Brick Bradford um outro lado do imaginário norte-americano é refletido na representação da ideologia na esfera civil e na ênfase científica. O louro

e atlético Brick é filho de um riquíssimo empresário norte-americano, e muito embora tenha honestas qualidades de pensamento, nem por isso é capaz de entender completamente as teorias científico-filosóficas do sábio mentor Kopak compensando suas limitações no campo intelectual com uma enorme energia e disposição em enfrentar perigos e socorrer aliados. A necessidade presencial do herói nas mais diversas situações e ambientes possíveis parece descrever o sentido crescente de onipresença cultural norte-americana no cenário mundial e antecipar a hegemonia do pós-guerra. Brick Bradford parece ter alcançado todos os lugares possíveis em suas aventuras, “[...] encontrou antigas e perdidas civilizações, visitou o centro da terra, o espaço sideral e outras dimensões” (LUCHETTI, 1991, p. 24). A tecnologia o acompanha com frequência, mas são nos conceitos científicos que as aventuras de Brick Bradford se concentram de um modo preferencial.

Além de fazer uma síntese da ênfase científica nas aventuras de Brick Bradford, *Viagem ao Interior de uma Moeda* também nos dá um bom exemplo da ideologia por trás das significações, sugerindo ao leitor a existência de todo um “universo” contido num símbolo econômico norte-americano.

Apesar de bastante familiares ao público, tanto Buck Rogers quanto Brick Bradford seriam suplantados em popularidade pelo legendário Flash Gordon. O novo herói de FC ascenderia diante do gosto do público, não somente pela versatilidade e boa qualidade das histórias criadas pela indiscutível habilidade literária de Alex Raymond, como também pela capacidade de estratégia comercial da poderosa *King Features Syndicate* diante de sua concorrência. De produção muito mais cuidadosa e elaborada do que seus similares, *Flash Gordon* foi adaptado da literatura de *When Worlds Collide* (Philip Wyle e Edwin Balmer, 1930) e chegava a ter consultores científicos como o professor Shelby Maxwell à disposição de Raymond durante a produção dos roteiros (MELLOT; MOLITERNI, 1996).

*Flash Gordon* parece ter compilado de uma maneira abrangente todas as tendências ideológicas apresentadas nas aventuras de outros heróis dos *comics* da época, acrescentando-lhes novas possibilidades de estilos emergentes na FC, comuns à literatura *pulp* e descendentes do *scientific romance*. O sentido temático de *Space Antropology* atribuído como estilo por Raymond Williams em 1956 em algumas obras literárias de FC, já era latente na obra de Alex Raymond para os *comics* em



1934. O conteúdo a que muitos críticos dos *comics* designam como a *Space Opera* criada por Raymond, traz a diversidade de culturas, povos e criaturas intergaláticas características do estilo observado posteriormente por Williams. Entretanto, se a multidiversidade cultural de formas alienígenas é um dos principais atrativos nas sagas de Flash Gordon, o conteúdo ideológico das histórias reproduz o modelo do herói americano louro, de físico atlético e personalidade intrépida que é arrastado pelas circunstâncias, de seu planeta natal rumo ao desconhecido para salvar a humanidade de uma ameaça externa poderosamente destrutiva. O herói americano é o centro da narrativa novamente, conduzindo as diretrizes da ação à frente da multidiversidade de povos e culturas alienígenas cuja possibilidade será tomar parte na investida heróica na posição de aliados ou inimigos numa luta contra expansão tirânica do “mal”.

Não podemos desprezar o fato de que mesmo sob a ótica positiva da ciência libertadora e da narrativa conduzida pela euforia tecnológica - centrada no usual maniqueísmo do herói dos *comics* da década de trinta -, a obra de Alex Raymond ainda surpreende por apresentar traços distópicos em relação aos desenlaces na contextualização da política mundial, na eminente colisão entre os mundos que prenunciaria os choques ideológicos do pré e do pós-guerra.

#### 2.3.4 Os anti-heróis e as novas heroínas: reflexos dos movimentos sociais da década de sessenta

Eventos históricos que causaram mudanças na ordem política e no comportamento social trouxeram reflexos na produção da indústria cultural, como vimos na representação heróica após a crise econômica em 1929 ou no período do pré e do pós-guerra. Em meio a esses eventos históricos, os movimentos sociais tiveram sua repercussão sobre as mídias de comunicação e a indústria de entretenimento.

O final da conturbada década de sessenta foi um período caracterizado pela contestação e reação social contra os avanços dos valores capitalistas e tecnocratas sobre a vida cotidiana. Em grande parte dos grandes centros urbanos do mundo manifestavam-se sentimentos de revolta e desconfiança diante da decepção com as promessas não cumpridas pela modernização tecnocrática, manobrada por políticos

e especialistas. Proliferavam facções políticas e movimentos de luta social que numa heterogeneidade de vozes reivindicavam mudanças no sistema que lutavam contra muitas das ferramentas que o capitalismo tecnocrático se apoiara em sua ascensão e de que relutaria em abrir mão para se expandir: O burocratismo, o consumismo, o moralismo, o determinismo, o militarismo, o machismo, o segregacionismo (CAMPOS, 2003).

Esses movimentos sociais tinham em comum a intensa participação dos jovens, a faixa etária que caracterizava uma geração sistematicamente afetada pela frustração e pela falta de perspectiva nas promessas capitalistas de “paraísos futuros”. Eram massas de jovens, e eram negros, mulheres, desempregados, delinqüentes e estudantes, todos expoentes de segmentos sociais não contemplados pela modernização e pelo progresso técnico-econômico. Segundo Rogério de Campos (2003) este é um período de rejeição dos modelos sociais hegemônicos pela juventude dos centros urbanos:

Em sua porção urbana do Primeiro Mundo (e nas bolhas urbanas de classe média existentes no terceiro mundo), a juventude rebelde não só rejeita as antigas promessas de melhores futuros: ela descarta aquilo que já podia ter como conquistas do conforto ocidental. Rejeita a boa vida de playboy e os condomínios de classe média, rejeita as carreiras profissionais seguras e a vida estável, rejeita o uísque do happy hour e o plano de aposentadoria. É a contracultura. A Grande Recusa (CAMPOS, 2003, p.12).

Feministas, cabeludos *hippies*, ativistas *black panthers* e estudantes *yuppies* formavam a nova face da juventude urbana radicalizada, cuja intenção era começar tudo do zero. Procuravam como forma de expressão os meios alternativos e rejeitados pela sociedade, livres de tradições e que representassem subculturas ligadas à ralé urbana da época, o *blues*, o *rock*, o grafite, os quadrinhos.

Os heróis apolíneos dos *comics* perderam seu carisma e carregavam o estigma de serem produtos ideologicamente ligados às indústrias culturais. Superman, Capitão Marvel e até mesmo o dionisíaco Batman, apresentavam uma conduta moral mais próxima das gerações passadas do que propunha a nova geração. Os heróis e super-heróis transmitiam a sensação de estarem envelhecendo, agindo como pais e avós que aconselhavam, pregavam a moral, e perdiam a identificação que outrora estabeleceram com os jovens de outras



gerações. Os tempos eram outros, eram tempos dos anti-heróis *hippies* e das heroínas feministas.

O anti-herói<sup>62</sup> sim identificava a nova geração, pois podia transitar pelo *underground* urbano sem ser percebido, não usava malhas colantes vermelhas ou vestia capas esvoaçantes, não salvava donzelas em perigo nem dava lição de moral ao final da história. Ele trazia o outro lado da moeda, a inversão dos valores tradicionais, o desencanto, a mediocridade, a delinquência, a paródia. Aliás, é na paródia que o anti-herói se estabelece em absoluto, trazendo consigo a crítica sutil ou agressiva aos modelos estabelecidos através da ironia, do sarcasmo, da ridicularização e do escárnio. O anti-herói se constituiria como elemento de crítica social desde os tempos da comédia grega, dos contos e poemas medievais, dos romances picarescos renascentistas. Suas versões contraculturais surgiram em personagens como *Trashman* de Spain Rodriguez, *Wonder Wart-Hog* de Gilbert Shelton, *Fritz the Cat* e *Mr. Natural* de Robert Crumb. Revistas alternativas como a legendária *Zap Comix*, que nas primeiras publicações em 1968, eram vendidas nas esquinas de mão em mão, no ano seguinte passavam a atingir vendas de 400 mil exemplares por edição, “o impacto foi fulminante [...] parecia mesmo provável que toda a indústria de quadrinhos tradicional viria abaixo, substituída pelos *comix*” (CAMPOS, 2003, p. 28).

Entretanto, o editorial de grande porte também se apropriou da imagem do anti-herói, porém de maneira mais branda que os *comix*. A Marvel foi uma das precursoras na criação de novos heróis que apresentariam uma carga de características anti-heróicas latentes. A estratégia da Marvel era colocar nas mãos de jovens desenhistas e roteiristas como Stan Lee, Jack Kirby, Stephen Ditko e Joe Simon, a incumbência de criar moldes heróicos menos ortodoxos e mais apropriados às modificações na sociedade. O final da década de sessenta é o período de origem de novos super-heróis que revitalizariam a tradição heróica nos *comics*, trazendo

---

<sup>62</sup> Enquanto protagonista da história narrada ou encenada, o anti-herói reveste-se de qualidades opostas ao cânone axiológico positivo: a beleza, a força física e espiritual, a destreza, dinamismo e capacidade de intervenção, a liderança social, as virtudes morais. A avaliação do herói, feita pelo leitor/espectador, assume sempre aspectos subjetivos, uma vez que, no quadro da apreciação humana das situações de vida e dos acontecimentos, a ambiguidade dos pontos de vista é uma constante, que se inscreve no caráter dialético da condição humana, qualquer reação do protagonista é sempre susceptível de interpretações antagônicas. Ver mais sobre o anti-herói na literatura em: GONZALEZ, Mário. **A saga do anti-herói**. São Paulo: Nova Alexandria, 1998.

nos heróis da Marvel uma parcela de rebeldia “autorizada”, da contracultura para a indústria cultural. Se a fúria explosiva do gigante Hulk apontava para o potencial destrutivo da nova geração que afrontava o sistema, as preocupações e incertezas de Peter Parker aproximavam o Homem-Aranha à falta de expectativa do jovem leitor desempregado. Os X-Men traduziam a diversidade étnica excluída e segregada pelo modelo. O Surfista Prateado divulgava a mensagem da nova filosofia, da luta intelectual contra o avanço do poder tecnocrático de Galactus, o Devorador de Mundos. Os novos heróis da Marvel que carregavam uma dose suave da contracultura em suas personalidades construídas sobre estruturas anti-heróicas, demonstravam o poder e a versatilidade de apropriação e adaptação das indústrias culturais frente às mudanças repentinas na sociedade. Sintonizadas com os movimentos sociais, as grandes potências do editorial norte-americano e novas correntes editoriais espalhadas principalmente pela Europa, investiam na renovação da representação da imagem heróica e encontraram na imagem da heroína, uma alternativa comercial promissora livre das perspectivas até então exploradas na versão masculinizada e tradicional do heroísmo nos *comics*.

A intensificação do movimento feminista e a apropriação do ideário pela indústria cultural produziram influências visíveis ao imaginário nos quadrinhos, permitindo que o espaço outrora reservado prioritariamente aos homens como protagonistas, começasse a ser dividido por um número crescente de personagens femininas que iam ocupando títulos de revistas e papéis de destaque nas HQs. Com personalidades definidas, independentes e capazes de resolverem suas tramas com pouca ou nenhuma influência masculina, elas agora imprimiam um novo enfoque aos argumentos, que romperia com as tradições anteriores da representação feminina.

Desde a *golden age* dos *comics* norte-americanos as personagens femininas ocupavam uma posição coadjuvante nos *comics*, em geral no papel de namoradas dos protagonistas, seus intrépidos e protetores heróis. Belas e elegantes, perpetuaram a imagem da heroína ou “mocinha” na cultura massificada, trazendo a tona os ideais de sociedade numa época onde a mulher tinha seu papel de importância predominantemente restrito a esfera doméstica através de suas responsabilidades administrativas sobre o lar e sobre a educação das crianças,

enquanto o homem ocupava a posição central de provedor da família. A personificação do modelo típico da mocinha era fielmente representado na personagem Dale Arden em *Flash Gordon* (1934). Sempre fiel companheira e apaixonada pelo heróico Flash, Dale Arden personifica a mocinha por excelência, “[...] sendo uma das mais bonitas e charmosas mulheres dos comics [...] Com Dale, Raymond chegou a perfeição do *tipo feminino* [grifo nosso] dando-lhe uma classe inigualável” (LUCHETTI, 1991, p. 29). Dale Arden demonstrava em sua personalidade e em sua participação no enredo, um pouco das posições pré-determinadas sobre gênero na sociedade ocidental da década de 30, que embora já começasse a ser influenciada por idéias de movimentos feministas do entre guerras, ainda carregava uma pesada carga dos pré-conceitos positivistas do final do século XIX.

O surgimento de tendências feministas híbridas, inclinadas ideologicamente ao darwinismo social e às leis da eugenia, parecia canalizar o impulso progressista dos ideais feministas numa direção que novamente viria a segregá-los ao âmbito tradicional doméstico. No aspecto simbólico da construção da dominação masculina se supõe que em grande parte, a adesão da parte dominada também deu embasamento a essa dominação. Sendo o consentimento feminino à dominação e a divisão em posições sociais por sexos, obtido por discursos e práticas que garantiam a compreensão dessa relação de dominação como “biológica” ou “histórica”, sendo “[...] sempre afirmada como uma diferença de ordem natural, radical, irredutível, universal” (SOIHET, 1997, p. 107). Segundo Roger Chartier (1993), a incorporação da dominação masculina não exclui a presença de manipulações por parte do lado feminino dominado:

A aceitação pelas mulheres de determinados cânones não significa, apenas, vergarem-se a uma submissão alienante, mas igualmente construir um recurso que lhes permitam deslocar ou subverter a relação de dominação. Compreende dessa forma, uma tática que mobiliza para seus próprios fins uma representação imposta – aceita, mas desviada contra a ordem que a produziu. As fissuras à dominação masculina não assumem à via de regra, a forma de rupturas espetaculares, nem se expressam sempre num discurso de recusa ou rejeição. Elas nascem no interior do consentimento, quando a incorporação da linguagem da dominação é reempregada para marcar uma resistência. Assim, definir os poderes femininos permitidos por uma situação de sujeição e de inferioridade significa entendê-los como uma reapropriação e um desvio dos instrumentos simbólicos que instituem a dominação masculina, contra seu próprio dominador (CHARTIER apud SOIHET, 1997, p. 107).

A posição da mocinha traz em boa parte da representação da dominação simbólica masculina e do consentimento implícito feminino na sociedade da época dos *comics* da *golden age*. A bela e inteligente Dale Arden, integrada e participativa ao lado de Flash Gordon, sempre seria sua coadjuvante sem nunca concorrer com o herói em suas ações, mas lhe prestando auxílio a partir de sua posição de retaguarda enquanto por ele é protegida de toda a sorte de perigos da trama. A reprodução do modelo homem/provedor, mulher/administradora transparece na epopéia de Flash Gordon de forma notória, assim como irá se repetir (guardadas as particularidades) por diversas sagas de heróis da *golden age*.

Entretanto, não seria apenas a imagem da “futura esposa” submissa e recatada que transpareceria na década de trinta. A outra face feminina, da garota “melindrosa”, sorridente, ligeiramente desastrada e vestida em trajes pouco recatados, ia muito além de proporcionar a fantasia à imaginação masculina e sugerir padrões morais antagônicos à “moça com quem se deve casar”, e em outro aspecto essa imagem “[...] refletiu ao mesmo tempo as atitudes vis-à-vis da sexualidade feminina e as esperanças de mudança” (BUSZEK apud GUILLOT, 2006).

A era da *pin-ups* tem seu auge entre as décadas de trinta e cinquenta, mas é originada da exposição gradual da mulher pela mídia a partir do século XIX, no período em que “[...] surgem os meios de produção das imagens em massa, uma classe média urbana e uma sociedade mais aberta à representação da sexualidade feminina” (BUSZEK apud GUILLOT, 2006). Embora a representação da sexualidade feminina estivesse prioritariamente atrelada à exploração comercial do erótico e da fantasia masculina, a imagem da *pin-up* concede maior espaço para a representação de costumes e atributos sociais à mulher que antagonizassem com a representação tradicional de valores impostos pela hegemonia masculina. Elas não possuem o ar de inteligência recatada ou aparentam menor grau de submissão ao mundo masculino do que as tradicionais mocinhas das aventuras heróicas, mas certamente denotam maior liberdade em suas ações, colocando homens em estado de catarse diante de seu maior poder: a sensualidade.

A sensualidade e o erotismo foram introduzidos na mídia em paralelo com a exposição da imagem feminina, e com a imagem das *pin-ups* vemos uma união

promissora entre o erótico e o comercial. Vemos nelas, a origem da fórmula comercial *cheesecake* onde o sexo pode ser apenas sugerido e “[...] a bela está sempre desnudada, porém raramente nua” (GUILLOT, 2006).

A imagem da *pin-up* fora modelada na fórmula da “erotização permitida” dentro dos limites comerciais iniciada desde o fim do século XIX, quando vão sendo difundidos da Europa aos Estados Unidos, os calendários sexy, os cartões-postais, os pôsteres de atrizes de teatro e a literatura *pulp* do estilo *saucy*. As *pulp magazines* do tipo *saucy* traduziriam para estilo literário do conto a mesma fórmula de sucesso do “sugerir sem explicitar” utilizada em outros setores da indústria cultural, sendo que proliferavam títulos de *pulps* de teor mais, ou menos “apimentados” ao longo de décadas, como *Bedtime Stories* (1932-1940), *Breezy Stories* (1915-1949), *French Night Life Stories* (1933-1937), *Gay Parisienne* (1930-1938), *Ginger* (1928-1940), *Hollywood Nights* (1930-1937), *La Parre Stories* (1930-1938), *Pep Stories* (1927-1940), *Spicy Stories* (1928-1938), entre outras.



**Figuras 20, 21 e 22** – ENOCH BOLLES – *Bedtime Stories* n°3. Capa. Abril, 1933. Regal Publishing; WORTH CARNAHAN – *La Parre* n°1. Abril, 1930. Irwin Publishing; ENOCH BOLLES – *Ginger* n°1. Capa. Maio, 1935. Edmar Publishing.

A década de trinta tornou-se o período de ouro das *pin-ups* e dos ilustradores clássicos do estilo *cheesecake* como George Petty e Alberto Vargas. O estilo de representação das *pin-ups* não era difundido apenas no meio gráfico da ilustração

ou das capas de *pulps*, e obras de Petty e Vargas, podemos vê-lo derivar por toda a estrutura da indústria cultural norte-americana da década de trinta.

No trânsito da imagem da *pin-up* pelas mídias, os *comics* tiveram em heroínas como *Betty Boop* (Max Fleischer, 1931) e *Jane* (*Jane Pouca-Roupa* – Norman Pett, 1932) a introdução do erotismo constituído pelo estilo *cheesecake* em combinação com o humor cínico e o texto *saucy* das *pulp magazines* especializadas.

Dentro de uma silhueta suntuosamente curvilínea e caricatural, a doce americana Betty é inocentemente sedutora e sem fazer esforço algum acaba por levar os personagens masculinos à loucura, assim como sua contemporânea inglesa Jane que traz o deleite ao leitor com sua personalidade desastrada, perdendo as roupas peça por peça, numa espécie de *strip-tease* “involuntário” até o fim de cada aventura (MELLOT; MOLITERNI, 1996).



**Figuras 23, 24 e 25** – MAX FLEISCHER – *Betty Boop*. 1931; NORMAN PETT – *Jane*. 1932; ENOCH BOLLES – *Pin-up*. [193-?].

Betty Boop e Jane são produtos da indústria dos *comics* dentro de um contexto social em que imagem de “mulher objeto” também trazia em sua síntese o conceito de mulher como protagonista. Objetos do desejo masculino eram ao mesmo tempo paradoxalmente inalcançáveis entre anônimas e atrizes de cinema que se multiplicavam pelas paredes dos dormitórios e nas portas dos armários dos soldados, dentro dos seus abrigos ou na *nose art* da fuselagem dos aviões. Assim

como os comics de super-heróis tinham a função de manter o moral, a distração e as esperanças dos soldados em meio ao *front* da segunda guerra e estes retribuía aumentando-lhes o grau de produção e vendagem.

Entretanto, a partir da década de sessenta a transição de costumes na sociedade norte-americana, as crises político-financeiras e a voz dos movimentos sociais como o feminismo, começavam a revolucionar as representações femininas cristalizadas nos anos trinta e refletidas na posição submissa das heroínas dos *comics* ou no estilo cheesecake das *pin-ups*. Juntamente com a mocinha dos *comics* a *pin-up* foi considerada “[...] obsoleta nesses tempos de licença sexual: daqui para frente, ela que conheceu sua hora de glória nos anos 1930-1950, nos Estados Unidos e no resto do mundo, está se vendo relegada às páginas especiais da revista ‘Playboy’, ao calendário da Pirelli e à ‘página 3’ dos tablóides britânicos” (GUILLOT, 2006).

Em paralelo às movimentações sociais de meados dos anos sessenta, teremos a introdução intensificada da mídia televisiva no âmbito doméstico com incorporação da televisão ao cotidiano como fonte de informação e entretenimento doméstico. Recém ingressa no círculo das mídias de comunicação formadoras de poderosas indústrias como a indústria fonográfica e a cinematográfica, a televisão ganhou força num período de intensa transformação de costumes sociais e de crise nos modelos culturais hegemônicos na sociedade capitalista. A velocidade da informação acompanhada da imagem, estava agora incorporada ao cotidiano doméstico de tal forma que tanto os movimentos de contestação dos modelos vigentes, quanto os expoentes do modo de pensamento conservador predominante, tomassem o centro do palco domiciliar pela disputa ideológica no direcionamento de pensamento da sociedade capitalista moderna.

Percebe-se então, que a difusão do movimento feminista, eclodiu com o período onde a disseminação de idéias de progresso social, técnico e econômico eram conduzidas por regimes que influenciavam ou mesmo controlavam – no caso específico do Brasil - o direcionamento ideológico de novos meios de comunicação como a televisão, em sociedades nas quais os homens eram os detentores do poder político e os valores patriarcais procuravam ditar o modelo familiar na sociedade. Ainda, era possível compreender que “[...] ao mesmo tempo em que o movimento

feminista deu voz e possibilidade de embate político a uma parcela politizada do público feminino, também causou uma divisão e oposição reforçada entre os sexos, na disputa pelo poder e hegemonia” (CARVALHO, 2003, p. 18).

Num contexto social abrangente, a oposição de sexos tornara-se uma característica clara a partir das duas primeiras décadas após a eclosão do movimento feminista e os reflexos desse contexto se abatiam diretamente sobre a representação tradicional da mocinha dos *comics*. Da influência direta de movimentos sociais como o feminismo sobre o cotidiano doméstico e da cambialidade entre os vários setores das mídias de comunicação em massa, surgiram personagens de FC como *Barbarella* (1962)<sup>63</sup>. A criação de Jean-Claude Forest para os quadrinhos instituiu um marco na renovação da representação da imagem e da personalidade feminina, não somente nas HQs como também em outros setores da comunicação em massa.

*Barbarella* não era particularmente inovadora ao colocar a mulher como protagonista e personagem central da narrativa – a Mulher Maravilha já ocupava tal posição desde 1935 –, mas traz consigo de modo definitivo a autonomia em relação ao mundo masculino (LUCHETTI, 1991). Emancipada, inteligente e independente, *Barbarella* rouba a cena dos tradicionais heróis masculinos no espaço editorial, usurpando-lhes a exclusividade na manipulação de artefatos tecnológicos e dispensando-os de suas atribuições heróicas de protetores, sem perder uma fração de naturalidade e feminilidade. Trouxe ainda um diferencial drástico em relação às epopéias de heróis altruístas de sexualidade reprimida ao incorporar tendências contidas na revolução sexual, sendo uma “[...] adepta do amor livre, não se importando em fazer amor com um homem, uma mulher ou um andróide” (LUCHETTI, 1991, p. 100). *Barbarella* é um marco de ruptura, totalmente dissociada da imagem feminina fundamentada nos modelos tradicionais de heroínas dos *comics* da *golden age*. Sua origem europeia lhe proporcionou traços de identidade bastante diferenciados dos valores culturais norte-americanos, aproximando mais a

---

<sup>63</sup> “*Barbarella* foi criada para *V-Magazine*, uma revista trimestral, editada por Georges H. Hallet, amigo pessoal de Forest, e que dava total liberdade aos autores. Aparecida em 1962, em capítulos, *Barbarella* teve dois anos mais tarde suas aventuras reunidas em um álbum publicado por Eric Losfeld, proprietário das Éditions Lê Terrain Vague, uma editora de vanguarda especializada em livros e publicações sobre autores malditos, cinema, erotismo, fantasia, horror e história em quadrinhos”. LUCHETTI, op. cit., p. 100



narrativa de FC ao cinema <sup>64</sup> e ao estilo *Novelle Vague* francês do que ao romance científico racionalista, nos moldes de H. G. Wells e Edgar Rice Burroughs, que em muito influenciaram o período de ouro dos *comics*.



**Figuras 26 e 27** - JEAN CLAUDE FOREST - detalhe de página de *Barbarella*. 1962. V-Magazine; Jane Fonda e John Phillip Law em cena do filme *Barbarella*. 1967. Dir: Roger Vadim. De Laurentis/ Paramount.

Entretanto o reflexo do movimento feminista sobre a indústria cultural não ficaria restrito apenas a *Barbarella*. Novas personagens de características contestatórias à hegemonia masculina na mídia não tardariam a aparecer: *Vampirella* e *Valentina* são outros exemplos notáveis da apropriação do ideário e das aspirações feministas pelos editores de revistas em quadrinhos no fim da década de 60. A inclusão da temática feminista, em repercussão nesse momento, foi bem explorada também pela editora *Warren* que atrelou o feminismo ao regresso do

<sup>64</sup> A aproximação da narrativa cinematográfica também agregaria características híbridas na composição da personagem de Forest, que passaria a transitar pelo imaginário social e popularizar-se na imagem da atriz Jane Fonda, com o lançamento do título *Barbarella* para o cinema em 1967, com a direção de Roger Vadim. Ver: LUCHETTI, op. cit.

gênero de horror<sup>65</sup> nos quadrinhos através do lançamento de *Vampirella*<sup>66</sup> (1969). Mesmo sendo de origem norte-americana, *Vampirella* apresentava características que a aproximavam mais da HQ italiana que primava por “[...] um certo estilo de heroínas sexualmente muito ativas, que se chamam Belzeba, Shatane ou Lucífera, mensageiras do inferno e do vício, ou Jacula e Zora, vampiras propriamente ditas” (VOVELLE, 2000, p. 376). No entanto, *Vampirella* diferia essencialmente do modelo típico europeu por suas características positivas herdadas do modelo heróico tradicional:

Sua vocação não a atrai para o mal, que ela às vezes combate, sempre se arriscando a se chocar contra outros seres maléficis que povoam um universo crepuscular, desde a mulher pantera até a terrível ‘rainha sanguinária’ [...] Com *Vampirella*, a criatura de sonho, que associa uma sexualidade precisa e etérea a uma força de poderes sobrenaturais, reencontra os caminhos do herói positivo (VOVELLE, 2000, p. 376).

Talvez seja esse um dos principais motivos para que a personagem assuma interpretações diferentes conforme o modelo cultural de sociedade<sup>67</sup>. Tais tendências de associação da emancipação feminina ao horror e a imagem do vampiro são encontradas com relativa frequência em outras áreas da mídia massificada desse período. A interlocução entre os meios de comunicação e de entretenimento deu origem a outras interpretações semelhantes e regionalizadas da imagem feminista da mulher vampiro, sem que na maioria dos casos houvesse qualquer ligação direta na influência dessas representações como a imitação ou a cópia por parte dos autores. Um exemplo disso pode ser encontrado na HQ nacional, através de *Mirza a Mulher Vampiro*, (1967) de Eugênio Colonnese<sup>68</sup>, publicada pela editora Jotaesse.

---

<sup>65</sup> A Warren Publishing Company reacendeu a polêmica sobre o gênero de horror, banido dos quadrinhos nos EUA desde a censura do Comics Code ou Código de Ética da CAA. Depois de um hiato de dez anos, o horror ressurgiu com a publicação das revistas *Creepy* (1964) e *Eerie* (1965), restituindo novamente a popularidade desse gênero controverso nos comics. Ibid.

<sup>66</sup> Os créditos pela criação da sedutora vampira, ficaram por encargo de uma equipe, onde a história coube a Forrest J. Ackerman, desenhos por Frank Frazetta e figurino de Trina Robins. Ibid.

<sup>67</sup> Nos Estados Unidos, *Vampirella* tem a característica de ser popular, muito mais por sua sensualidade atrelada a figura da heroína positiva, enquanto na Europa a tendência parece derivar para uma preferência cult, artística e de experimentação, onde sua essência malévola e contestatória é muito apreciada, além da sexualização do modelo vampiresco como emancipação feminina. Ver em: VOVELLE, Michel. **Imagens e imaginário na história**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

<sup>68</sup> A vampira de Colonnese, apresentava traços físicos e psicológicos bastante semelhantes a popularíssima *Vampirella*, muitas vezes sendo creditada – de forma injusta - como uma cópia



**Figuras 28, 29 e 30** - FRANK FRAZETTA - *Vampirella* n°1. Capa. Setembro, 1969. Warren Publishing; JOSE GONZALEZ e KIM McQUAITE - *Vampirella* n°75. Capa. Janeiro, 1979. Warren Publishing; EUGÊNIO COLONNESE - *Mirza a Mulher Vampiro*. Capa. 2002. Opera Graphica.

O mito da mulher vampiro ia sendo adaptado à realidade das culturas e ao imaginário social a cada passo do avanço do feminismo e na ameaça ao modelo hegemônico masculino. Essa tendência também se refletiu na popularidade dos filmes B da companhia inglesa Hammer. Nos filmes da Hammer, Christopher Lee cunhou sua efígie à nova imagem do conde Drácula ressuscitando a mitologia do vampiro encarnada por Bella Lugosi na década de 30. Agora era inevitável que o príncipe das trevas viesse a dividir seu reinado na mídia com protagonistas femininas capazes de sobrepujá-lo nos quesitos referentes à sensualidade e ambigüidade, tão indissociáveis à figura dos vampiros.

Se em *Barbarella* observamos uma síntese das aspirações feministas no gênero da FC e em *Vampirella* o remodelamento da personalidade da heroína sob a ótica do horror, teremos em *Valentina* (1967) a expressão da liberdade sexual e do

---

brasileira da criação da editora norte americana Warren. No entanto, ao verificarmos as datas das publicações, perceberemos que *Mirza* estreou nas bancas dois anos antes de *Vampirella*, o que afastaria qualquer hipótese de “vampirismo” editorial por parte de Colonnese e da Jotaesse. Uma explicação plausível para tal fenômeno editorial, pode surgir através da construção do mito gerado pela hibridação entre os meios de comunicação e da própria indústria cultural. Informações sobre *Mirza* obtidas em: SOUZA, Worney A. de. **O Morto do Pântano: o terror encarnado**. *Coleção Ópera Horror – O Morto do Pântano*. São Paulo: Ópera Gráfica. n.º 2, p. 3-10, 2005.

erotismo típicos da revolução sexual. A legendária personagem criada por Guido Crepax ajudou a construir uma tradição de erotismo nos quadrinhos europeus que revelaria alguns grandes mestres como Manara, Serpieri e Picchard além de trazer as HQs novas experimentações na linguagem e na narrativa seqüencial (LUCHETTI, 1991).



**Figura 31** – GUIDO CREPAX - detalhe de página de *Valentina*. 1968. Milano Libri.

O mundo de Valentina é um mundo repleto das mais variadas fantasias sexuais no qual a presença dos sonhos e os elementos da psicanálise delimitam o compasso de histórias envoltas em erotismo. O direito ao prazer e a liberdade de comportamento feminino são características da vida cotidiana de Valentina que perde um pouco de sua aura de heroína positiva em relação a personagens como Barbarella, em favor de uma proximidade comportamental mais identificável com as aspirações feministas de realização e plenitude.

Um dos grandes diferenciais de Valentina em relação às suas contemporâneas nos quadrinhos estava na sensibilidade ao que Crepax captara as mudanças no comportamento social de sua época e aplicara de forma sintética a

sua personagem. Valentina “[...] incorporou a revolução sexual e a contracultura, a *Nouvelle Vague* do cinema francês como nenhum outro personagem dos quadrinhos. Nesse contexto, estabeleceu modismos para o comportamento feminino, desnudou o universo da mulher para o público masculino, pregou sua liberdade sexual e o direito ao prazer” (GONÇALO JÚNIOR, 2004, p.05).

Os reflexos do movimento feminista nos quadrinhos de FC, horror e erotismo são apontados através de personagens inovadoras de origem ou influência européia como Barbarella, Vampirella e Valentina, mas até mesmo a clássica Mulher Maravilha, uma das poucas e tradicionais protagonistas femininas nos *comics* das grandes editoras americanas até 1960, passaram por alguma tentativa de remodelamento, incorporando alguns traços da tendência feminista emergente nas HQs desse período. Diana Prince deixava de ser a secretária reservada para tornar-se uma executiva de sucesso, substituindo o bustiê reforçado e os braceletes metálicos por um guarda roupa de design sofisticado e moderno, reservado somente a mulheres detentoras de cargos influentes e posição social privilegiada. Diana passa a resolver a maioria dos casos de espionagem e tramas internacionais com persuasão e inteligência, mas se necessário poderia também utilizar todo um repertório de golpes precisos de karatê, judô e jiu-jitsu entre outras artes marciais nas quais era primorosamente versada.

Com a publicação de *The New Wonder Woman* (1970), – no Brasil publicada em 1972 sob o título *As Novas Aventuras de Diana* - a DC Comics estava inclinada a voltar a sua atenção de forma mais intensiva sobre o público feminino, apresentando uma nova imagem à Mulher Maravilha, propositadamente inspirada em muitas das aspirações do movimento feminista. Porém a estratégia de remodelamento da personagem, além de não render os resultados comerciais esperados, ainda provocou críticas inflamadas até mesmo de algumas das líderes feministas, quando perceberam que uma das únicas heroínas portadoras de super-poderes, entre uma dezena de poderosos super-homens dos quadrinhos, havia se tornado uma mulher moderna, independente e absolutamente comum (MELLOT; MOLITERNI, 1996).





**Figuras 32, 33 e 34** - HARRY G. PETER - *Wonder Woman/Sensation Comics* n°33. Capa. Setembro, 1944. DC Comics; MIKE SEKOWSKY e DICK GIORDANO - *The New Wonder Woman/Wonder Woman* n°178. Capa. Outubro, 1968. DC Comics; BRIAN BOLLAND - *Wonder Woman* n°72. Arte de capa. Março, 1993. DC Comics.

Novamente redesenhada de acordo com o seu visual original após o fracasso do remodelamento em *The New Wonder Woman*, a Mulher Maravilha reassumiu sua personalidade tradicional e foi restituída dos valiosos super-poderes que a integravam como uma entidade feminina simbolicamente divina entre um panteão de semi-deuses de predominância masculina. Nesse caso específico é possível concluir que a ausência de sintonia entre as intenções da indústria cultural e as aspirações de consumo do público tornou-se a causa do fracasso editorial.

Podemos encontrar alguns motivos significantes quanto à rejeição da nova versão da Mulher Maravilha na descaracterização repentina de uma personagem que fora construída no imaginário do leitor ao longo de décadas, além do fator agravante na privação dos super-poderes da heroína num momento de embate de forças sociais com visões dicotômicas sobre gênero. Nesse contexto, a Mulher Maravilha fora destituída de seus super-poderes justamente no momento onde na conjuntura social, homens e mulheres tendiam a se visualizarem de maneira tendenciosa e estereotípica, em posições opostas numa espécie de disputa pela hegemonia nas relações sociais. Em consequência disso, a troca repentina dos super-poderes da heroína por atributos femininos emancipatórios em nada satisfaria

à leitora feminista que muito pelo contrário, sentir-se-ia lesada por tal manobra que seria interpretada como uma tentativa de suborno por parte da DC Comics.

Para uma nova e crescente porção de leitoras de quadrinhos tornara-se evidente que era preferível que uma super-heroína clássica e popular como a Mulher Maravilha abrisse mão da incorporação de uma nova personalidade independente e emancipada -características que já começavam a serem contempladas em meio à nova geração de heroínas emergentes -, e retornasse a sua condição de feminilidade refreada ao invés de perder o principal diferencial que a mantinha como um símbolo feminino engravado no meio do seletivo universo dos super-heróis. A DC rapidamente compreendeu através do revés comercial, a importância mitológica de sua personagem e restaurou-lhe a imagem e os super-poderes.

#### 2.4 A CONSOLIDAÇÃO DA ICONOGRAFIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA PELA MÍDIA MASSIFICADA: LITERATURA PULP, RÁDIO-DIFUSÃO, COMICS E ESTEREÓTIPOS NOS FILMES B

A expansão da literatura *mainstream* de FC se desenvolveu desde a virada dos séculos XIX e XX. Na divisão entre “literatura erudita” e “literatura vulgar” e na diferenciação entre as formas de publicação da obra clássica através do livro com tiragens mais caras e limitadas, e da obra popular publicada em folhetins, livretos e revistas de confecção seriada e menor qualidade técnica, começa a se desenvolver o caminho para o que chamaremos de *pulp era*.

Com o aumento da tecnologia gráfica a literatura “vulgar” incorpora-se ao caráter industrial e ganha rapidamente o circuito comercial popularizando a leitura entre as camadas sociais com a obra do tipo *mainstream*, formando um público consumidor em larga escala e convertendo em definitivo a literatura ao status de mercadoria (CAUSO, 2003).

Sob o ponto de vista comercial o conto torna-se então, uma manifestação literária primorosa para suprir as necessidades de consumo de um público de características intelectuais heterogêneas ávido pelo interesse em histórias que contivessem doses freqüentes de ação, romance, fantasia e heroísmo em doses que pudessem ser consumidas de forma rápida e despreocupada. Convenientemente,

na estrutura breve do conto também era possível pelo editor, sanar as contingências comerciais da compilação de mais de uma história na mesma publicação, assim como separar esses contos tematicamente em gêneros possibilitando novas publicações com títulos subdivididos em gêneros específicos e em consequência lançando novos produtos no mercado consumidor.

#### 2.4.1 O desenvolvimento do conto na literatura *pulp* e o nascimento do termo *Sciencefiction*

O conto de ficção se popularizou inicialmente com a publicação de revistas voltadas ao gênero da fantasia – a designação *fantasia* tinha por característica uma abrangência ampla de temas de ficção, podendo variar do horror as aventuras heróicas. Mais tarde as revistas de fantasia se desdobrariam em gêneros específicos que distribuídos por divisões temáticas desencadeariam a proliferação de títulos voltados aos mais diversos interesses do público, sendo que o horror, a FC, o *western* e as aventuras de detetives se tornariam gêneros de maior popularidade.

O conto comercial de ficção ou *pulp fiction*, estabeleceria a era das *pulp magazines* e seu conjunto de influências na indústria cultural, assim como no imaginário popular e na construção de mitologias modernas. Sobre a diversidade de publicações desse tipo entre as décadas de vinte e cinquenta, e sobre o aparecimento do termo ficção científica associado as *pulp magazines*, Causo (2003) destaca:

O termo ficção científica (*science fiction*) surgiu em julho de 1929, quando Hugo Gernsback criou a revista *Science Wonder Stories*. Antes, Gernsback chamou o gênero de *sciencefiction*, para designar o material empregado em uma revista anteriormente criada por ele, intitulada *Amazing Stories* – a primeira revista especializada em FC. Publicações como essas fizeram parte de um fenômeno editorial conhecido como *pulp magazines* – publicações impressas em papel barato, feitas com a parte menos nobre da madeira, a ‘polpa’ (*pulp*), cobrindo gêneros variados: ficção científica e fantasia (*Astounding Stories*, *Astonishing Stories*, *Wonder Stories*, *Marvel Stories*, *Startling Stories* etc.), fantasia e horror (*Weird Tales*), ficção de detetives (*Detective Story Monthly*, *Black Mask*), *western* (*Western Stories*), histórias de amor (*Love Stories*), histórias de esportes, guerra etc (CAUSO, 2003, p. 51).





**Prancha 2 – Linha 1** - LEE BROWN COYE - *Weird Tales* ed. esp. Capa. Março, 1948; J. P. MONAHAN – *Argosy* n°5. Capa. Maio, 1923; ALLEN ANDERSON - *Spicy Adventures* n°5. Capa. Agosto, 1936; HANS WESSOLOWSKI – *Astounding Stories* n°14. Capa. Fevereiro, 1931; - **Linha 2** – J. ALLEN ST. JOHN – *Amazing Stories* n°8. Capa. Agosto, 1941; EARLE BERGEY- *Thrilling Wonder Stories*. Capa. Agosto, 1948; HOWARD BROWN - *Startling Stories* n°1. Capa. Julho, 1939; FRANK R. PAUL - *Planet Stories* n°8. Capa. Outono, 1941; - **Linha 3** - JOHN POLLACK - *Authentic Science Fiction* n°26. Capa. Outubro, 1952; ALLEN ANDERSON - *Two Complete Science Adventure Books* n°3. Capa. Verão, 1953; JAMES B. SETTLES - *Exciting Stories Based on Science Fantastic Adventures* n°7. Capa. Julho, 1949; EARLE BERGEY - *Captain Future Man of Tomorrow* n°1. Capa. Inverno, 1944; - **Linha 4** - EARLE BERGEY - *Future combined with Science Fiction Stories* n°6. Capa. Junho, 1950; MALCOLM SMITH - *Other Worlds Science Stories* n°18. Capa. Abril, 1952; LEO SUMMERS – *Fantastic*. Capa. Outono, 1952; ED EMSWILLER- *The Original Science Fiction Stories* n°5. Capa. Maio, 1956.

As revistas *Hugo Gernsback* estavam relacionadas ao apogeu da *pulp era* e ao princípio de algumas definições e conceitos importantes de FC que hoje conhecemos. Muito embora a origem das *pulp magazines* remontasse o final do século XIX com a publicação da revista *The Argosy* (1896) e ao longo da década de 20, revistas como *Weird Tales* (1923) já alcançassem um elevado grau de popularidade junto ao público norte-americano, foi numa revista editada por Gernsback sob o título de *Amazing Stories* (1926) que a influência do *scientific romance* pronunciou-se de forma contundente e aberta. Na concepção da definição do termo *sciencefiction* criado por Gernsback, a influência literária presencial do *scientific romance* é sentida quando este se refere à história de *sciencefiction* como o “[...] tipo de história escrita por Jules Verne, H. G. Wells e Edgar Allan Poe [...]” ou ainda ao “[...] encantador romance entremeado de fato científico e visão profética”<sup>69</sup> (CAUSO, 2003, p. 52).

Outro título de publicação associada à fantasia e ao horror que também começava a despontar com temáticas associadas ao conceito de *sciencefiction* era o da revista *Weird Tales*, publicada desde 1923. Sendo que a partir da década de 30 *Weird Tales* chegaria a um patamar privilegiado pela popularidade entre as *pulp magazines*, em muito se devendo aos contos de horror da autoria de H. P. Lovecraft.

Os contos de Lovecraft se tornaram inovadores pela mescla de elementos típicos da FC com a tradição gótica da literatura de horror e pelo seu apelo no sentido psicológico. Nos contos de Lovecraft a existência de universos paralelos ao nosso universo físico em geral era revelada através do cruzamento de portais entre os mundos, abertos por intermédio das ciências ocultas combinadas por vezes a recursos tecnológicos.

Emergiam destas dimensões sinistras, ameaças terríveis a humanidade através da atmosfera mitopéica e hostil que ocultava criaturas “inomináveis” oriundas de tempos “imemorais” ou “inenarráveis”. Nos âmbitos do inominável e do imemorial, o horror das novelas de Lovecraft ganhava seu aspecto de horror psicológico, mais fundamentado na construção mitológica da monstruosidade no imaginário do que no dinamismo da ação que era costumeira na literatura *pulp*. O

---

<sup>69</sup> *Amazing Stories* não seria a primeira revista a publicar material de escritores ligados ao *scientific romance* – na época já eram difundidas histórias desse tipo junto a outras *pulps* – no entanto seria a primeira revista a especializar-se nesses modelos. Informações obtidas em: CAUSO, op. cit.

mais interessante na concepção do horror psicológico *lovecraftiano* é como o modo das estratégias de descrição cuidadosa do universo mitológico por parte do autor é capaz de induzir o leitor à construção de um sentido histórico e científico coerente na imaginação de universos paralelos ocultos, enquanto o caráter *inominável* das bestas que habitam tal universo de procedência *imemorial* permite ao leitor pistas mínimas da constituição material destes seres, deixando a composição das características bestiais da monstruosidade por conta do leitor e de seus temores inconscientes – por exemplo, a longa mitologia criada para as histórias dos *Mitos de Cthullu*, servia de apoio para a construção no imaginário do leitor da monstruosidade *inominável* e do caráter maligno obscuramente indefinido na representação do *Grande Cthullu* (BADDELEY, 2005).

A linha psicológica inaugurada por H. P. Lovecraft produziu seguidores mais jovens e de talento promissor tais como Robert Bloch e Fritz Lieber entre outros escritores que além de darem seqüência a este tipo de ficção, também influenciaram diretamente a produção cultural nas décadas seguintes, fosse na literatura *pulp*, nos *comics* ou no cinema.

O fenômeno *pulp* na FC se reproduziria rapidamente e em algumas ocasiões quase simultaneamente com outras mídias de entretenimento. A mitologia heróica adaptada a FC podia revelar uma espécie de transposição na mídia através do revezamento em torno da exposição pública das personagens tornando-as presentes no imaginário social por um longo período de tempo, até o desgaste dessa imagem ou mesmo da própria temática onde a personagem se inseria.

Desse modo, o herói da FC Buck Rogers pode ser um exemplo esclarecedor. Buck Rogers surgia no conto *Armageddon 2419 AD*, publicado na *Amazing Stories* em 1928 e logo em seguida a *Columbia Broadcasting* estreava um seriado de rádio das aventuras do herói que permaneceria no ar por oito anos, até 1939. No mesmo ano do fim do seriado radiofônico a *Universal Pictures* transpôs Buck Rogers para as telas dos cinemas em forma de seriado, com doze capítulos. Estendendo a saga do herói espacial pelo universo da indústria cultural, a emissora de TV *ABC* ainda produziria um seriado para a televisão no início da década de cinquenta. Reforçando ainda o tempo de exposição da imagem do herói na mídia, acrescenta-se o fato de

que desde 1929 as aventuras de Buck Rogers permaneceram sendo publicadas nos *comics*, tendo suas edições esgotadas somente em 1967 (LUCHETTI, 1991).

Vemos na epopéia de Buck Rogers através da mídia a capacidade de exposição da imagem pela indústria cultural e a longevidade das estratégias de exibição publicitária, lançando originalmente no mercado uma idéia através da *pulp magazine*, sustentando-a na mídia por um longo período de tempo por meio dos *comics*, difundindo-a e mitificando-a massificadamente pelo rádio ou pelo cinema e cultuando-a nas gerações posteriores de consumidores em potencial desde a infância, através do brinquedo.



**Figura 35** – “Foguete Espacial” e “Pistola de Raios Sônicos” com a marca Buck Rogers. 1952. Louis Marx & Co.

Este ciclo completo é capaz de justificar como um herói pioneiro da FC como Buck Rogers – bem menos popular do que o antológico Flash Gordon –, foi capaz de estar exposto à apreciação das massas por cerca de quarenta anos, trazendo influências inevitáveis sobre o imaginário popular como também a progressão econômica dos diversos segmentos produtores.

A expansão da FC pela cultura popular, em muito se atrelou às transposições temáticas pela indústria cultural. Nas diversas mídias temos os vestígios dessa difusão massificada do gênero: no elevado número de títulos de publicações apresentados pelas *pulp magazines* a partir dos anos trinta; na transposição dessa tradição para os *comics* onde proliferaram títulos do gênero entre as décadas de

quarenta e cinqüenta; na difusão ampla e massificada do rádio e do cinema dos anos trinta a quarenta; na concentração do gênero da FC e na consolidação de sua composição iconográfica nos filmes B do tipo *exploitation*<sup>70</sup>, na década de cinqüenta.

#### 2.4.2 Ficção científica nos filmes B da década de cinqüenta

Embora a cronologia geral dos filmes B seja bem mais extensa, complexa e abrangente no que diz respeito a gêneros temáticos, do que sugerem as produções específicas de filmes de FC nos anos cinqüenta, são esses filmes, de características predominantemente infanto-juvenis, influenciados pela herança militarista e nuclear do pós-guerra que concentram em seu conteúdo a composição iconográfica e tipológica herdada de quase meio século de conformação dos gêneros de FC e horror, difundidos através das *pulp magazines*, *comics* e outras mídias de massa (MATTOS, 2003). Acrescentamos ainda a essa herança, as perspectivas sombrias dos rumos da ciência e tecnologia no pós-guerra, além da incorporação permanente no imaginário popular de elementos iconográficos como discos-voadores, alienígenas e mutantes:

Com a guerra e a ameaça de um holocausto nuclear veio o reconhecimento de que a ciência e a tecnologia podiam afetar o destino de toda a raça humana, e logo nasceu o filme de ficção científica moderna com sua ênfase na catástrofe global e nas viagens espaciais [...] Depois do conflito, a 'sucursal do fantástico' desfrutou de maior prestígio nos estúdios, e os espectadores puderam ver foguetes arrojando-se para os pontos mais diversos da galáxia e astronautas com seus trajes vistosos pisando na superfície de outros planetas. Os vilões clássicos que metiam medo – vampiros, lobisomens, múmias e zumbis – foram substituídos por novos monstros, inspirados pelas terríveis conseqüências da radiação atômica, aparecendo na tela gigantescas formigas, aranhas, carangueijos, escorpiões e até colossais monstros pré-históricos, despertados de seu sono secular (MATTOS, 2003, p. 50).

Os estereótipos científicos e tecnológicos aparecem como marca registrada dos filmes B de ficção científica dessa época, sendo que o caráter político-ideológico

---

<sup>70</sup> Segundo Mattos (2003) o termo exploração ou *exploitation* tem três sentidos na indústria cinematográfica: “1. O processo de promoção e publicidade que acompanha o lançamento de um filme; 2. O diálogo que o filme estabelece com seus espectadores (diz-se que um filme “explora” um determinado público quando reflete na tela as suas expectativas e os seus valores); 3. Uma espécie particular de filme, que nem sempre tinha uma conotação negativa [...]” MATTOS, A C. Gomes de. **A outra face de Hollywood: filme B**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003, p. 44



também é presente e perceptível na associação do emprego da ciência e da tecnologia em associação com as instituições de estado.



**Figuras 36 e 37** – JACK ARNOLD – *Tarantula*. 1955. Universal; BERNARD KOWALSKI - *Attack of the Giant Leeches*. 1959. Balboa/ AIP.

A migração do protagonista da narrativa da esfera civil para a militar, revelaria a identificação que o público fazia entre militarismo e tecnologia avançada, proliferando-se as aventuras espaciais onde grupos de técnicos-cientistas uniformizados revelavam suas disposições hierárquicas sendo liderados por figuras heróicas sob as patentes de tenentes ou de capitães, todos engajados na contra-ofensiva das invasões alienígenas ou das ameaças mutantes. Na FC do pós-guerra “[...] a ciência deixou de ser a ciência do cientista solitário para ser a ciência dos grandes centros de pesquisa, com fins militares” (DANTON, 2003).

Dessa forma as concepções ideológicas dos EUA como superpotência militar e econômica demonstravam as tensões do início da Guerra-Fria e começavam a ser refletidas nas mídias de entretenimento num contexto global, enquanto convenientemente ao aspecto de acomodação social interna, os filmes B também ofereciam possibilidades de diversão e escapismo a uma nova geração de jovens de maior poder aquisitivo, mais intelectualizada, rebelde e propensa ao questionamento

de valores sociais, portanto inclinada a “delinqüência” diante dos olhos do conservadorismo.<sup>71</sup>

O auge da produção dos filmes B de FC (1955 a 1960) consolidou a união FC/horror, além de consolidar ao gênero uma iconografia diversificada derivada das adoções de tipologias expressas até então pela mídia, acrescidas aos elementos estereotípicos do pós-guerra tais como mutações genéticas, radioatividade, invasões alienígenas, naves e viagens espaciais. Conforme um quadro iconográfico geral da FC observado por Ginway (2005), podemos dividir muitos dos ícones apresentados na filmografia B em dois grupos principais de ícones: “aqueles que se referem à humanidade, *viz.*, o robô e o alienígena, e aqueles que se referem ao meio ambiente, *viz.*, a espaçonave, a cidade, e a terra devastada” (WOLFE, apud GINWAY, 2005, p. 40).

No grupo referente à humanidade, os robôs e os andróides são geralmente associados ao caráter utilitário na sociedade e sua imagem corresponde na maioria das vezes à escravidão e à servidão. Os alienígenas possuem conotações simbólicas mais complexas conforme a variedade de sua tipologia – alienígenas podem ter formas humanóides, não-humanóides ou mutantes –, mas em comum serão associados à imagem do “estrangeiro” ou do “outro” como agente externo à sociedade em questão. Nas referências ambientais os ícones da espaçonave, da cidade e da terra devastada representam a simbologia da coletividade e da civilização. A espaçonave assume o caráter de microcosmo das relações coletivas na civilização confinadas a um ambiente restrito – família, grupos étnicos, tribos –, enquanto a representação da cidade mostra uma simbologia coletiva mais ampla a respeito de ordem social, da identidade cultural ou mesmo das possibilidades utópicas e distópicas. O ícone da terra devastada – também de caráter civilizatório – possui tendências mais distópicas e pessimistas, concentrando-se na advertência da ruptura ou mesmo da desintegração das relações sociais (GINWAY, 2005).

Numa rápida análise de alguns títulos e temáticas dos filmes B de FC, podemos observar que dentro de uma certa diversificação tipológica um pouco mais

---

<sup>71</sup> Curiosamente, a própria mídia que por um lado dava margem a interpretações alienantes em prol do conservadorismo, também via na inquieta geração de jovens as potencialidades de formação de um novo grupo de consumidores. O filme tipo *exploitation* começa a adotar progressivamente os temas de juventude na forma dos *teenpics* ou *juve movies*, favorecendo então o declínio da produção dos filmes B de ficção científica. Informações obtidas em: MATTOS, op. cit.

ampliada, haverá consonância com a iconografia apresentada por Ginway (2005), que se mantém praticamente inalterada em seu quadro geral. Dessa maneira, dentro de nossa classificação <sup>72</sup> adaptada aos títulos e conteúdos desses filmes B podemos ter as seguintes distribuições iconográficas: a) *O ícone do robô*: os robôs são em geral associados à servidão e ao controle quando desenvolvidos por tecnologia humana e assumem forma destrutiva e autônoma quando desenvolvidos por tecnologia alienígena; b) *O ícone do alienígena em suas variações nas criaturas mutantes*: bestas abissais gigantes de procedência pré-histórica ou indefinida, despertadas do sono por experiências ou incursões científicas; insetos gigantes extraterrestres ou gerados por experimento ou acidente científico; c) *O ícone do alienígena em suas variações nas criaturas humanóides*: seres extraterrestres dotados de inteligência e anatomia humana ou semi-humana, geralmente representando uma ameaça individual; d) *O ícone do alienígena em suas variações nas criaturas não-humanóides*: seres extraterrestres geralmente metamórficos e desprovidos de inteligência ou anatomia humana que representam ameaças coletivas; e) *O ícone do alienígena associado ao ícone da espaçonave*: ameaças coletivas nas invasões massificadas de culturas alienígenas através de “discos voadores” ou naves espaciais; f) *O ícone do alienígena numa variação voltada a visão de gênero*: mulheres mutantes ou extraterrestres representantes do perigo interno e externo à sociedade; g) *Associações com as intervenções científico-tecnológicas na natureza humana e meio-ambiente*: mutações e anomalias causadas por experiências médicas, genéticas ou físico-químicas.

É possível que tais variações tipológicas em relação ao quadro de Ginway, apontem para influências anexadas pelo gênero de horror, pelos temores coletivos do pós-guerra ou mesmo pela mitologia na tipificação relativa a noção de monstruosidade. Por muitas vezes teremos a influência do mito por trás da composição da variedade tipológica da monstruosidade ao longo dos séculos e das culturas:

Mas é preciso reconhecer que, se a variedade dos seres monstruosos é inegável, os *procedimentos* de composição não são ilimitados. Além disso observa-se nos autores certa complacência em repetir formas já conhecidas: essas formas, na maioria das vezes, tem um

---

<sup>72</sup> Classificação deste autor, fundamentada na iconografia apresentada por Ginway (2005) e realizada conforme a observação de títulos, temáticas e iconografia apresentada por um número limitado de filmes da década de cinquenta e sessenta.



conteúdo mítico que pode estar aparente ou oculto. Ora, uma das características do mito é ser repetitivo; quer repetindo-se de forma idêntica, quer gerando, depois de modificado, um mito da mesma família, mas de ramo diferente (KAPPLER, 1993, p. 254).

Dessa maneira a ameaça “externa” de invasão e profanação sexual do corpo físico, de contaminação da alma, assim como da metamorfose e da degeneração da ordem espiritual e social causada pelo íncubo <sup>73</sup> medieval, pôde ser transferida e adaptada para a sedução mortífera do vampiro gótico – um “estrangeiro” de terras obscuras e longínquas - ou para as experiências de rapto e abdução por alienígenas vindos de galáxias distantes, no gênero de FC. Assim sendo, a vasta tipologia da monstruosidade demonstra por muitas vezes as transferências e adaptações mitológicas que ocorrem de acordo com a inserção de novos elementos e formas pertinentes a épocas e culturas diversificadas.

No filme B ocorreu uma mescla eminente dos elementos iconográficos de dois gêneros, uma fusão entre horror e FC que pôde ser sentida através da iconografia que trouxe à tona significações em relação ao “outro”, ao ambiente físico e ao conjunto sócio-cultural, reunindo ainda os estereótipos científico-tecnológicos exaltados no mundo do pós-guerra. Nesta conformação iconográfica da FC, no período histórico do pós-guerra e do início da Guerra-Fria, muitos dos caracteres simbólicos apontavam para sua correspondência no macrocosmo político-ideológico mundial. O gigantismo freqüente na representação das criaturas parecia correlacionar-se ao gigantismo de duas grandes potências em luta pelo domínio ideológico global. A ameaça mutante dos insetos é providencialmente representativa quanto à associação ao conceito de “praga ideológica”, nas figuras artrópodes gigantescas que se alastravam pelas cidades corrompendo e arrasando o modo de vida saudável das populações humanas. As invasões de discos voadores provenientes do “planeta vermelho” traziam a bordo dessas espaçonaves um microcosmo do mundo alienígena, presunçoso, escravocrata e totalitário, sendo que não se podia desprezar a vantagem da tecnologia avançada alienígena que era outro motivo de preocupação e temor com o “outro”, na representação de seus robôs e armas de destruição massificada.

---

<sup>73</sup> Kapler recorre ao *Maleus Maleficarum* para esclarecer que “Segundo Santo Isidoro, ‘íncubo vem de deitar-se sobre, ou seja, violar’. Ver em: KAPPLER, Claude. **Monstros, demônios e encantamentos no fim da idade média**. São Paulo: Martins Fontes, 1993, p.374



**Prancha 3 – Linha 1** - EUGENE LOURIE - *Gorgo*. 1960. King Bros/ MGM; DAVID KARMARSKY - *The Beast with a Million Eyes*. 1955. American Releasing/ San Matteo; EUGENE LOURIE - *The Beast from Twenty Thousand Fathoms*. 1953. Mutual Pictures/ Warner Bros; INOSHIRO HONDA – *Godzilla versus the Thing*. 1964. Toho/ AIP; - **Linha 2** – NATHAN JURAN - *The Deadly Mantis*. 1957. Universal; JACK ARNOLD – *Tarantula*. 1955. Universal; INOSHIRO HONDA – *Mothra*. 1962. Toho; GORDON DOUGLAS – *Them!* 1954. Warner Bros; - **Linha 3** - ARNOLD LAVEN - *The Monster that Challenged the World*. 1957. Laven/ Gardner/ United Artists; EDWARD CAHN - *It! The Terror from Beyond Space*. 1958. Vogue Pictures/ United Artists; ROGER CORMAN - *It Conquered the World*. 1956. Sunset/ AIP; NATHAN JURAN - *Twenty Million Miles to Earth*. 1957. Morningside/ Columbia; - **Linha 4** - IRWIN YEAWORTH JR – *The Blob*. 1958. Tonylyn/ Paramount; CHRISTIAN NYBY - *The Thing*. 1951. Winchester/ RKO; ROGER CORMAN - *Not of this Earth*. 1956. Allied Artists; DON SIEGEL - *Invasion of the Body Snatchers*. 1956. Allied Artists/ Wanger.





**Prancha 4 – Linha 1** - EDWARD CAHN - *Invasion of the Saucer Men*. 1957. Malibu; FRED SEARS - *Earth versus the Flying Saucers*. 1956. Columbia; MAURY DEXTER - *The Day Mars Invaded Earth*. 1962. Associate Producers/TCF; SHERMAN ROSE - *Target Earth!*. 1954. Abtcon Pictures/ Allied Artists; - **Linha 2** - FRED WILCOX – *Forbidden Planet*. 1956. MGM; ROBERT WISE - *The Day the Earth Stood Still*. 1951. TCF; LEE SHOLEM - *Tobor the Great*. 1953. Dudley/ Republic; HERMAN HOFFMAN - *The Invisible Boy*. 1957. Pan Producers; **Linha 3** - ROGER CORMAN - *X- The Man With X-Ray Eyes*. 1963. Alta Vista/ AIP; JOSEPH GREEN - *The Brain that Wouldn't Die*. 1959. Sterling/AIP; JACK ARNOLD - *The Incredible Shrinking Man*. 1957. Universal; KURT NEUMANN - *The Fly*. 1958. TCF;- **Linha 4** - DAVID MACDONALD - *Devil Girl from Mars*. 1953. British Lion/ Danziger; RONNIE ASHCROFT - *The Astounding She Monster*. 1957. Hollywood International/ AIP; NATHAN JURAN - *Attack of the Fifty Foot Woman*. 1958. Allied Artists/ Woolner; ROGER CORMAN - *The Wasp Woman*. 1959. Santa Clara/ Filmgroup.

Mas tais ameaças não partiam apenas das estrangeiras linhas alienígenas: Bestas colossais adormecidas por tempos imemoriais poderiam ser despertadas de seus abismos, trazendo de volta um passado nebuloso de instabilidade social e devastação econômica; anomalias e aberrações resultantes de experimentos científicos apontavam para novos rumos do desenvolvimento que trariam incertezas quanto à garantia do domínio pleno da ciência e da tecnologia podendo causar mutações permanentes na esfera natural e social; distúrbios na “feminilidade corrompida” pelas experimentações e movimentos externos à ordem social seriam capazes de destituir o domínio patriarcal da organização familiar resultando em mutações de forma e personalidade nas *she-monsters*.<sup>74</sup>

O caráter político-ideológico que por muitas vezes pode ser interpretado por inserção deliberada ou propaganda institucional através da mídia, também pode ser entendido como reflexão da superestrutura social sobre o imaginário do autor que carrega os elementos integrantes e os discursos heteroglóssicos de seu ambiente sócio-cultural para o interior da ficção de sua obra e os expõem em forma de alegoria. A transmissão desses valores vinculados, consciente ou inconscientemente às demais populações de características culturais diversificadas caracterizaria um processo de desconstrução e reconstrução discursiva, conseqüentemente modificando muitos dos significados simbólicos residentes na iconografia e até mesmo na própria concepção do gênero.

Até mesmo a concepção do gênero de FC parece ter sido reformulada nos anos cinquenta através da expansão do imaginário provocada pela indústria cultural com os filmes B, parte em função das perspectivas históricas profundamente inquietantes e pelas alterações político-ideológicas nas concepções sociais do período do pós-guerra.

---

<sup>74</sup> Vemos essa tendência à monstrosidade feminina em filmes como *Attack of the 50 Foot Woman* (Nathan Juran, 1958) ou *The Wasp Woman* (Roger Corman, 1959). Ver em: MATTOS, op. cit.

### 3 CONTEXTO SOCIAL E O EDITORIAL BRASILEIRO DE REVISTAS EM QUADRINHOS ATÉ 1980 COM A ASCENSÃO DA EDITORA GRAFIPAR

Para melhor entendermos o contexto histórico da sociedade brasileira onde ocorreram as publicações das revistas em quadrinhos *Próton* e *Neuros* da editora Grafipar, assim como reconhecer as influências que incidiram sobre os gêneros abordado por elas, faremos um breve levantamento dos aspectos e das concepções do editorial de HQs no Brasil e especificamente no Paraná até a década de oitenta.

Observaremos a construção do editorial brasileiro a partir da tradição do humor na imprensa do século XIX e nas duas primeiras décadas do século XX, passando pelos modelos norte-americanos de indústrias culturais, importados durante anos trinta.

Veremos que os efeitos do hibridismo com esses modelos geraram tradições de destaque na história da HQ nacional tais como os quadrinhos de terror publicados pelas pequenas editoras paulistanas da década de cinquenta, assim como inspiraram até mesmo a produção cinematográfica em alguns casos, como nas relações existentes com a obra do cineasta José Mojica Marins através da criação de seu lendário personagem, o Zé do Caixão.

Destacaremos os aspectos da conjuntura social e política e também o legado do período do terror nacional ao editorial brasileiro até o final da década de setenta, além de contextualizar o período histórico marcado pela modernização, autoritarismo político e pela propaganda, quando teremos o lançamento no mercado das revistas da editora paranaense Grafipar.

Sobre a Grafipar analisaremos um pouco do histórico sobre a formação de sua estrutura empresarial e da origem de seus investimentos nas revistas em quadrinhos. Nos títulos *Próton* e *Neuros* veremos a publicação dos gêneros de FC e horror além dos hibridismos estéticos que geraram uma nova geração de roteiristas e desenhistas autores de HQs nacionais.

### 3.1 CONCEPÇÕES E TENDÊNCIAS HÍBRIDAS DO EDITORIAL BRASILEIRO

A impressionante força da caricatura<sup>75</sup> e da charge na imprensa brasileira desde a segunda metade do século XIX, condicionaria a primeira etapa da existência de um mercado nacional definido e de uma indústria editorial de maior estabilidade na publicação específica de HQs que seria caracterizada com a introdução dos modelos norte-americanos a partir de 1933. Antes da década de 30, publicações periódicas na imprensa brasileira como *O Malho* (1902), *O Tico-Tico* (1905), *Fon Fon* (1907), *Careta* (1908) já faziam um intenso uso da ilustração, da charge, da caricatura e do cartun. Entre o editorial nacional da época, a revista *O Tico-Tico* se destacaria como a primeira a fazer experiências na publicação de HQs.<sup>76</sup> A revista tornou o ítalo-brasileiro Angelo Agostini foi um dos mais importantes autores do gênero no Brasil<sup>77</sup>, com várias publicações importantes de sua autoria, marcadas pela tradição do humor político e pela larga utilização da caricatura e da charge. Angelo Agostini antecipou em suas obras, muitos dos elementos semânticos básicos que iriam compor as HQs modernas, tais como a narrativa seqüencial contínua, recursos gráficos de enquadramento e legendas como precursoras dos balões (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

A revista *O Tico-Tico* ajudaria entre outras dedicadas à tradição da charge de humor a formar gradativamente um mercado consumidor nacional até os meados do século XX. Saliba (2002) destaca alguns dados importantes que reforçam esse

---

<sup>75</sup> Marilda Pinheiro Queluz (2003) ressalta a inserção da caricatura no circuito comercial do início do século XX no Brasil: “A caricatura insere-se, dialoga com o processo de desenvolvimento urbano e da indústria cultural. O consumo de massa do humor ilustrado na forma de tiras cômicas publicadas nos jornais, revistas em quadrinhos, gibis, periódicos humorísticos, propagandas, rótulos, enfim, o consumo das imagens visuais foi um importante elemento na emergência da cultura de consumo”. QUELUZ, Marilda Pinheiro. **Técnica e lazer nos anúncios dos parques de diversão do início do século XX**. In: QUELUZ, G. L. (Org.) *Tecnologia e Sociedade: (im) possibilidades*. Curitiba: Torre de Papel, 2003. cap. 9, p. 190

<sup>76</sup> A revista *O Tico-Tico* que circularia por 57 anos (1905 -1962) teve uma longa durabilidade de circulação periódica entre outros títulos que surgiram com a expansão do desenvolvimento tecnológico na indústria gráfica brasileira, sendo a publicação periódica de maior longevidade no Brasil. Ver em: VERGUEIRO, Waldomiro C. S. (Org.); SANTOS, Roberto Elisio dos (Org.). **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Ópera Graphica, 2005.

<sup>77</sup> Agostini pode ser incluído assim como Rudolph Töpffer e Wilhelm Bush, na lista de precursores das histórias em quadrinhos modernas por duas de suas criações: *As Aventuras de Nhô Quim* (1869) e *As Aventuras de Zé Caipora* (1883). Informações obtidas em: MOYA, op. cit.

sentido de desenvolvimento, ao analisar dados da produção de periódicos específicos a respeito da tradição nacional do humor:

Surgem aquelas revistas fartamente ilustradas, muitas delas já incorporando a fotografia. Ultrapassando os limites da ilustração, anteriormente calcada nos demorados processos da litografia ou da xilogravura, e superando os ensaios efêmeros que ocorrem a partir de 1896, ainda na *Gazeta de Notícias*, no Rio de Janeiro, - é na primeira década do século que irão aparecer as primeiras revistas semanais. Para comprovar isso, basta verificar que no Rio de Janeiro as revistas mais importantes foram as que conseguiram manter uma periodicidade mais regular, como a *Revista da Semana*, *O Malho* (1902), *Kosmos* (1904), *Fon-Fon!* (1907), *Careta* (1908). O mesmo pode ser dito em relação a outras capitais, como São Paulo, Recife, Curitiba, Porto Alegre e Salvador. No caso específico de São Paulo, já na última década do século XIX a inexistência de uma indústria livreira favorece a proliferação de periódicos que, afinal, acabam por ocupar o espaço deixado pelo livro. Embora inferiores aos do Rio de Janeiro na qualidade gráfica, em São Paulo concentrou-se a maior produção periodística do país. Dados de 1912 indicam que São Paulo possuía 341 periódicos, seguido pelo Rio Grande do Sul, com 124, e pelo Rio de Janeiro, com 118 periódicos. Tais dados revelam o peso quantitativo da produção humorística no período, que começava a incorporar, ainda que lentamente, o ritmo empresarial da produção do jornal. Ainda no caso de São Paulo, de um total de 523 revistas publicadas no período de 1870-1930, 62 delas (12%) se auto-intitulavam 'humorísticas', 78 (15%), de 'variedades', e 179 (34%) delas se diziam 'literárias' (SALIBA, 2002, p. 39).

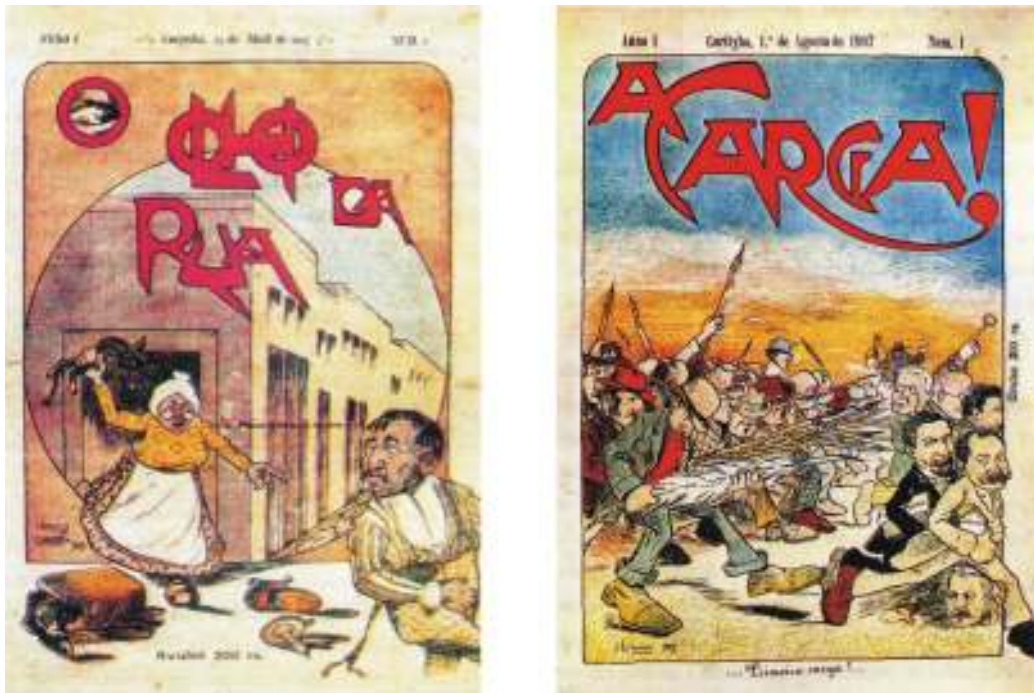
O fenômeno do surgimento e da disseminação das revistas periódicas dentro de um curto período de tempo e em diferentes centros urbanos, ocorreu também no Paraná, principalmente na capital Curitiba, porém creditam-se as primeiras publicações periódicas de humor a *O Barbeiro* (1870), editada na cidade de Paranaguá (IMAGUIRE JÚNIOR, 1988).

Key Imaguire Júnior (1988) apresenta uma cronologia da arte gráfica no Paraná, em que subdivide publicações de cartuns e quadrinhos paranaenses em três períodos históricos de concentração: 1) do período da melhoria das condições tecnológicas na indústria gráfica brasileira na virada dos séculos XIX e XX até meados da década de trinta com a invasão das publicações norte-americanas; 2) da hegemonia de mercado das publicações norte-americanas ao surgimento de movimentos contestatórios ao final da década de sessenta; 3) dos movimentos alternativos de publicação e do ciclo industrial da Grafipar em diante.

O primeiro período da cronologia paranaense é coincidente com as principais publicações do eixo Rio-São Paulo como *O Tico-Tico*, nas duas primeiras décadas do século são "[...] férteis as publicações de revistas, consoante o que acontecia no Rio de Janeiro: a partir da primeira caricatura publicada por Steck em República (1890), surgem nos anos seguintes *O Guarany*, *A Fanfarra*, *Caras e Carrancas*"

(IMAGUIRE JÚNIOR, 1988, p.22). Observa-se ainda o surgimento do primeiro grande nome da charge paranaense através das publicações com desenhos de Mário de Barros (Herônio) em 1906. Por volta da primeira década do século revistas como *O Olho da Rua* (1907-1911), *A Carga!* (1907), *A Rolha* (1908) e *A Bomba* (1913) já delineavam um papel definido aos periódicos humorísticos na imprensa curitibana e uma tradição que incorporava a caricatura e a charge ao discurso crítico voltado ao cotidiano político-social regional. Segundo Marilda Pinheiro Queluz (2002):

As revistas de humor foram um importante espaço midiático, onde os intelectuais da região puderam misturar, experimentar diversas linguagens, todas híbridas, resgatando tradições orais, sotaques, erros, entonações, tradições parnasianas, simbolistas, retomando a fala dos caipiras, alemães, franceses, portugueses, imigrantes, reunindo fragmentos variados, numa colcha de retalhos, um caldeirão de culturas, um amálgama entre o coloquial e a norma culta. Todas fazem um diálogo com a imprensa oficial ou dita “séria”, abrindo espaço para uma confluência de diversos discursos da sociedade (QUELUZ, 2002, p. 30).



**Figuras 38 e 39** – MÁRIO DE BARROS (HERÔNIO) – *O Olho da Rua* n°1. Capa. Abril, 1907; MÁRIO DE BARROS (HERÔNIO) – *A Carga!* n°1. Capa. Agosto, 1907.



A tradição do humor regional persistiria por décadas em Curitiba e tornara-se prolífica no período do entre guerras com a publicação de revistas curitibanas como *O Miko*, *O Garoto*, *O Anzol*, *Máscara*, *Ferrão*, *Cinema*, *Jazz*, *Fora de Foco* e *A Farofa*. As décadas de vinte e trinta revelariam ainda a obra de Alceu Chichorro (Eloy), um dos “patronos” da caricatura regional além de apresentarem raridades dos cartuns paranaenses como “*As Aprontações do Velho Senhor*” (*Die Streiche des alten Herrn*) -1935, Friz Winters -, publicado pela tipografia Haupt.

A vertente humorística típica da produção regional e nacional das primeiras décadas do século só começaria a perder seu vigor com a introdução dos recém surgidos *comics*. Do salto na produtividade da indústria gráfica e na imprensa brasileira do início do século e da formação gradual de um mercado consumidor de revistas de humor e variedades, o editorial específico de histórias em quadrinhos começaria a receber um grande impulso com intensificação da importação de modelos estrangeiros por meados dos anos 30, o que causaria um conseqüente impacto na produção e no consumo de quadrinhos no país ao longo da década de quarenta.



**Figuras 40 e 41** – FRITZ WINTERS – Seqüência de *Die Streiche des Alten Herrn*. Tipografia Haupt. 1935; HANS NÖBAUER (ONKEL OSKAR) –*Fred und Fritze*. Impressora Paranaense.[193-?].

A importação de modelos de produção norte-americanos e a compra de direitos de publicação dos *comics* de *syndicates* norte-americanos tornou-se a nova sensação no mercado brasileiro dos anos trinta e alguns títulos consolidavam sua posição nos suplementos de jornais brasileiros ao final dessa década – *A Gazetinha* já os publicava desde 1929 e *O Suplemento Juvenil* em 1934. Dessa maneira, a produção regionalizada, dispersa entre um grande número de títulos publicados por

pequenas gráficas começava a ser suplantada por modelos editoriais de grande porte concentrados nos maiores centros industriais e urbanos.

As aquisições de direitos de reprodução dos *comics* no Brasil se intensificaram a partir de 1934, através dos esforços do jornalista Adolfo Aizen na perspectiva da construção de um editorial sólido de HQs no Brasil e de formação de um mercado consumidor mais estável e de características próximas à massificação. Segundo Imaguire Júnior (1988) esta conjuntura caracterizaria o segundo período da cronologia gráfica no Paraná, onde ocorreria uma violenta retração e índices baixíssimos de produtividade na criação gráfica pautada nos moldes tradicionalmente regionais:

Seguem-se cerca de vinte anos de vácuo quase total, nos quais só foi possível localizar até agora, os cartuns de Djamir Palmeira em O Dia, na década de 50. Esse período corresponde ao ingresso de material sindicalizado de origem norte-americana. Começada oficialmente em 1934, e aparentemente a invasão só entra em refluxo com a consciência política despertada pelos movimentos contestatórios do final dos anos sessenta (IMAGUIRE JÚNIOR, 1988, p. 22).

A associação dos *comics* aos jornais, que durante a década de trinta já eram um segmento da mídia de alto grau de industrialização, distribuição e consumo no Brasil, podem em parte explicar o declínio das publicações regionais voltadas ao humor e as variedades. Surgiam nessa época os suplementos de jornais tais como o *Suplemento Juvenil* de Aizen que eram publicações geralmente semanais, seguindo os modelos tradicionais das publicações americanas em formato tablóide, apresentando aventuras divididas em episódios. Os suplementos publicavam as famosas “tirinhas” ou *comic strips* por onde transitaram heróis de grande popularidade como Tarzan, desenhado por Harold Foster e Flash Gordon de Alex Raymond, entre outros (MOYA, 1996). O impacto desse novo meio de publicação alteraria definitivamente o editorial nacional em direção à adoção dos modelos estrangeiros de indústria cultural, principalmente do modelo norte-americano.

Geralmente atribuí-se ao surgimento de um novo formato de publicação ao final dos anos trinta, o *comic book*, um marco na história editorial dos quadrinhos por decretar a independência dos *comics* em relação ao jornal. Mas de uma certa forma, inversa ao desenvolvimento dos *comics* norte-americanos, as revistas nacionais de humor e variedades se desenvolveram independentemente dos jornais muito antes

do surgimento dos *comic books*, e já conquistavam um mercado regional estável e crescente nos grandes centros urbanos no Brasil. De fato, o que podemos observar é que a introdução dos *comics* norte-americanos na década de trinta, teve uma enorme vantagem sobre as demais formas de publicação dentro do mercado brasileiro por estar estrategicamente ligada, através das *comics strips* e *sunday pages* a um meio de comunicação massificado, e que depois da hegemonia do modelo importado ser estabelecida, a introdução do *comic book* preencheria com relativa facilidade um mercado já ambientado com o consumo de “revistinhas populares”. De certa maneira, o modelo de produção regionalizado de revistas de humor e variedades era suplantado por um novo modelo importado, utilizando uma linguagem gráfica seqüencial consolidada e centralizado nos grandes pólos de produção cultural, contra o qual havia pouquíssimas possibilidades de resistência ou concorrência por parte dos pequenos editores tradicionais.

Neste sentido, enquanto os *comics* se desprendiam do formato tablóide, o *comic book* ganhou grande popularidade difundindo-se principalmente através de publicações como as da revista *Gibi*, editada pelo Grupo Globo, de Roberto Marinho em 1939.<sup>78</sup> Consolidada no mercado na década de 50, a marca dessa revista atinge uma popularidade a tal ponto de ter seu nome associado pelo público, a toda e qualquer publicação de quadrinhos no Brasil. Segundo Moya (1996, p. 138), a popularidade da revista era tamanha que, “[...] revistinhas em quadrinhos passaram a ser chamadas popularmente de ‘gibis’ [...]” incorporando o novo termo ao vocabulário do consumo popular no Brasil. Na mesma década de cinqüenta a Editora Abril utilizaria artistas nacionais para ilustrar histórias em quadrinhos sob autorização do selo Disney.<sup>79</sup> Tal iniciativa introduziu a periodicidade aos quadrinhos

---

<sup>78</sup> Waldomiro Vergueiro (2006) esclarece que a partir de 1974 a Rio Gráfica Editora publicaria uma nova série da revista *Gibi*, que duraria apenas 40 números.

<sup>79</sup> Várias gerações de artistas brasileiros desenharam histórias da Disney para as revistas brasileiras. A partir da década de cinqüenta a sententa as revistas da Disney produzidas pela Abril, publicaram trabalhos de artistas como Álvaro de Moya, Jorge Kato, Waldir Igayara de Souza, Renato Vinícius Canini, Carlos Edgard Herrero, Primaggio Mantovi, Moacir Rodrigues Soares, Irineu Rodrigues Soares, Rubens Cordeiro, Verci Rodrigues de Mello, Luiz Podavin, Roberto Fukue entre outros. Dos artistas da década de setenta e oitenta formados pela “Escolinha Disney” implantada em 1973 pela editora Abril, podemos destacar Euclides Kiyoto Miyaura, Eli Marcos Leon, Fernando Bonini, Haroldo Guimarães Neto, Gustavo Machado e Paulo Borges. Informações retiradas de: SANTOS, Roberto Elisio dos. **Para ler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.

da Disney no Brasil e colocou a editora à frente do mercado editorial nacional de HQs em volume de vendas e variedade de títulos (SANTOS, 2002).

A adoção do modelo de indústria cultural americana através da massificação na produção e vínculo de difusão em outros setores da mídia levaria a Abril a uma posição até então inigualável no editorial de HQs pelas duas décadas seguintes. Curiosamente, o modelo estrangeiro de massificação na indústria cultural fora bem adaptado pela Editora Abril, às características culturais nacionais, através das histórias dos personagens tipicamente brasileiros de Maurício de Souza, que mudaram os hábitos dos adultos e crianças rivalizando, com as personagens de Disney (VERGUEIRO, 1998). Personagens como Mônica, Cebolinha, Cascão e o elefante Jotalhão, passaram rapidamente das páginas dos *gibis* à identificação com marcas de sabonete, shampoo, goiabada ou extrato de tomate, confirmando que o modelo industrial massificado importado dos EUA, firmara-se na produção nacional.

Seguindo um caminho alternativo às grandes editoras e encaixando-se num nicho de mercado ainda explorável pelo modelo urbano de publicações de pequenas gráficas e editoras em paralelo aos impérios editoriais construídos por Chateaubriand, Aizen e Marinho, observaremos a partir da década de 50 a proliferação das editoras paulistanas especializadas em revistas com histórias policiais e de horror. Esses gêneros temáticos foram inicialmente introduzidos ao editorial nacional pela compra de direitos de publicação de histórias estrangeiras, por parte de editoras como a La Selva, Outubro e Novo Mundo. As editoras norte-americanas de quadrinhos (Fawcett, Beyond e EC Comics) forneciam ao editorial paulistano um material novo, relativamente barato e de crescente popularidade. Histórias policiais recheadas de violência e temas de horror trariam à tona uma nova concepção temática. Maníacos homicidas, mortos-vivos e criaturas macabras rapidamente começavam a ganhar a preferência do público adulto e infanto-juvenil. A introdução da onda de crime e horror nos quadrinhos é encabeçada pelo dinamismo e a capacidade de adaptabilidade temática da editora EC Comics a um mercado consumidor norte-americano consolidado, porém sujeito a instabilidades momentâneas na perspectiva de transformações sociais radicais a partir da década de cinquenta (GONÇALO JÚNIOR, 2004).

Na *Era da EC*<sup>80</sup>, a editora introduziu no mercado consumidor dos EUA uma quantidade de publicações de títulos subdivididos em gêneros de FC, terror, suspense policial e fantasia – *Crime Suspensories; Crypt of Terror; The Haunt of Fear; Shock Suspensories; The Vault of Terror, Weird Fantasy; Weird Science* entre outras (LUCHETTI, 1991). Rapidamente as publicações da EC e de suas concorrentes se tornaram extremamente populares ao mesmo tempo em que causariam polêmica por suas temáticas carregadas em violência e contravenção. Essa nova febre começava a incomodar à “saudável conduta moral” vigente no estilo do *american way of life* que não poderia consentir que os filhos da sociedade americana tivessem acesso livre a um material que não era considerado próprio para a boa educação e os inclinaria possivelmente ao caminho da delinquência. Embora o horror da EC incomodasse uma grande parte do público conservador que o interpretava como uma afronta aos valores tradicionais da família americana, o gênero curiosamente não deixava de refletir uma boa parcela dos conceitos morais de sua sociedade. Stephen King (2003) observa a possibilidade do horror não apenas como instrumento causador de crítica, agressão ou espanto, mas como reprodutor dos valores societários, descrevendo as HQs da EC:

Na maioria das histórias de horror, encontramos um código moral tão forte, que faria sorrir um puritano. Nos velhos quadrinhos da EC, as adúlteras inevitavelmente acabam mal e os assassinos tinham um destino que faria as máquinas de tortura da inquisição parecerem brinquedos de criança em parques de diversões. As histórias de horror modernas não são muito diferentes das peças teatrais moralistas dos séculos XV, XVI e XVIII, quando analisamos com maior profundidade. A história de horror, em sua grande maioria, não somente se baseia nos Dez Mandamentos, como coloca-os no formato tablóide. Quando as luzes se apagam no cinema, ou quando abrimos um livro, podemos confiar tranqüilamente que, com certeza, os malfeitores serão punidos e as coisas voltarão aos seus devidos lugares (KING, 2003, 245).

Na observação de King, além da simples reprodução de valores morais no gênero de horror parecem também não escapar de foco o sentido comercial de massificação, a inserção de características médias e valores culturais facilmente

---

<sup>80</sup> Entende-se por Era da EC o período dos comics norte-americanos que começou quando William M. Gaines herdou em 1947, a Educational Comics Publication de seu pai Max C. Gaines. Especializada em revistas educativas e quadrinhos educacionais, a editora foi rapidamente remodelada pelo jovem Gaines e passou a se chamar Entertaining Comics Publications – a sigla EC foi mantida. Com um início tímido e com nenhuma publicação de sucesso em circulação, a EC empreende a estratégia da *new trend* ao início dos anos 50, dando uma guinada em direção a temas impregnados de terror e violência. Informações obtidas em: LUCHETTI, op. cit.

identificáveis. Uma boa razão para entendermos melhor o rápido crescimento da popularidade em torno das revistas da EC.

Com a discussão em torno do horror da EC, não tardariam a aparecer críticas inflamadas e embasamentos “teórico-científicos” a respeito da nocividade dos *comics* de uma forma geral, tais como a célebre publicação da pesquisa do Dr. Frederic Wertham, *Seduction of the Innocent*<sup>81</sup> (1954) que acabaria por desencadear a perseguição e proibição pela censura editorial imposta pelas políticas *macarthistas* através de órgãos reguladores do editorial como o Comics Magazine Association of América (CMMA).



**Figuras 42, 43 e 44** - GRAHAM INGELS - *Haunt of Fear* n°17. Capa. Janeiro/fevereiro, 1953. EC Comics; JACK DAVIS - *Tales from the Crypt* n°39. Dezembro/janeiro, 1954. EC Comics; JOHNNY CRAIG - *Vault of Horror* n°37. Junho/julho, 1954. EC Comics.

As rígidas normas de regulamentação para a publicação de *comics* contidas no *Comics Code* de 1954, praticamente baniriam do mercado norte-americano as revistas de temáticas populares que envolvessem horror, sexo, crime e violência. Editoras como a EC e suas concorrentes com produtos na mesma linha, receberam um duro golpe e muitas se viram obrigadas a fechar as portas. No entanto, os reflexos do esgotamento forçado da produção dessas revistas nos EUA,

<sup>81</sup> Publicado em 1954, *Seduction of the Innocent* “[...] protestou contra as revistas em quadrinhos e sua influência sobre as crianças. James Gilbert definiu o ataque de Wertham sobre as revistas em quadrinhos como uma reação cíclica contra uma nova forma de cultura de massa aparentemente além do controle das elites culturais” (tradução nossa). GORDON, Ian. Op. cit., p. 2

favoreceram o surgimento de novas possibilidades editoriais e o investimento numa nova geração de profissionais no Brasil.

Editoras paulistanas como a La Selva foram precursoras na especialidade de HQs com temáticas de crime e horror no Brasil. A La Selva começou a publicar inicialmente histórias de horror desde 1950, reunidas sob seu principal título, *Terror Negro*. O sucesso da publicação de *Terror Negro* deu origem a outros títulos de revistas em quadrinhos que logo renderiam a La Selva uma posição confortável por meados de 1953, na liderança de mercado entre as editoras de pequeno porte de São Paulo, trazendo consigo o surgimento de outras pequenas editoras também especializadas nos gênero de crime e horror. A proliferação de títulos nacionais por um lado e a gradual redução do abastecimento estrangeiro por outro, ocasionaram a busca de novas estratégias pelas editoras nacionais para se adaptarem aos efeitos da censura sobre as fornecedoras norte-americanas, e atenderem a um mercado nacional que absorvia avidamente HQs desses gêneros (VERGUEIRO, 1998). Foi necessário um investimento cada vez maior em histórias produzidas por artistas e roteiristas nacionais cuja iniciativa fez emergir toda uma geração de artistas gráficos e argumentistas como: Gedeone Mallagola, Rodolfo Zalla, Jaime Cortez, Rubens Luchetti, Eugênio Colonnese, Nico Rosso, Flávio Colin e Julio Shimamoto entre outros (MOYA, 1996). Como reflexo da introdução das novas gerações de quadrinistas nacionais as HQs ganhavam enredos que geralmente mesclavam influências culturais estrangeiras ao regionalismo empregando-se elementos do cotidiano e do folclore brasileiro que eram comumente associados à estética e ao modelo narrativo de horror introduzido pela EC na década de cinquenta. Colin (2000) reforça essa mescla de influências na tentativa de delimitar as preferências do público brasileiro e do estrangeiro:

Essas histórias de Lobisomem, fantasma, almas de outro mundo, de visões, estão todas no folclore brasileiro, a gente as escuta desde de criança. Todos já ouviram falar disso! Isso é muito do brasileiro, do caboclo e do índio. Quem vive no mato, na selva, tem muito disso, acaba vendo coisas. É um bicho que passa, a sombra de uma árvore... Então, para justificar o medo deles, falam que é o Saci Pererê, uma alma de outro mundo etc... É assim que surgem essas figuras. O americano não tem muito disso. Quer dizer, eles têm lá os fantasmas dele. Gostam muito de vampiro, mas vampiro é universal (COLIN, 2000).

Além de expor as inserções do folclore local, a observação de Colin destaca pontos de convergência quanto a proeminência de fragmentos típicos do horror gótico dispersos pelas narrativas das HQs brasileiras, tais como no fator de isolamento geográfico - são bastante comuns os pântanos nas representações -, ou no peso da tradição oral na herança cultural, no legado do folclórico associado ao maldito - maldições ligadas à herança folclórica são relativamente freqüentes. Muito embora Colin tente atestar um certo tom originalidade “típica da cultura brasileira” no gênero de horror, é possível constatar logo à primeira vista a presença latente de traços do horror gótico segregados a atributos culturais locais nas HQs nacionais, cuja origem pode até mesmo ter sido transportada pela influência cultural estrangeira importada nos *comics* de horror norte-americanos.

Nos quadrinhos nacionais de horror das décadas de cinquenta e sessenta, a hibridação cultural é visível na mistura de elementos iconográficos e na abordagem temática. A representação gráfica das particularidades dos ambientes geográficos era heterogênea, em alguns momentos visivelmente local (cidades interioranas, ruas do centro de São Paulo, selva amazônica), por outras ocasiões predominantemente de características estrangeiras (vilas européias, subúrbios de Londres, montes Cárpatos), ou ainda em locais indefinidos (pântanos, castelos, montanhas). Também é freqüente a mescla de características físicas e culturais na representação das personagens que em geral apresentam nomes estrangeiros na fase que antecede os anos setenta. Essa caracterização atípica das personagens com nomes estrangeiros, assim como a presença constante de tramas se desenrolando no exterior, fazia parte das estratégias de vendas adotadas por muitos editores, porque segundo Rubens Francisco Luchetti, “[...] nossos leitores estavam acostumados a ler histórias em quadrinhos passadas em outros países. Assim, os editores tinham receio de publicar histórias protagonizadas por brasileiros e tendo como cenário o Brasil”. Entretanto, ocorre uma mudança de tendência por volta de 1968, quando a conturbada situação política e social exigia “[...] usar os quadrinhos para mostrar a realidade brasileira. E acho que conseguimos isso com as histórias de *O Estranho Mundo de Zé do Caixão*”<sup>82</sup> (LUCHETTI, 2001, p. 26).

---

<sup>82</sup> Mojica Marins produziu quadrinhos. *O Estranho Mundo de Zé do Caixão* foi lançado pela editora Prelúdio em 1969 e durou seis edições. Ver em: LUCHETTI, Marco Aurélio (Org.). **No reino do terror de R.F. Luchetti**. São Paulo: Ópera Gráfica, 2001.



As reservas dos editores em aceitarem histórias com características predominantemente brasileiras pareciam estar se dissipando na medida em que a fórmula da HQ de terror começava a firmar-se como produto de venda regular e mercado consumidor garantido – porém isto não nos permite concluir que os *comics* importados estivessem perdendo seu espaço para os quadrinhos nacionais ou sequer tivessem sua posição ameaçada por eles. As influências do segmento do “Terror Nacional” inaugurado pela Editora La Selva desde o início dos anos cinquenta puderam ser sentidas na evolução e no desenvolvimento da estrutura empresarial de pequenas gráficas e editoras que proliferaram na periferia paulistana, com as editoras da Mooca como Graúna, Jotaesse, Edrel e Prelúdio.<sup>83</sup> A editora D’Arte, de Rodolfo Zalla, publicaria revistas de terror como Calafrio até o início da década de noventa, com muitas histórias inéditas de autores de diferentes gerações dos quadrinhos nacionais como Eugenio Colonnese, Mozart Couto e Rodval Mathias entre outros.

Com quase quarenta anos de tradição, o legado do Terror Nacional não se restringiu apenas aos quadrinhos como também acrescentou influências da produção cinematográfica brasileira da década de sessenta, como poderemos ver na obra do cineasta José Mojica Marins.

### 3.1.1 Relações de hibridismo entre os quadrinhos de terror e o cinema de José Mojica Marins

Os filmes de Mojica retratam uma estética precursora, voltada à agressividade e à clandestinidade características do que viria a ser denominado como *Cinema Marginal*. Com circuito cultural pesadamente atingido pela política de repressão governamental através do Ato Institucional nº5 (AI-5), muitos dos expoentes da produção cultural brasileira da década de 60 tais como cineastas, artistas plásticos,

---

<sup>83</sup> Entre as pequenas editoras da Mooca, a Edrel formaria um grupo de talentosos desenhistas e argumentistas, entre os quais se destacariam Alberto Braz Constante, Fernando Ikoma e Cláudio Seto. Sendo que Seto, ao se transferir para Curitiba no final dos anos 70, encabeçaria toda uma geração de novos desenhistas e argumentistas brasileiros revelados pela editora Grafipar, tais como Ataíde Braz, Roberto Kussumoto, Franco de Rosa, Rodval Matias, Roberto Câmara, Mozart Couto e Watson Portela. Além de publicar histórias de jovens autores em ascendência, a Grafipar contou com a experiência colaboradores já veteranos nos quadrinhos de terror como Flávio Colin e Julio Shimamoto. Ver: MOYA, op. cit.

atores e músicos entre outros intelectuais da cultura, precisavam de alguma forma manter o foco de resistência, mesmo que os ideais de construção de uma identidade cultural nacional parecessem indefinidamente adiados ou mesmo incertos. Em setores da mídia cultural como o cinema, a descontinuidade na linha revolucionária e intelectualizada do *Cinema Novo* deixava um vácuo no contexto da “obra de autoria” que seria preenchida logo em seguida pela agressividade *underground* da *estética do lixo* do *Cinema Marginal* (XAVIER, 2001).<sup>84</sup> Do mesmo modo, em outros setores culturais, a decretação à clandestinidade aproximava a arte ao submundo urbano, e a transgressão, a violência e a pornografia se traduziam em excelentes ferramentas a serem utilizadas contra o sistema repressor. Mesmo que de forma voltada essencialmente à produção de subsistência e sem o caráter deliberadamente crítico ao regime de governo ou ao sistema social, como no caso de Sganzerla e Bressane, o cinema de Mojica Marins estava contundentemente dando origem à raiz da *estética do lixo* e ao *underground*, marginalizado temática e esteticamente. Observaremos nessa tendência à marginalização cultural causada pela clandestinidade, um paralelo entre cinema e quadrinhos, no uso simultâneo do apelido *udigrudi*<sup>85</sup> (*underground*) pelos filmes do *Cinema Marginal* assim como pelas revistinhas de produção artesanal, inspiradas nos *comix* de contracultura. Tais revistas trariam um movimento alternativo às publicações de tiragem industrial e proliferariam ao final da década com o desenvolvimento tecnológico das fotocopiadoras trazendo novos horizontes ao cenário da produção de quadrinhos com a consolidação dos *fanzines* no Brasil nos anos oitenta (SILVA, 2002).

Por outro lado, as concepções produtivas e estéticas de mídia, adotadas pelo modelo cultural “autorizado” seguiam as tendências do formato de indústria cultural globalizante, pautadas na predominância da boa qualidade técnica de apresentação,

---

<sup>84</sup> A denúncia da pobreza e da submissão ao sistema adquire o aspecto de agressão através da “estética do lixo”, do “Cinema Marginal”. Ismail Xavier, comenta o nascimento dessa linha no cinema brasileiro no final dos anos 60. Filmes como *O Anjo Nasceu e Matou a Família e Foi ao Cinema* (Júlio Bressane, 1970), desenvolvem um passeio pelo universo de transgressão, crime e violência do submundo urbano, da realidade *underground* adaptada ao apelido “udigrudi”. Ver em: XAVIER, Ismail. **O Cinema brasileiro moderno**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

<sup>85</sup> A ligação entre Cinema Marginal e quadrinhos se fundamenta na *estética do lixo*, uma vez que os quadrinhos podiam ser classificados como subproduto cultural ou mesmo como “lixo” conforme concepções elitizadas de cultura. As obras do Cinema Marginal de José Mojica Marins, atestam essa estreita relação de linguagem e produção com as HQs.

na estética à semelhança dos reconhecidos moldes estrangeiros e no conteúdo de caráter compreensivelmente médio, próprio para um entretenimento familiar “sadio”. Ao utilizar como cânone conceitos produtivos e estéticos semelhantes a esses, os censores do regime tinham argumentos diversificados para a desqualificação da obra em desacordo com as convenções, podendo restringir ou proibir sua exibição pública pela “falta de qualidade técnica” ou “mau-gosto estético”. Sob essas concepções era possível ao censor elogiar ou desqualificar uma obra sem sequer analisar seu conteúdo temático, como também se pôde condicionar o público a agir da mesma maneira. Assim sendo, durante as décadas seguintes criaram-se as concepções associativas de senso comum no público, onde cinema brasileiro equivalia à “*filminhos de pornochanchada*”, filmes americanos à “*superproduções hollywoodianas*”, horário nobre na televisão à “*qualidade das novelas da Globo*” ou HQ nacional à “*gibis da Mônica*”.

Logo, dentro das perspectivas do “entretenimento sadio” e da “boa qualidade técnica” adotada pelo modelo cultural “autorizado”, os filmes de José Mojica Marins seriam considerados discrepâncias e apenas tardiamente seriam reconhecidas como produções cinematográficas de singular originalidade. Os filmes de terror de Mojica Marins (o Zé do Caixão), não se limitariam apenas a apresentar proximidade temática das revistas em quadrinhos, como também demonstrariam sobreposição de pontos associáveis às linguagens entre os meios gráfico e cinematográfico.

Do ponto de vista técnico e de linguagem podem ser observadas claras semelhanças entre os filmes de Mojica e as histórias em quadrinhos. Veremos isso no aproveitamento exacerbado da fotografia em preto e branco, narrativas em *off* e o uso freqüente de *close-ups* nas seqüências de filmes como *A Meia-Noite Levarei a Tua Alma* (1964) e *Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver* (1966) (BARCINSKY; FINOTTI, 1998).

Assistindo com atenção a estes dois filmes de Mojica, logo se identificam algumas semelhanças temáticas e técnicas entre o meio gráfico e o cinematográfico que não podem ser consideradas como mera coincidência. Na velha bruxa que apresenta o prólogo de *A Meia-Noite Levarei a Tua Alma* ocorre o mesmo tipo de estratégia narrativa utilizada pelas revistas de horror da EC Comics, porém a anfitriã “*Old Witch*” de Mojica é traduzida de um modelo anglo-saxônico de horror gótico

para uma realidade brasileira amarga, onde a imagem macabra da feiticeira converte-se numa velha castigada e maltrapilha, igualando-se a realidade de qualquer outra anciã comum, enrugada e miserável que convive entre as bugigangas de um pobre casebre.

Certos recursos técnicos aproximam ainda mais a os filmes de Mojica da linguagem das HQs, como o uso freqüente de *close-ups* para dar suspense e dinamismo às seqüências. No quadrinho esse é um recurso básico para se identificar uma ação de forma bastante rápida. Através da inserção de um *close-up*, temos um corte brusco na seqüência que centra a atenção do espectador de uma única vez na ação (EISNER, 1999).

Tanto em *A Meia-Noite Levarei a Tua Alma* quanto em *Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver*, os *close-ups* são excessivamente utilizados para dar ênfase à intensidade da interpretação nas cenas, e podem ser notados tanto nos olhos penetrantes e gestos enérgicos das mãos de Zé do Caixão, quanto nas aranhas caminhando sobre os corpos de mulheres.

O aproveitamento exacerbado da fotografia em preto e branco, com poucos meios-tons era a tônica visual dos quadrinhos de terror da década de cinquenta e pelos mesmos motivos quanto às facilidades técnicas de manipulação e de economia de recursos, imprimem um visual semelhante aos filmes de Mojica. Enquanto as narrativas em *off* que são utilizadas para dar voz aos pensamentos macabros de Zé, são o equivalente cinematográfico dos balões e legendas que reforçam a narrativa visual dos quadrinhos, orientando a compreensão da cena com o conteúdo verbal (EISNER, 1999).

A construção do personagem Zé do Caixão é igualmente híbrida. Em seu aspecto visual identificamos claramente a inspiração clássica de personagens como Drácula, seja nas versões cinematográficas de 1930, - na figura de Bela Lugosi em trajes negros e elegantes – ou nas produções contemporâneas da Hammer. Curiosamente, também encontramos traços na aparência de Zé do Caixão semelhantes aos heróis místicos dos quadrinhos como Fantomas e Mandrake.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Segundo a observação de Waldomiro Vergueiro (2006) é importante lembrar que José Mojica Marins sempre foi leitor e colecionador de histórias em quadrinhos, chegando a possuir uma coleção com mais de 20 mil exemplares de revistas.

Zé do Caixão incorporou a síntese entre os aspectos visuais do terror clássico no cinema, mesclando-os a identidade dos quadrinhos e ainda acresceu-lhes os traços psicológicos característicos de uma identidade cultural local, para que melhor transitasse pelos temores do imaginário social brasileiro.



**Figuras 45 e 46** – José Mojica Marins em cena de *A Meia Noite Levarei a tua Alma*. 1964; JAYME CORTEZ - *O Estranho Mundo de Zé do Caixão* n.º6. Capa.1969. Darka.

A partir da personagem criada por José Mojica Marins, podemos perceber relações bastante claras de hibridismo entre meio gráfico e cinematográfico nas produções nacionais. Em *A Meia-Noite Levarei a Tua Alma* e *Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver*, o cineasta coloca em prática um repertório de elementos de linguagem comuns a ambos os meios, adaptando-os à sua obra cinematográfica e construindo novas possibilidades narrativas. A estreita ligação dos filmes de Mojica com o mundo dos quadrinhos não é apenas atestável nas semelhanças temáticas técnicas ou de linguagem, temos que considerar que o cineasta é natural da mesma periferia paulistana de onde surgiram as tradicionais editoras de revistas de terror, assim como houve ligações profissionais duradouras na carreira de Mojica com Rubens Francisco Luchetti – assinava os roteiros de filmes de Mojica a partir de O

*Estranho Mundo de Zé do Caixão* (1968), e publicações em quadrinhos com o mesmo título – e Jayme Cortez – responsável pela produção gráfica de muitos dos cartazes de seus filmes (BARCINSKY; FINOTTI, 1998).

A obra cinematográfica de José Mojica Marins revela nitidamente a estreita ligação entre dois setores marginalizados da produção cultural brasileira, que encontraram no *underground* seu meio de expressão e subsistência em contraponto aos modelos hegemônicos preferencialmente adotados pelo regime.

### 3.2 REGIME MILITAR, MODERNIZAÇÃO, QUADRINHOS E PUBLICIDADE

Com a “Revolução de 64” não só ocorria a interrupção das tendências ideológicas progressistas que pareciam apontar a direção do desenvolvimento sócio-cultural do Estado brasileiro, como também começava a nova fase de direcionamento da política de governo que passava a priorizar a modernização da infra-estrutura do Estado, que tomava o caminho do crescimento técnico-econômico fundamentado na industrialização dependente do capital externo. O novo regime instalado pelo movimento militar endurecia as relações com a sociedade, limitando os direitos civis e reprimindo a liberdade de expressão. Nos setores culturais a repressão se consolidava pela censura a quase todo e qualquer tema que pudesse ser interpretado como crítica direta ou indireta ao sistema de governo ou que representasse valores não condizentes com uma boa conduta social. Nesse contexto, o movimento militar viera responder ao clamor de segmentos conservadores da sociedade brasileira quanto à contenção de um processo de modernização que julgavam ser conduzido pela “imoralidade” de “comunistas e ateus”. Entretanto, as “elites cultas”, muitas vezes provenientes das mesmas castas sociais de onde partiam os alaridos conservadores na sociedade, eram constituídas por estudantes da classe média, professores e artistas entre outros que representariam um campo intelectual de tendências “esquerdistas” na área da cultura e um foco de resistência – ainda que não homogênea – à nova ordem política estabelecida no país.

Então, com a assinatura do Ato Institucional nº 5 em 1968, o governo militar ampliava o ciclo de controle e repressão política sobre a sociedade civil brasileira. Em nome do desenvolvimento técnico-econômico e da prioridade de modernização promoveu-se a criminalização da atividade política, colocando-se sob suspeição não apenas as atividades político-sindicais dos grupos e classes populares, mas também a própria classe média intelectualizada, o setor estudantil e as áreas a ele vinculadas através da instituição universitária (HOLLANDA; GONÇALVES, 1990).

Na década seguinte, ocorreria um salto nos níveis de industrialização e infraestrutura, sendo que o progresso rápido das metas governamentais de modernização se refletiria na estrutura tecnológica de uma forma generalizada. Os meios de comunicação em massa tornaram-se uma prioridade para um regime cuja determinação “modernizadora” da sociedade brasileira, não correspondia às aspirações democráticas de muitos setores sociais. O mito do “milagre brasileiro” precisava ser difundido de forma eficiente, por sua vez “justificando” que a ação política autocrática do regime tornava-se necessária para a continuidade dos esforços modernizadores e para a melhoria da qualidade de vida do cidadão brasileiro. Essa modernização forçada provocaria também o aumento vertiginoso da produção de bens culturais e a instalação de modelos próprios de indústria cultural nacional, uma vez que o salto na industrialização produziria não só reflexos no setor produtivo, como também na distribuição e no consumo. As condições técnico-econômicas geradas no Brasil, na década de setenta eram especialmente propícias ao aparecimento dessas indústrias culturais nacionais, e segundo Ortiz (1988) essas condições se traduziam em: a) existência de uma sociedade de massa constituída em torno de um centro aglutinador; b) lógica de mercado sustentável para meios de comunicação em massa; c) grau de industrialização e desenvolvimento econômico que fornecesse meios técnicos para a produção e comercialização de bens simbólicos de consumo (ORTIZ, 1988).

A concentração sócio-econômica em torno dos grandes centros populacionais, também centralizou a produção de bens culturais no ambiente metropolitano e fortaleceu a polarização das indústrias culturais principalmente no eixo Rio-São Paulo. O forte incentivo do estado nas comunicações condicionava diretrizes político-ideológicas sobre o empresariado que constituía as estruturas de

poderosas indústrias fundamentadas na qualidade técnica, e que paradoxalmente procuravam preencher seus quadros funcionais com os melhores profissionais e colaboradores, que na maioria das vezes não estavam alinhados ideologicamente com o sistema. Tais contradições caracterizaram a produção cultural da década de setenta, onde por um lado os empresários voltados à produção cultural eram obrigados a ceder à pressão política imposta por órgãos “reguladores” de opinião como a censura, assim como optar por receitas comerciais de massificação típicas dos modelos de indústria cultural, e por outro lado manter os níveis de audiência e consumo trazido pela produção de escritores, músicos e artistas cuja liberdade de expressão tinham que por muitas vezes cercear, mantendo-as dentro de um limite “institucional” (KAMINSKI, 2003).

Os paradoxos da produção cultural brasileira da década de setenta se refletem de forma nítida sobre a produção de quase todos os setores da produção cultural, na indústria fonográfica, cinematográfica, na imprensa e na televisão entre outros. O crescimento de muitos dos setores da produção cultural nacional passava a ser “regulado” institucionalmente de acordo com as proximidades e disparidades ideológicas, o que pode ser um fator de interpretação para as dificuldades a partir de então, na produção cinematográfica tradicionalmente mais intelectualizada e marcada na década anterior pela obra de contestação.

Dentro da produção gráfica da imprensa, ocorreram alguns exemplos dessa marca contraditória do período entre controle institucional e manifestação crítica da opinião artística. Publicações ideologicamente dissidentes do regime, porém alinhadas com os moldes de produção industrial do mercado editorial como *O Pasquim* (1969), resgataram uma tendência de humor e crítica político-social, tradicional desde o início do século, assim como outras publicações de importância, como *O Balão*, *O Bicho* e *O Grilo*. Elas traziam na arte e no argumento de muitos dos seus autores, influências claras da tradição brasileira de humor político do início do século, mesclada a “subversão” típica dos *comix underground* de contracultura norte-americana<sup>87</sup> e posicionamento político nitidamente “esquerdista”, contrário aos

---

<sup>87</sup> Segundo Patrícia Marcondes Barros (2004), o termo contracultura era sentido no Brasil como algo exótico, uma curiosidade vinda dos Estados Unidos (que induzia a crítica de setores ideológicos da esquerda tradicional, descrentes de sua ideologia revolucionária, considerada subjetiva e individualista). A parte majoritária do *Pasquim* compartilhava de uma visão tradicional de esquerda.



moldes hegemônicos. O *Pasquim* foi um dos representantes mais notórios da chamada *imprensa alternativa*<sup>88</sup> brasileira que surgiu da associação de um grupo de escritores, jornalistas e cartunistas, formado inicialmente por Tarso de Castro, Jaguar, Sérgio Cabral, Luís Carlos Maciel, Claudius e Carlos Prospero. Com o resgate da mesma idéia irreverente e panfletária que originara os pasquins do período da Regência e da República, *O Pasquim* surgia como um “jornal de costumes” do bairro de Ipanema (RJ) e em pouco tempo passava a editar cerca de 200 mil exemplares em algumas tiragens. A demanda do jornal saltara vertiginosamente para faixa de massificação, porém paradoxalmente, o conteúdo mantinha-se fiel à linha crítica e satírica, “[...] se impondo não apenas através do humor, mas também da criatividade e da quebra de formalidades, tendo como alvos a ditadura, a classe média moralista, a grande imprensa e todos os coniventes de plantão” (BARROS, 2004). Segundo Mauro Albano (2006):

À medida em que a censura aumentava, o *Pasquim* intensificava sua postura crítica. É da tradição do humor impresso a luta contra a opressão. Herdeiros de *O Malho*, *A Careta*, *Dom Quixote*, jornais e chargistas que, em sua época, não deram sossego ao governo brasileiro, os humoristas do *Pasquim* sentiam a obrigação de se tornarem porta-vozes da indignação social brasileira (ALBANO, 2006).

Pela redação e arte de *O Pasquim* também tivemos a passagem de nomes como Henfil, Paulo Francis, Millor Fernandes, Sérgio Augusto, Ivan Lessa, Ziraldo e ainda colaboradores eventuais, como Fausto Wolff e Ruy Castro entre muitos outros. *O Pasquim* é uma publicação que se funde à história política do Brasil e a história dos meios de comunicação e do posicionamento ideológico da imprensa frente ao poder político estabelecido. A influência de *O Pasquim* sobre todas as publicações alternativas do Brasil pelas décadas seguintes, constituiu no *údi-grudi brasileiro*, uma

---

Para eles, o tema contracultura era associado a um descompromisso, um ‘desbunde’, advindo do movimento *hippie* norte-americano (ou seja, uma expressão do imperialismo norte-americano no Brasil). Com o tempo, a coluna *underground* foi perdendo seu espaço dentro do *Pasquim*, devido ao confronto ideológico que causava, proporcionando uma cisão interna. BARROS, Patrícia Marcondes de. ***A Contracultura na América do Sol: o underground brasileiro na perspectiva de Luiz Carlos Maciel***. Memória Viva, 2004. Disponível em: <<http://www.memoriaviva.com.br/maciel.htm>> Acesso em 05/07/2006.

<sup>88</sup> Fontcuberta e Mompert (1983) referem-se à vinculação do termo alternativo a um “seqüestro semântico” e descrevem que o alternativo na comunicação não existe como uma definição estável, e nem pode existir, pois isso depende da conjuntura completa de cada panorama comunicativo. Mas que ao se falar sobre comunicação alternativa devemos se referir aos elementos alternativos na comunicação. FONTCUBERTA, M. de; MOMPART, J. L. Gómez. ***Alternativas em comunicación***. Barcelona: Editorial Mitre, 1983. p. 26

contundente ferramenta de crítica aos modelos hegemônicos sociais e aos regimes condutores de governos.

No cenário paranaense, o aparecimento de um circuito alternativo de publicação de cartuns, charges e quadrinhos, acabaria por revitalizar a produção regional após o hiato das três décadas anteriores, causado pela “invasão estrangeira” dos *comics*. As novas facilidades tecnológicas trazidas pelos processos de impressão *offset* e pelas fotocopiadoras, trouxeram também maior acessibilidade e capacidade de reprodutibilidade às pequenas gráficas e produtores independentes.



Figura 47– RONES DUNKE e VALÊNCIO XAVIER – Seqüência de *Josnath*. 1972. Diário do Paraná.

Dentro dessa perspectiva Imaguire Júnior (1988) descreve alguns personagens e eventos relevantes do início de uma terceira fase cronológica da arte gráfica paranaense que precede o surgimento dos quadrinhos da Grafipar:

Em 1971 aparecem as primeiras charges de Dante Mendonça, provavelmente até hoje o único artista a ser profissional exclusivo do cartum no Estado. Em 1972 temos o Salão de Humor do Teatro Paiol; a publicação de *Josnath* de Valêncio Xavier e Rones Dumke, e o único número de *Isso*, a representante araucariana da contracultura *underground*. No ano seguinte, as Edições Paiol publicam *Gibi é Coisa Séria*, de vários autores; e a Antologia Brasileira de Humor da L&PM de Porto Alegre traz os paranaenses Dante, Miran e Solda (IMAGUIRE JÚNIOR, 1988, p. 23).

Além da produção gráfica na imprensa, a publicidade foi outro setor que cresceu vertiginosamente durante a década de setenta no Brasil. A ascensão da produção, distribuição e consumo provocaram um investimento sem precedentes nas áreas de propaganda, publicidade e marketing tornando a década de setenta a “década da publicidade” no país. Os investimentos oficiais na comunicação e a necessidade da propaganda do modelo modernizador através da inserção da ênfase na simbologia do progresso promoveram no país, uma reversão da situação de domínio da mídia pelo monopólio das empresas estrangeiras, característico das décadas anteriores. Remodelamentos estruturais e modernizações de muitos dos pólos industriais e urbanos precisavam da publicidade, para se consolidarem de forma eficaz e rápida e transparecerem a ação desenvolvimentista do governo.

No início dos anos setenta, a cidade de Curitiba traz em seu remodelamento, a síntese do processo modernizador empregado pelo regime de estado autocrático brasileiro. Em 1971, quando o então governador do Paraná, Leon Peres designou um técnico como prefeito de Curitiba, implementava através do arquiteto Jaime Lerner o modelo modernizador típico do regime militar, com o remodelamento urbano e o incentivo à indústria e o comércio. As modificações de ordem estético-estruturais provocaram uma intensa imigração do interior para a capital deslocando mão de obra da agricultura para o setor industrial, e complexos industriais como a Cidade Industrial de Curitiba (CIC) foram implantados (KAMINSKI, 2003).

A profunda modificação no setor industrial e na paisagem urbana de Curitiba demandava um intenso investimento em propaganda por parte do governo e das instituições empresariais recém instaladas. Também dessa forma, se confirma e se intensifica especialmente em Curitiba, a tendência nacional de crescimento do setor de publicidade e propaganda. O circuito publicitário curitibano da década de setenta sofrera um investimento intenso no sentido quantitativo e qualitativo, onde pequenas e grandes agências de publicidade concorriam e proliferaram, procurando admitir em seus quadros funcionais profissionais capacitados numa “[...] política de recrutamento de toda uma geração de técnicos, escritores e artistas” (MICELI apud KAMINSKI, 2003, p. 55).

Essa política de recrutamento de mão de obra capacitada abria espaço para as contradições típicas da década de setenta na produção cultural. As agências

publicitárias, cujo comprometimento com o modelo econômico e as políticas governistas era inegável, também abrigavam em suas estruturas, profissionais de alta qualificação, cuja capacidade intelectual e a ligação com outros setores artístico-culturais da sociedade curitibana promovia tensões com o posicionamento ideológico constantemente crítico ao sistema. Segundo Rosane Kaminski (2003), as controvérsias na publicidade curitibana deram voz a muitos artistas e escritores paranaenses que se projetaram no setor cultural nacional posteriormente:

Os casos de Leminski e Rettamozo, que em alguns aspectos se aproximam do caso de Solda e outros artistas (alguns deles intelectuais de esquerda) que trabalhavam como publicitários, ilustram um dilaceramento que marca o contexto cultural brasileiro dos anos setenta: como podiam estes artistas e intelectuais expressar publicamente suas opiniões questionadoras do sistema em vigor dentro das margens impostas pela censura, pela indústria cultural e pela ideologia do consumo? (KAMINSKI, 2003, p. 131)

Luiz Carlos Rettamozo, Paulo Leminski, Nelson Padrella, Solda e Miran entre outros artistas e escritores, são alguns exemplos de nomes da cultura regional que surgiram em torno da publicidade e ganharam projeção na produção cultural nacional. Suas características profissionais foram construídas pelo hibridismo de setores diversificados, sobrepostos pela arte erudita e pelas necessidades comerciais. Particularmente, Paulo Leminski e Luiz Rettamozo<sup>89</sup>, são expoentes de uma “[...] encarnação exemplar do fenômeno de hibridismo cultural urbano [...]”, e percebemos em algumas passagens da vida de Leminski a proximidade das vertentes artísticas e comerciais quando, por exemplo, “[...] do lançamento do livro *Catatau*, em 1975: seu livro era uma obra erudita, ao tempo em que era uma mercadoria, e Leminski decidiu lançá-lo sob uma espécie de campanha publicitária” (KAMINSKI, 2003, p. 129). Leminski ironizava as “verdades universais” enquanto apreciava a inovação tecnológica em diálogo com as artes, enquanto Rettamozo era um profissional da publicidade envolvido com a vanguarda e as publicações *underground*. Ambos são exemplos de profissionais surgidos no circuito comercial

---

<sup>89</sup> Rettamozo foi diretor de arte da agência PAZ (1974) enquanto Leminski trabalhava no setor de redação da mesma empresa. Dados obtidos em: KAMINSKI, Rosane. ***Imagens de revistas curitibanas: análise das contradições na cultura publicitária no contexto dos anos setenta***. Dissertação. Mestrado em Tecnologia - Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. CURITIBA: 2003.

da publicidade, mas comprometidos “[...] com a reflexão da semiótica estética e com os jogos de linguagem” (KAMINSKI, 2003, p.130).

A passagem de uma geração de artistas e escritores como Rettamozo e Leminski pelas estruturas empresariais do editorial e da publicidade curitibana, inseriam novos símbolos de contestação, de maneira paradoxal, em meio às publicações tradicionais onde a predominância simbólica estava condicionada a ícones institucionais ligados a cultura local, como a agropecuária, os transportes, a construção civil e o comércio. Alguns setores do empresariado eram permeáveis ideologicamente em suas produções publicitárias permitindo alternativas de inclusão da “marginalidade aceitável” em suas campanhas, gerando diversificações entre linha de publicidade de inclinação institucional e outras possibilidades de tendência *underground*. Dentro dessas possibilidades havia um certo sentido de liberdade para a criação de artistas como Rettamozo frente à direção de arte de Panorama (1974), quando o suplemento *Espalhafato* apareceu em duas edições da revista (dezembro de 74 e janeiro de 75). O suplemento era uma edição dedicada a cartuns, grafites e a toda uma cultura marginal expressa pelo *underground*, enquanto a revista a que era vinculado tinha uma tradição de cerca de vinte anos publicando temas tradicionais da sociedade paranaense. O humor tórrido e a ironia em relação aos aspectos político-sociais eram de certa forma inspiradas em publicações consagradas na época como O Pasquim, e de modo similar, a breve existência do suplemento reunira muitos colaboradores que já se firmaram dentro circuito cultural regional e nacional como Miran, Solda, Gorda (Nélida Kurtz), Leminski, Rogério Dias e Padrella entre outros. A vida curtíssima dessa publicação que estava nitidamente ligada à permanência de Luiz Rettamozo à frente da direção de arte de Panorama, não reduz a importância para a história da arte gráfica paranaense e no contexto local “[...] o *Espalhafato* aparece como uma das publicações mais ousadas, tanto no aspecto quanto nos conteúdos vinculados” (KAMINSKI, 2003, 172). Ainda segundo a visão de Kaminski :

O *Espalhafato* não parecia estar voltado à comunicação massiva e sua lógica mercantil, como as revistas e a publicidade, nem a arte elitista dos museus, mas se referia a um universo píffio, marginal e fervilhante, cuja existência era omitida das comunicações e instituições oficiais (KAMINSKI, 2003, p. 170).

Esse universo contraditório trazido pela hibridação cultural e pela mescla entre expressão artística e exploração de possibilidades comerciais atreladas à institucionalização dos modelos sociais era a tônica predominante durante toda a década de setenta em Curitiba, e de forma nítida refletia uma tendência nacional que no início da década seguinte orientaria a direção da produção cultural brasileira em meio aos percalços da crise econômica.

### 3.3 A MODERNIZAÇÃO CONVERTIDA EM CRISE ECONÔMICA E A NOVA ESTRATÉGIA EDITORIAL DA GRAFIPAR

Ao fim dos anos setenta, os “anos de chumbo” da ditadura caminhavam para a sua última etapa e o regime militar já considerava cumprida a sua “missão modernizadora” das estruturas sócio-econômicas brasileiras. A “modernização” dos anos 70 melhorou as condições de infra-estrutura e industrialização do Estado, porém colocou o país na dependência do capital externo e as sucessivas crises econômicas causadas pelo processo de desequilíbrio no sistema econômico mundial, desencadeou o movimento inflacionário na economia brasileira. O desastre econômico caracterizou o início da década de 80 e os países em desenvolvimento “[...] se viram submetidos a programas de ajuste estrutural, monitorados a partir do Banco Mundial e do FMI que, no caso de muitas economias, entre elas o Brasil, resultaram na chamada ‘década perdida’ para a economia” (LIMA FILHO, 2004).

Com a intensificação nas relações de globalização os sentimentos nacionalistas se diluem na cultura brasileira dando abertura a entrada mais facilitada dos modelos de massificação cultural. A crise financeira e as limitações econômicas do setor produtivo também contribuíram para a acomodação do mercado consumidor brasileiro conforme as tendências de universalização de valores e homogeneização cultural contidas nos movimentos de globalização. A visão do público e dos produtores culturais brasileiros que antes atribuía à cultura de massa à ação do “imperialismo norte-americano”, começava a ser mudada agora conforme uma representação de “cultura anônima” e essencialmente “desterritorializada” (MARTINO, 2000).

Com o movimento de globalização do início dos anos oitenta, o mercado consumidor brasileiro se abriria rapidamente ao investimento do capital externo e às leis do “livre comércio”, entretanto os efeitos de uma economia em recessão foram sentidos nas taxas de desemprego e no baixo poder aquisitivo da população. A queda na atividade produtiva viria a se reproduzir nos diversos setores da produção cultural.

Em conseqüência o processo de globalização que parecia oferecer novas possibilidades na produção cultural do país, continuaria a oferecer as poderosas indústrias culturais – agora com aspecto desterritorializado – o exercício pleno de seus poderes hegemônicos. Em contrapartida o modelo de produção das pequenas empresas tornara-se mais sensível aos sucessivos percalços da economia, e a sobrevivência em muito dependeria da adaptabilidade às circunstâncias adversas e capacidade gerencial em procurar nichos exploráveis num mercado pouco promissor. Nesse contexto de sobrevivência empresarial, a editora paranaense Grafipar se destacaria no mercado editorial brasileiro ao final da década de setenta. Numa mudança radical na concepção editorial, a Grafipar colocara em jogo seu futuro num pesado investimento em produção conforme moldes massificados de revistas em quadrinhos adotados pelas grandes editoras do país.

Depois de fazer sua editora sobreviver às diversas dificuldades financeiras ocorridas pela instabilidade econômica e recuperando-se de uma concordata, o empresário Said El-Kathib<sup>90</sup> - fundador da Garantia Cultural (1958) que viera a se tornar GRAFIPAR – Gráfica Editora Paraná Cultural (1969) – delegara o comando de sua empresa aos três filhos: Faruk, Faissal e Selma. Através da habilidade empresarial de Faruk, começa a ocorrer uma reformulação profunda nas estratégias de marketing e produção da Grafipar. Os esforços de Said para recuperar a empresa ao longo da década de 70, resultariam, com a direção dos filhos, numa revolução

---

<sup>90</sup> Personalidade tradicional da colônia árabe em Curitiba, Said El-Kathib, “[...] em 1958, fundou a Garantia Cultural, uma das pioneiras empresas em venda de coleções de livros de nível cultural e didático. Preocupado com a falta de informações corretas sobre o seu povo, conseguiu os direitos de uma obra tida como definitiva: ‘A Civilização Árabe’, do psicologista social, pesquisador e escritor francês Gustave Le Bon (Nogent-le Rotrou, 06/05/1841 - Marnes-la Coquette, 13/12/1931) e a editoria, em três volumes luxuosos, edição encadernada - fazendo nascer, assim, uma editora que marcaria época nas décadas seguintes - a Grafipar”. MILLARCH, Aramis. **Said, o idealista que fazia livros** [S.l.]: Tablóide Digital, 2003. Disponível em: <<http://millarch.org/ler.php?id=2451>>. Acesso em 12/05/2006.

editorial interna, caracterizada por “[...] um marketing diverso orientado por Faruk El-Khatib, seu filho caçula, que a partir de uma revista distribuída a bordo dos aviões da *Varig (Passarola)*, acabou criando quase meia centena de publicações e colocando a editora entre as maiores do país” (MILLARCH, 2005).

De forma curiosamente semelhante ao processo de *New Trent* ocorrido na EC Comics em 1950 – quando William Gaines, herdeiro de Max C. Gaines modificou toda a linha de editorial em direção a temáticas e publicações populares -, Faruk El-Kathib implementou uma estratégia ambiciosa, visando uma mudança nas características de pequena empresa de administração familiar para empresa de grande porte, investindo pesadamente na publicação popular e massificada. A diversidade de modelos de publicação massificada derivava de revistas em quadrinhos e revistas masculinas a projetos mais vultuosos como a publicação de um jornal. Millarch (2003) nos oferece detalhes destes empreendimentos:

[...] com o juvenil entusiasmo de Faruk, a Grafipar lançou-se na área de quadrinhos eróticos, com um agressivo marketing que a levou a ficar entre as 7 maiores casas publicadoras do país. Sempre audacioso, Faruk acabaria fazendo a experiência de editar a versão brasileira da "Penthouse" e por pouco mais de um ano (1980) o jornal "Correio de Notícias" [...] Amigo pessoal de José Richa, Faruk El Khatib foi quem estruturou o reaparecimento do "Correio de Notícias" - jornal que havia já editado entre 1978/79 - e do qual se afastou há alguns meses, passando o controle para o médico Celso F. Hilgert (MILLARCH, 2003).

Na busca para se atingir um mercado massificado de abrangência nacional, as revistas voltadas ao público predominantemente masculino, com conteúdo diversificado entre curiosidades, piadas, distrações e passatempos, - porém sempre permeado de generosas doses de sexo e erotismo -, eram possibilidades de investimento promissoras, e neste sentido vieram da Grafipar, títulos como *Peteca* (1977) e *Personal* (1978).<sup>91</sup>

<sup>91</sup> *Peteca* era uma “[...] revista quinzenal no formato 14 x 21 cm, cheia de palavras cruzadas e atividades com muitas frases de duplo sentido. Logo ela virou uma das mais vendidas, e em pouco tempo se transformou numa revista masculina com artigos e fotos de garotas cada vez mais nuas (em 1983, liberaram as poses ginecológicas), cartoons e os quadrinhos espanhóis de Leon, ‘Oh! Afrodite’[...]” enquanto a revista *Personal* “[...] chegou meses depois, em 1978, e deu um belo impulso ao quadrinho erótico nacional “*Bilhete Íntimo*”, uma adaptação de Rettamozo sobre desenhos de uma HQ sadomasoquista do americano Nick Cardy, foi o início de tudo. Logo se seguiram outros clássicos que a molecada relembra até hoje, como “A pílula sexual”, também do Retta, “O Hermafrodita”, de Roberto Câmara, e “A Vizinha Adolescente” de Noriyuki (textos) e Roberto Kussumoto (arte)”. ROSA, Franco de. **Os bons tempos da Grafipar**. [S.l]: CCQHumor, 2000. Disponível em: <<http://www.ccqhumor.com.br/artigos86a90/hq-bons%20tempos%20grafipar%20franco.htm>> Acesso em 22/05/2006.



As duas revistas de características mistas, aos poucos revelaram o potencial dos quadrinhos na expansão do editorial. Então, Rettamozo e Rogério Dias, responsáveis pela direção de arte dessas revistas, tiveram a idéia de montar uma espécie de “cooperativa de quadrinistas brasileiros”, a fim de produzir material próprio para a publicação de HQs pela editora, através de um sistema de “colaboração”, onde novos artistas gráficos de diversas regiões do país tivessem uma oportunidade de publicação de suas obras, ao lado de trabalhos de quadrinistas já reconhecidos no circuito nacional. Segundo Franco de Rosa (2000):

[...] Faruk El-Kathib, editor e dono da Grafipar, comprou a idéia e começou a convocar artistas do país inteiro. Um dos primeiros a ser fisgado foi Claudio Seto, criador da *Maria Erótica* (publicada em 1970 pela Editora Edrel), que se mudou de S. Paulo para Curitiba. Na onda vieram Liessenfeld, Kussumoto, Ataíde, Shimamoto, Magno, Eros Maichrowicz, Val Ferreira, Seabra e Wilson Carlo Magno, entre outros (ROSA, 2000).

Dessa iniciativa surgiu a revista em quadrinhos de maior popularidade da editora paranaense: *Quadrinhos Eróticos*, revista da qual encontramos na maioria das vezes, na literatura ligada aos quadrinhos, atribuída ao nome da editora Grafipar. Criada em 1978, sob o título original de *Eros*, a revista de 32 páginas e circulação quinzenal precisou ter seu nome alterado por volta da sexta edição, devido ao fato de outra editora já possuir os direitos sobre a marca, em uma de suas publicações. O novo título, menos subjetivo ao público e abertamente didático, sobre o conteúdo da revista ajudou a fazer as vendas dispararem para quase 30 mil exemplares quinzenais em 1979 (ROSA, 2000).

O sucesso editorial de *Quadrinhos Eróticos* fez ampliar o repertório de publicações da editora, assim como o número de colaboradores envolvidos com o sistema de “cooperativa de quadrinhos” da editora:

A partir de 79, novos colaboradores chegam à *Quadrinhos Eróticos*; Flávio Colin, Walmir Amaral, Itamar, Imamura, Rodval Mathias, Mozart Couto, Sakita, Marcio Calesco, Gustavo Machado e Luis Saidemberg. Também em 79, as capas deixaram de ser montagens de cenas do interior da revista, ou ilustrações coloridas de magazines espanhóis, para dar chance a talentos brasileiros como Imamura, Seto e Rodval, que revelou-se logo o melhor capista de sua geração. E no ano seguinte, novos colaboradores somam-se a QE: Paulo Lima, Fisher, Josmar (Octopus), Maurício Veneza, Drumond, Paulo Hamasaki, Oz (textos), Kozo, Jordi, Novaes, Bonini, Zenival, Esteves, Sergio Lima e Watson Portela. Um cast impressionante, sem dúvida – especialmente pela estrela Mozart Couto (ROSA, 2000).

Quadrinhos Eróticos abriu caminho para uma vertente renovada do sexo e do erotismo no quadrinho nacional, influenciando outros lançamentos da editora como *Sexo em Quadrinhos* e *Maria Erótica*<sup>92</sup>, sendo que “[...] em fevereiro de 81, com a edição 52, a QE passou a ser mensal com o dobro de páginas, 64. (as edições quinzenais, *Sexo em Quadrinhos* e *Maria Erótica*, continuaram com 32 páginas) (ROSA, 2000).

O ano 1979 tornou-se importante para o processo de expansão editorial da Grafipar, porque se somou ao carro chefe das publicações - o gênero de erotismo - um repertório ainda maior de revistas em quadrinhos, de outros gêneros como *Fargo*, sobre faroeste; *Sertão e Pampas*; com histórias típicas e regionais, passadas no sul do país; *Perícia*, sobre tramas policiais e crimes; *Próton*, especializada em ficção científica e *Neuros*, com histórias de horror; Sendo que a influência do erotismo e do sexo era tão forte que “[...] quase todas as histórias, incluindo as policiais e de terror, tinham toques de erotismo (DANTON, 2002).

As conseqüências da expansão do editorial da Grafipar não se tornaram restritas ao engajamento de artistas gráficos às produções de quadrinhos, como também à melhora na qualidade dos roteiros com a colaboração de autores ligados à literatura, muitos deles escritores renomados de conto e poesia. Os sucessos nas vendas e a entrada de capital em caixa, também se mostraram essenciais para tal aproximação com os expoentes da literatura, como argumenta Danton (2002):

E a Grafipar pagava bem. Os artistas ganhavam mais ou menos quatro vezes o salário de um jornalista. Isso também chamou atenção dos escritores. O time de roteiristas da casa tinha nomes como Carlos Chagas, Nelson Padrella, Ataíde Brás, Júlio Emílio Brás e o poeta Paulo Leminski [...] Uma grande surpresa para a maioria do público é saber que Paulo Leminski escreveu quadrinhos. Na época a sua esposa, Alice Ruiz, editava uma revista astrológica, *Horóscopo de Rose* para a Grafipar e Leminski acabou fazendo alguns trabalhos para a editora (DANTON, 2002).

Embora a celebridade de Paulo Leminski seja um ponto alto nos roteiros de algumas histórias - e até mesmo Alice Ruiz tenha escrito alguns roteiros - destacam-

---

<sup>92</sup> “*Maria Erótica*, criação de Claudio Seto para a Edrel em 1969, ressurgiu em outubro de 1979, num livro de 98 páginas, *Especial de Quadrinhos* nº 4, numa história longa e antológica com pivetes cariocas e delinquentes. O sucesso foi imediato e meses depois Maria ganhava sua própria revista”. DANTON, Gian. **Grafipar – a editora que saiu do eixo**. Omelete - resenhas e artigos, 2002. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=403](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=403)>. Acesso em 05/05/2006.

se, não só pela quantidade de roteiros escritos como pela qualidade, escritores como Nelson Padrella e Ataíde Brás. Nelson Padrella, por exemplo, foi um dos roteiristas mais criativos e que desenvolveu grande parte dos roteiros tanto em *Quadrinhos Eróticos*, quanto em *Próton* e *Neuros*. Muitas de suas narrativas de características peculiares, pela condução pouco convencional – metafórica, atemporal e não linearizada – e pela inclinação ao onírico, fazem de Padrella um dos principais roteiristas da Grafipar. A combinação da originalidade de seu texto ao desenho sintético e esteticamente inovador de Flavio Colin, constituem alguns dos melhores momentos das revistas *Próton* e *Neuros*.

A experiência da Grafipar com as revistas em quadrinhos trouxe contribuições que se traduzem principalmente na consolidação de uma nova geração de quadrinistas brasileiros, demonstrando que o investimento nesta área das artes gráficas podia tornar-se viável, mesmo num país atravessando períodos de instabilidade econômica, e sem a vasta tradição de consumo de *comics*, como ocorrido nos EUA. O período de publicações de revistas em quadrinhos da Grafipar durou cerca de cinco anos e entrou em declínio com as dificuldades financeiras da empresa, após a intensificação de investimentos na mal fadada tentativa de expansão para área de imprensa, através do jornal *Correio de Notícias*, somado ao agravamento da recessão e da crise econômica do país. As últimas revistas da Grafipar foram publicadas em 1983, e muitos desenhistas revelados pela editora foram para o eixo São Paulo - Rio de Janeiro. Os roteiristas partiram para áreas como a publicidade ou o jornalismo, além dos ilustradores que se tornaram chargistas de jornais ou artistas plásticos. “Alguns, como Rogério Dias, tornaram-se pintores famosos e reconhecidos. Outros vendem suas obras em feiras” (DANTON, 2002).

Comparativamente, a iniciativa da Grafipar – tanto em suas pretensões como nas suas conseqüências – pode ser equiparada à forma estratégica utilizada pela EC Comics, para ganhar mercado, atingindo uma faixa de público abrangente e como efeito ampliando o porte de sua produção em larga escala. Assim como a EC nos EUA, o empreendimento da Grafipar demonstrou que mesmo num mercado consumidor mais restrito, de menor poder aquisitivo e sujeito às intempéries econômicas no Brasil da década de oitenta, os resultados de um investimento

intensivo em publicações de revistas em quadrinhos, foram proporcionalmente semelhantes aos obtidos pela empresa de William Gaines. Da mesma forma que a EC ganhou rapidamente a ascensão no mercado a Grafipar espalhou suas publicações por todo o território nacional com temáticas populares envolvendo sexo, violência, fantasia, onde horror e ficção foram elementos centrais na expansão editorial das duas empresas. Como consequência de suas publicações, as editoras revelaram uma impressionante safra de novos artistas e escritores de roteiros.

Guardadas as proporções, a originalidade e importância da Grafipar para o editorial de quadrinhos nacionais, em muito pode ser comparada à editoras memoráveis na historiografia dos *comics*, tais quais a EC. Nos esforços somados pelo resgate da memória desse legado deixado pela Grafipar ao editorial brasileiro, nos cabe dar uma pequena contribuição.

#### 4 PRÓTON E NEUROS: HIBRIDAÇÃO CULTURAL E EXPOSIÇÃO DO IMAGINÁRIO SOCIAL BRASILEIRO

Neste capítulo faremos análises de detalhes discursivos e estéticos de diversas histórias de horror e FC contidas em *Próton* e *Neuros* com o intuito de demonstrar a capacidade de apropriação do imaginário social brasileiro em relação ao conteúdo temático-estético importado de outras culturas. Através do trabalho de diversos autores, veremos as novas representações resultantes de hibridismos técnicos, temáticos e discursivos na conformação dos gêneros populares expressos pelas revistas em quadrinhos da Grafipar.

Subdividiremos a análise sobre as representações em três partes. Na parte referente às representações geradas pelo hibridismo cultural demonstraremos as novas possibilidades geradas nas apropriações e reinterpretações de discursos e estéticas importadas pela cultura local. Observaremos as temáticas de horror e FC de estilo estético-temático importado, serem transpostas para as características regionais locais onde personagens típicos do folclore e da população urbana e rural do Brasil atuam entre uma diversidade de elementos associados a outras esferas sócio-culturais. Assim teremos uma amostra significativa da fusão dos imaginários sociais que caracterizavam as HQs das revistas da editora Grafipar ao fim da década de setenta. Faremos também a análise das interpretações locais do horror e da mitologia heróica importada através dos modelos de indústria cultural. Veremos a adaptação desses temas ao contexto social brasileiro, onde o imaginário pôde atribuir à fórmula de horror gótico e a figura heróica, concepções variáveis em relação às características de sua origem.

Na segunda parte da análise veremos as representações das estruturas sociais brasileiras nas HQs, de acordo com os conceitos e estereótipos da época. Sob a ótica de autores diversificados, identificaremos as estruturas sócio-culturais e a realidade cotidiana nas representações de sexo e violência, divisão de classe social, distinção de raça, trabalho e ativismo político, observando a incidência dos estereótipos sociais nas concepções dos autores.

Ao final apresentaremos uma abordagem específica e detalhada a respeito das relações de gênero nas HQs de *Próton* e *Neuros*, uma vez que tais representações aparecem com muita frequência e por diversos momentos demonstram o posicionamento da sociedade da época à respeito das atribuições sociais por divisão de sexos.

#### 4.1 HIBRIDISMOS NAS REVISTAS *PRÓTON* E *NEUROS*

*Próton* e *Neuros* não eram os principais títulos da editora Grafipar e nem possuíam os mesmos índices de vendagem de revistas como *Quadrinhos Eróticos*, porém representaram um investimento editorial em gêneros populares cuja tradição já era consolidada no editorial brasileiro - no caso do horror -, e emergente na ficção científica, pelos quadrinhos estrangeiros.

Publicadas em janeiro de 1979, as duas revistas especializadas em horror e FC tiveram uma circulação relativamente curta. *Próton* circulou por pouco menos de um ano, enquanto *Neuros* teve maior longevidade, circulando nas bancas em torno de dois anos. Desta maneira aos meados de 1982, *Quadrinhos Eróticos* era a única publicação de quadrinhos ainda editada pela Grafipar, antes que a crise finalmente fechasse as portas da editora.

Inicialmente responsável pela direção de arte da revista *Próton*, Luiz Rettamozo propunha uma linha que exaltava a forte identificação nacionalista, o discurso progressista – com certa inclinação ao cinismo e ao sensacionalismo - e a identidade autoral. A larga experiência de Rettamozo com a publicidade também lhe permitia a utilização de técnicas típicas de muitos dos profissionais envolvidos com a propaganda da época, ao empregar a “[...] estratégia de apropriação dos discursos regionalistas ou mesmo contestatórios (feminismo, por exemplo) atuando no sentido de diminuir a distância entre produto e consumidor” (CAMPOS apud KAMINSKI, 2003, p. 71).

Observamos estas características presentes em muitos dos editoriais escritos por Rettamozo à revista, quando este ressalta que “[...] todos os desenhos de *Próton* trazem a assinatura de seus criadores. Quantas editoras fazem isso? Na boca de

Shimamoto o recado: ‘Os europeus gostam de quadrinhos europeus. Os americanos de quadrinhos americanos, e os brasileiros?’<sup>93</sup>



**Figuras 48 e 49** – LUIZ RETTAMOZO - *Próton* n°1. Capa. Janeiro, 1979. Grafipar; [ANÔNIMO] - *Neuros* n°1. Capa. Janeiro, 1979. Grafipar

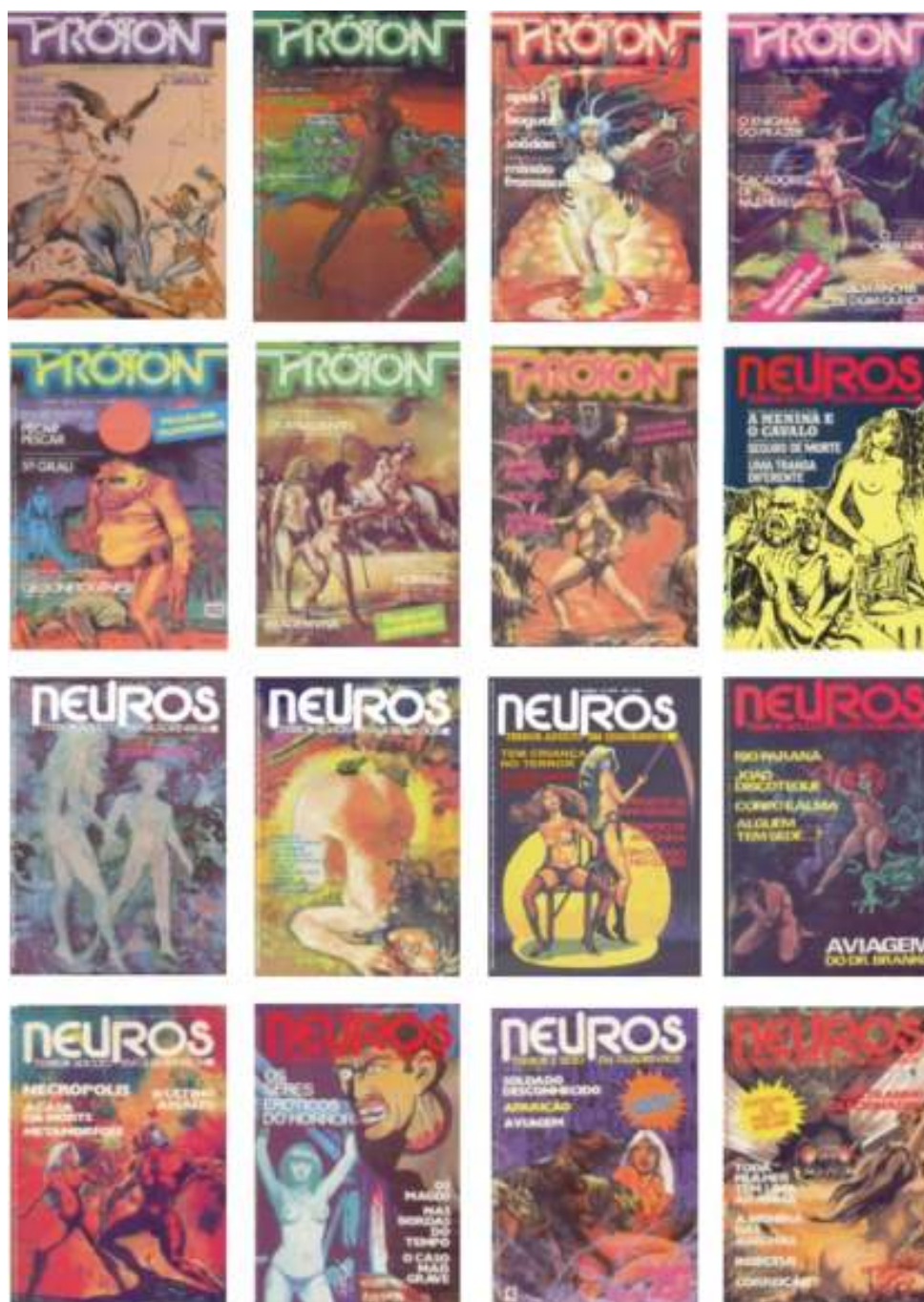
A orientação nacionalista de Rettamozo na condução da linha de discurso editorial, ainda pode ser complementada com uma visão crítica da “realidade científica”, apresentando um relato introdutório compatível com o direcionamento distópico de ficção apresentado nas histórias de *Próton*:

Se dermos uma olhada para o panorama científico de nosso tempo, podemos ver com clareza para onde caminham as coisas. Estamos vivendo uma nova realidade. Hoje a felicidade é menos estudada do que a guerra, que assume aspectos totalmente novos. Vivemos uma época onde o medo se soma ao obscurantismo da falta de informação.<sup>94</sup>

<sup>93</sup> RETTAMOZO, Luiz. *Próton* n°5. Editorial. Maio. 1979, p. 4

<sup>94</sup> RETTAMOZO, Luiz. *Próton* n°2. Editorial. Fevereiro. 1979, p. 3





**Prancha 5 – Linha 1** – WATSON PORTELA – *Próton* n°2. Capa. Fevereiro, 1979; MARILIA – *Próton* n°3. Capa. Março, 1979; [ANÔNIMO] – *Próton* n°4. Abril, 1979; RODVAL MATIAS – *Próton* n°5. Capa. Maio, 1979; - **Linha 2** - WATSON PORTELA – *Próton* n°6. Junho, 1979; RODVAL MATIAS – *Próton* n°7. Capa. Julho, 1979; RODVAL MATIAS – *Próton* n°8. Capa. Agosto, 1979; CLAUDIO SETO – *Neuros* n°3. Capa. Março, 1979; - **Linha 3** – CLAUDIO SETO – *Neuros* n°5. Capa. Maio, 1979; [ANÔNIMO] – *Neuros* n°6. Capa. Junho, 1979; [ANÔNIMO] – *Neuros* n°10. Capa. Outubro, 1979; ROBERTO KUSSUMOTO – *Neuros* n°8. Capa. Agosto, 1979; - **Linha 4** – CLAUDIO SETO – *Neuros* n°11. Capa. Novembro, 1979; WATSON PORTELA – *Neuros* n°13. Capa. Janeiro, 1980; CLAUDIO SETO – *Neuros* n°14. Capa. Fevereiro, 1980; MOZART COUTO – *Neuros* n°17. Capa. Maio, 1980.



Entretanto, por maior que fosse o esforço da linha editorial na venda ao público da idéia de uma “identidade do quadrinho nacional” através da ênfase na originalidade e na autoria, no combate aos “enlatados” estrangeiros, o que vemos curiosamente nas páginas de Próton e de uma maneira generalizada, é uma forte tendência ao hibridismo estético e temático com os quadrinhos tanto da corrente européia, quanto da corrente norte-americana – as mesmas à que se refere Rettamozo ao citar o experiente quadrinista Julio Shimamoto.

Muitos dos artistas revelados em Próton apresentam características de desenho próximas às concepções estéticas dos *comics* norte-americanos, chegando por muitas vezes a ser perceptível, cópias de desenhos originalmente estrangeiros em capas e conteúdos das revistas. Tais cópias não chegam a arranhar a criatividade dos artistas e a inovação dos conteúdos dos roteiros das revistas, porém revelam nitidamente a influência fortíssima dos *comics* norte-americanos contemporâneos – principalmente os da Warren <sup>95</sup> - e da estética de artistas como Frank Frazetta sobre o trabalho de quadrinistas jovens como Mozart Couto e Rodval Matias.



**Figuras 50, 51, 52 e 53** – [ANÔNIMO] - Capa de *Próton* n°4. Abril, 1979. Grafipar; Frank Frazetta – *Woman with a Scythe*. 1969; Watson Portela – Capa de *Próton* n°2. Fevereiro, 1979. Grafipar; Frank Frazetta – *Berserker*. 1967.

<sup>95</sup> Publicações da editora norte-americana Warren apresentavam títulos dedicados ao terror e a ficção científica como *Creepy* e *Eerie*, que contavam com a arte de grandes nomes dos *comics* tais como Frazetta, Williamson e Wood. *Creepy* tinha a sua edição brasileira publicada pela editora Vecchi sob o título de *Kripta*. Ver em: LUCHETTI, op. cit

Outra grande vertente estética de influência visível nos quadrinhos de *Próton*, vinha da corrente européia da épica revista francesa *Metal Hurlant*, popularizada no Brasil pela versão norte-americana da *Heavy Metal*. A hegemonia da *Heavy Metal* nos quadrinhos de FC em 1980 era incontestável, e seu estilo editorial mesclava elementos estéticos dos quadrinhos tipicamente europeus incorporados por artistas como Moebius e Druillet (*Les Humanoids Associés*), provindos da geração formada a partir das pioneiras revistas *Pilote* e *Metal Hurlant*.

A revista *Pilote* começou a ser editada em 1959 pela Dargaud Éditeur de Georges Dargaud, e reunia por meados da década de sessenta as características da tradição franco-belga de quadrinhos (Hergé, Franquin, Goscinny) associada a uma nova concepção editorial direcionada ao público adulto que seria seguida por revistas como *V-Magazine* e *Circus* entre outras. Ao final da década, *Pilote* tinha revelado e ainda produziria até meados da década de setenta, uma geração que dominaria a produção de quadrinhos nos anos setenta e estenderia a influência estética “européia” em escala global pelas próximas décadas. Entre a magnífica geração de artistas colaboradores revelados pela *Pilote* temos: Enki Bilal, Claire Brétécher, Philippe Cazaumayou (Caza), Coucho, Pierre Christin (Linus), Philippe Druillet, Didier Eberoni, Robert Gibi, Jean Giraud (Moebius), Marcel Gotlib, Le Tendre, Jacques Lob, Loro, Loustel, Patrick Mallet, Nikita Mandryka, Angus McKie, Jean Claude Mézières, Aristides Othon (Fred), Paillet, Picotto, Ribera, Enric Sio, Dominique Vallet (Alexis). Alguns dos colaboradores de *Pilote* passaram a editar suas próprias revistas como *L'Écho des Savanes* (Brétécher, Gotlib e Mandryka), porém na associação de Philippe Druillet com Jean Giraud (Moebius), ocorreria o grande impulso para fenômeno de expansão e influência mundial da corrente européia inaugurada por *Pilote*. A *Les Humanoids Associés*, de Moebius e Druillet lançava em 1975 a revista *Métal Hurlant* especializada em fantasia e FC, que trazia um enorme potencial artístico e comercial, capaz de conquistar uma vertiginosa fama internacional e penetrar em mercados extremamente fechados e dominados por potências editoriais, como o mercado norte-americano. O princípio dos quadrinhos europeus alternativos estava contido na origem de *Métal Hurlant*, entretanto a rápida ascensão comercial e sua inserção nos grandes mercados não tardaria a desviá-la das intenções iniciais de muitos de seus colaboradores. Um dos

principais colaboradores da *Métal Hurlant*, Jean Pierre Dionet comenta que o princípio de *Métal Hurlant* era publicar “[...] uma revista de histórias em quadrinhos e de antecipação, sem heróis musculosos nem mísseis cromados [...]”, entretanto ao exaltar as características alternativas da revista, Dionet não perdera de vista muitos dos critérios para torná-la um sucesso comercial e segundo o autor, *Métal Hurlant* seria “[...] uma revista de fantasmas utilizando a técnica dos quadrinhos de aventuras [...] Nela, não podem se repetir os erros do *underground*, nem a sofisticação dos álbuns publicados por Losfeld. É necessário que os sonhos sejam verossímeis para se desenvolverem” (DIONET apud LUCHETTI, 1991, p. 124).

Vemos o início da internacionalização dos quadrinhos europeus através de *Métal Hurlant*, ser refletido em alguns aspectos importantes da produção como a inserção gradativa de colaboradores de nacionalidade diversificada entre os quais destacava-se o norte-americano Richard Corben, sendo que nessa fase os brasileiros Sérgio Macedo e Alain Voss também colaboraram com a revista. O lançamento das versões alemã - *Schwer Metall* (1977) – e americana – *Heavy Metal* (1977) veio a complementar a última fase de um processo de internacionalização de uma corrente dos quadrinhos surgida da tradição franco-belga, que se firmou no mercado consumidor local através de *Pilote*, transpôs as fronteiras europeias em direção à grandes mercados através de *Métal Hurlant* e se popularizou mundialmente cristalizando-se nos modelos massificados e globalizados de indústria cultural. Nesse vigoroso percurso editorial de cerca de uma década, fatores oblíquos que variavam desde as tradições culturais dos autores até as exigências de editorial para a inserção em novos mercados, anexaram características híbridas às propriedades da corrente original, que por sua vez também se constituía de linhas diversificadas nos quadrinhos.<sup>96</sup> O período hegemônico da revista *Heavy Metal* diante dos quadrinhos mundiais ao fim dos anos setenta, carrega consigo os traços marcantes de um estilo europeu já mesclado a muitas outras influências culturais trazidas por seus colaboradores de nacionalidades diversificadas, submetidos a um modelo editorial globalizado, mas de caracteres tipicamente norte-americanos. Nos primeiros anos de sua publicação *Heavy Metal* publicou essencialmente material

---

<sup>96</sup> Nesse período a revista *Heavy Metal* conta também com a colaboração dos brasileiros Deodato Borges e Deodato Filho. Informações obtidas em: LUCHETTI, op. cit.

saído da original *Métal Hurlant*, e é desse período que temos as influências mais fortes da revista no Brasil em concomitância com a produção da Grafipar.

Watson Portela foi um dos expoentes dos quadrinhos nacionais revelados na Grafipar, que mais apresentou traços estéticos semelhantes a essa linha tendência européia, tanto na clareza sintética de seus desenhos quanto no grafismo refinado. Vemos também em Vilachã as características de traço e desenho semelhantes a tal influência, apresentadas no detalhamento da caracterização de ambientes e personagens. Nas capas - tanto de *Próton* quanto de *Neuros* - a cor vívida e o uso freqüente de primárias e complementares também lembram um estilo cromático na arte, muito comum nas ilustrações das capas de *Heavy Metal*, e características de artistas como Phillipe Druillet e Richard Corben.

Muitas das semelhanças entre as revistas da Grafipar e a *Heavy Metal* não podem ser encaradas como coincidência ou mesmo simples cópia, pois a influência da versão norte-americana de *Métal Hurlant* sobre os autores e a produção de quadrinhos em qualquer parte do mundo era reconhecível e inevitável a partir do fim dos anos setenta e ao longo de toda a década de oitenta.



**Figuras 54 e 55** - JEAN GIRAUD (MOEBIUS) - *Metal Hurlant* n°1. Capa. Fevereiro, 1975. Les Humanoides Associes; PHILIPPE CAZAUMAYOU (CAZA) - *Heavy Metal* V2/n°3. Capa. Julho, 1978. HM Communications.

Assim, valia muito em termos comerciais para a Grafipar, ter uma ou mais revistas que se assemelhassem a um título de tamanha força e popularidade como o da *Heavy Metal*. A maioria dos colaboradores e artistas que participaram das publicações de HQs da Grafipar, tinham em *Heavy Metal* uma referência fundamental como HQ de primeira linha, e cultuavam artistas provenientes das correntes européias originadas na *Pilote* e que foram incorporadas por esta grande revista de FC, como Caza, Druillet, Bilal e Moebius. Portanto, percebemos que a ênfase na obra de autor, apresentada por Rettamozo nos editoriais de *Próton*, caminhava de acordo com a concepção de quadrinhos de muitos destes artistas dentro do princípio da produção caracterizada por refletir o ideário do autor, além de explorar as possibilidades do potencial da linguagem dos quadrinhos, apresentando “[...] traço pessoal, narrativas mais complexas, que geralmente são escritas por um único autor que escreve o roteiro e se encarrega dos desenhos, ocorrendo também, esporadicamente, casos de HQs feitas em parceria por roteiristas e desenhistas” (FRANCO, 2004, p.32).

O cinema também não deixa de ter sua influência sobre os quadrinhos de FC de *Próton* assim como é influenciado pelos quadrinhos da *Heavy Metal*. Filmes como *Alien* (1979, Riddley Scott) tornaram-se um elo na união entre profissionais ligados aos quadrinhos da célebre revista norte-americana de origens européias, à produção cinematográfica. Na produção de *Alien*, o visual do filme é elaborado com grande influência estética da revista *Heavy Metal*, onde artistas consagrados na revista, tais como H.R. Giger e o próprio Moebius participaram da criação e caracterização da criatura alienígena, dos cenários e figurinos, respectivamente.

Na capa do primeiro número da revista *Próton*, Rettamozo acrescenta um aspecto feminino a uma criatura alienígena de formas convenientemente semelhantes ao monstro de H. R. Giger, que estreara poucos meses antes nos cinemas brasileiros. A sincronia de lançamento de revistas em quadrinhos da Grafipar com as estréias cinematográficas, não ocorre isoladamente neste caso, segundo Gian Danton (2002) a vinculação de lançamentos de publicações acompanhando as estréias de produções cinematográficas, pode ser vista em algumas ocasiões como:

Para aproveitar o sucesso do filme *Heavy Metal*, por exemplo, Seto bolou o *Almanaque Xanadu*, que trazia histórias de Mozart Couto, Watson e matérias sobre a revista e o filme *Heavy Metal*. Nessa época as revistas já traziam na capa o selo "Bico de Pena", que era para ser uma subdivisão da grafipar, especializada apenas em quadrinhos. Mas o projeto não foi em frente (DANTON, 2002).



**Figuras 56, 57 e 58** - LUIZ RETTAMOZO – Arte de capa da revista *Próton* n°1. Janeiro, 1979. Grafipar; H.R. GIGER - *Alien Monster*. 1978; PHILIPPE DRUILLET - *Phénix* n°30. Capa. 1973. Dargaud Éditeur.

Dessa maneira tais iniciativas não se concentravam somente numa estratégia de oportunismo comercial adequado ao aumento de vendas, como também representavam uma forma visivelmente legítima de expressão, de uma geração de fãs - autores brasileiros – tanto de quadrinhos quanto de cinema - em relação à possibilidade de estarem publicando um material de qualidade semelhante aos grandes nomes da HQ mundial, porém com temáticas e narrativas adaptadas à realidade local.

Responsável pela revista *Quadrinhos Eróticos* e posteriormente por toda a divisão de quadrinhos da editora Grafipar, Cláudio Seto<sup>97</sup> incorpora em QE<sup>98</sup> e

<sup>97</sup> “Para Cláudio Seto, a Grafipar era uma continuação da Edrel. Foi nessa editora, no final da década de sessenta e início dos anos setenta, que surgiram grandes nomes do quadrinho nacional, como o próprio Seto e Fernando Ikoma. Mas o erotismo da Edrel era mais forte, e isso num período muito mais repressivo da ditadura militar. O trabalho de Seto na Edrel (que lhe rendeu o convite para organizar a área de quadrinhos da Grafipar) não se limitava só a desenhar. Ele fazia quase tudo, inclusive produzia fotonovelas eróticas, realizadas na cidadezinha de Guaiçara”. DANTON, op. cit.

*Neuros* tendências precursoras de hibridismo que só se manifestarão de maneira massificada nos quadrinhos brasileiros a partir da década de noventa. Traços da origem nipo-brasileira<sup>98</sup>, de um dos mais experientes quadrinistas da geração formada pela Edrel, o tornaram particularmente notável entre um grupo de quadrinistas que com ele, mostrarão um repertório de elementos estéticos variáveis da corrente européia, aos *comics* americanos e aos *mangás* japoneses. Sobre sua inclinação estética ao *mangá*, o próprio Seto (1999) comenta:

Eu comecei desenhando mangá, toda minha infância e adolescência desenhei no estilo mangá. Quando comecei a publicar profissionalmente, fiz um esforço danado, copiando traços ocidentais para me livrar desse estigma do mangá, porque me aconselhavam a desenhar como os americanos e depois como os europeus. Agora parece que tudo está invertido, o ocidente está copiando o mangá (SETO, 1999).

Na direção de arte da revista *Neuros*, desde seu primeiro número Seto reuniu e se somou a colaboradores de experiência em outras editoras, como ele. Julio Shimamoto, Flávio Colin, Francisco Noriyuki e Fernando Ikoma entre outros, trouxeram de volta e de maneira consistente, a tradição de histórias de horror que os acompanhara em muitas das editoras pelas quais passaram e se iniciara na década de cinquenta com a La Selva.

Em *Neuros* a tradição do terror nacional não apenas se repete, mas é complementada e acrescida de novos elementos temáticos e transportada nitidamente para o âmbito do cotidiano urbano brasileiro. Sexo e violência, agora são inseridos em porções generosas e a aproximação com a FC, em algumas vezes se sobrepõe à temática especializada de *Próton*.

O refinamento narrativo das histórias de *Neuros* atinge seus pontos culminantes nos numerosos roteiros de Nelson Padrella, e nos poucos, porém excepcionais roteiros de Paulo Leminski e Alice Ruiz. *Neuros* não encerra a tradição do terror nacional, - que continuaria com uma série de revistas de outras editoras, das quais destacaríamos a revista *Spektro*, pouco antes do declínio da tradição no

---

<sup>98</sup> Abreviatura utilizada por alguns autores para o título *Quadrinhos Eróticos* da editora Grafipar.

<sup>99</sup> Para maiores detalhes sobre a arte de Cláudio Seto, Fernando Ikoma e sobre as artes visuais de outros artistas nipo-brasileiros no Paraná. Ver: GRAÇA, Rosemeire Odahara. *Wakane: a arte visual nipo-brasileira no Paraná*. Curitiba: Apta, 2003.



fim dos anos 80 – porém dá a esta tradição possibilidades de combinações estéticas e narrativas nunca antes e nem depois exploradas nos quadrinhos brasileiros do gênero.

De um modo geral, *Próton* e *Neuros* expressam a criatividade e o imaginário de uma geração de artistas – leitores de quadrinhos. Geração esta constituída pelo hibridismo de uma cultura de tendências mistas, imersa num processo de globalização onde novas e poderosas mídias começavam a ser incorporadas as mídias tradicionais. Nas histórias em quadrinhos da Grafipar observamos um pouco da formação do editorial brasileiro e das adaptações nos processos reinterpretação das tendências importadas convertidas ao cotidiano brasileiro e a realidade local. A fusão de elementos culturais e iconográficos importados de outras culturas, com as tradições locais, demonstra a forte inclinação ao hibridismo cultural, nas histórias em quadrinhos de *Próton* e *Neuros*.

Nessa concepção editorial mesclada, as duas revistas seguem o histórico de boa parte do editorial de quadrinhos criados no Brasil. Das próprias concepções formais de publicação, como as *comic strips* (tiras) e o *comic book* (gibis), ao conteúdo temático e estético, pode-se ver a extensão da influência imposta ao longo de décadas pela indústria cultural dos *comics* norte-americanos. Vê-se nesse sentido de “imposição”, não apenas resultado simplista de uma aculturação forçada – ou colonização cultural de sociedades dominantes sobre as dominadas -, mas sem desconsiderar o sentido óbvio de desigualdade de forças, uma espécie de re-interpretação cultural do que se é imposto, com tradução e a equivalência de elementos semelhantes para a cultura local. Variações dadas por tal tradução “errônea” do original importado produziram novas características de cunho híbrido à “criação” elevando-a do patamar de simples “cópia”, re-interpretada com os elementos locais (BURKE, 2003).

A adaptação dos modelos importados através da mescla com elementos culturais locais é a essência das características encontradas em *Próton* e *Neuros*. Essas manifestações de hibridismo são freqüentes nessas revistas e merecem uma análise com maior aprofundamento, por constituírem uma das linhas centrais de desenvolvimento teórico dessa pesquisa.



Para a análise, foram selecionadas histórias onde elementos folclóricos, expressões lingüísticas, paisagens típicas e tradições locais mesclam-se à iconografia de FC, a mitologia heróica e as tradições literárias do horror, importadas através dos *comics* entre outras fontes da indústria cultural, como cinema e literatura.

A ocorrência de muitas histórias com características reforçadas de hibridismo cultural já demonstra de maneira preliminar essa tendência nas revistas analisadas. Daremos destaque a algumas delas, onde o regionalismo<sup>100</sup> será evidente pela representação étnica típica de regiões brasileiras específicas como no caso do gaúcho (*Maragato e A Degola*), do sertanejo nordestino (*Terror nas Margens do São Francisco, Sacrifício para Chover e Opus 1*), do caiçara (*Pecar Pescar*) e do caipira (*A Aparição*). Em outras, mostraremos o regionalismo específico ao próprio estado de origem das publicações, nas adaptações a elementos típicos do Paraná (*Rio Paraná, O Garoto de Antonina e Enigma do Prazer*).

Em duas histórias onde o gaúcho é representado, temos a identificação da mítica do herói associada ao martírio, tanto em *A Degola*<sup>101</sup> – ao se ressaltar a coragem do herói ao lutar com uma horda de bandoleiros até a morte – como em *Maragato*<sup>102</sup> – onde a coragem também é a motivação no desespero do pobre e enlouquecido Chicho ao denunciar a crueldade dos poderosos contra a amada Constância, mesmo que decretando sua sentença de morte por isso. A individualidade exaltada no herói, também é reforçada pelo isolamento e solidão dos dois personagens. Percebe-se a tradução de elementos emprestados da mítica heróica para características locais em individualidade/solidão e coragem/martírio. Além disso, observamos a profusão de elementos típicos da cultura local nas expressões verbais, no figurino característico, nas festas populares. Do elitizado baile de estância em *A Degola* à popular carreira da manhã de domingo em *Maragato*, algumas das tradições populares sulistas são evocadas para dar força e credibilidade ao enredo “tipicamente brasileiro”. Nesse aspecto, a história de Luiz

---

<sup>100</sup> Não podemos esquecer que a Grafipar contava com colaboradores de diversas regiões do país, sendo que alguns deles, como Shimamoto – residente no Rio de Janeiro – recebiam os roteiros de escritores, em geral paranaenses, e enviavam a arte à Curitiba pelo correio. Dessa forma, a caracterização de traços regionais nas histórias é bem heterogênea, e elementos típicos de diversas regiões do Brasil se integravam às particularidades paranaenses e curitibanas.

<sup>101</sup> Próton n° 2. Grafipar. Fevereiro de 1979, p. 19-25

<sup>102</sup> *Neuros* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p. 24-32

Retamozzo é mais profunda e elaborada, desde a narrativa conduzida por um “gaiteiro” de dedos hábeis ao acordeon, declamando em versos a saga do desafortunado Maragato louco, até a contundente crítica social contra a prepotência dos poderosos - a própria história de maragato é uma adaptação de um poema nativista de José H. Rettamozo (*Maragato Louco*), o que reforça seu cunho regionalista. Há um aspecto curioso a respeito até mesmo na representação da rivalidade com os vizinhos gaúchos argentinos e uruguaios, ao se atribuir o papel de vilões aos “castelhanos” nas duas histórias. Nas duas histórias analisadas observamos que os elementos culturais brasileiros são voltados ao Rio Grande do Sul, e que a ascendência sulista dos autores<sup>103</sup> ou a familiarização com o folclore regional tornara-se um fator determinante na inclusão desses elementos.



**Figuras 59 e 60** - LUIZ RETTAMOZO – *Maragato*. *Neuros* n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar; WATSON PORTELA – *Opus-1*. *Próton* n° 4. Abril, 1979. Grafipar.

<sup>103</sup> Luiz Carlos Rettamozo é gaúcho, nascido em São Borja (1948). Flávio Colin nasceu no Rio de Janeiro, porém entre sua larga experiência profissional participou ativamente da CETPA - Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre, incentivada por Leonel Brizola, onde desenhava personagens ligados ao folclore regionalista gaúcho, como Sepé.

Por outro lado, tão marcante quanto o gaúcho na expressão de regionalismo, é a figura do sertanejo. De três histórias analisadas onde há ocorrência da imagem do sertanejo, em ao menos duas, são muito mais destacados as condições ambientais adversas do sertão e os flagelos da fome e da seca, do que características estereotípicas da personalidade sertaneja. Quando destacada a personalidade – no caso de *Opus 1*<sup>104</sup> –, ocorre novamente uma associação do tipo étnico regional com a figura do herói. Em *Opus 1*, Watson Portela cria em seu personagem principal um visual eclético, que mescla adereços tradicionais do vaqueiro sertanejo com um figurino futurista. A imagem heróica não marcante na personalidade do protagonista, mas sim na sua representação altiva e confiante sobre a montaria de seu “jegue alado”. O planeta *Opus 1* é uma outra alusão ao ambiente geográfico do nordeste brasileiro, em sua representação agreste e desolada, árida e coberta de vegetação de caatinga. A composição da trama é simples, mas extremamente futurista e visualmente exagera quanto à mescla de elementos culturais, descrevendo a perseguição do sertanejo alado por uma predadora “valquíria” – bela mulher loura com vestimentas *vikings* que o persegue em sua nave. Ao capturá-lo o obriga a ter relações sexuais com ela e transforma-se numa monstruosidade mutante que tenta devorá-lo. Jogando-se de um despenhadeiro o sertanejo futurista é salvo por seu fiel jegue alado.

Nas outras duas histórias a ênfase é deslocada da centralidade da personalidade heróica do sertanejo para a representação exacerbada da seca e da fome, nas particularidades geográficas regionais. Uma grande quantidade de histórias de horror em *Neuros* traz à tona com freqüência a temática da fome e da seca nordestina, para descrever o desespero e o fanatismo, como no caso de *Terror nas Margens do São Francisco*<sup>105</sup> (Valdeci Ferreira), quando um pai perdido e faminto acaba por matar e devorar os próprios filhos, sem perceber que está próximo de um povoado às margens do rio, ou ainda em *Sacrifício para chover*<sup>106</sup> (Carlos Magno), quando o vigário da cidade é atraído para a caatinga numa

---

<sup>104</sup> *Próton* n° 4. Grafipar. Abril de 1979, p. 3-6

<sup>105</sup> *Neuros* n° 6. Grafipar. Junho de 1979, p. 19-23

<sup>106</sup> *Neuros* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p. 2-8

armadilha de sedução e sacrificado ao demônio, para que esse fizesse chover no sertão. A temática da fome e da seca torna a aparecer em histórias como *Sertão Insólito*<sup>107</sup> (Cláudio Seto) e *A Estátua que Matava*<sup>108</sup> (Roberto Kussumoto), sempre associadas à superstição, ao misticismo e à religiosidade.



**Figuras 61 e 62** – VALDECY FERREIRA – *Terror nas Margens do São Francisco*. *Neuros* n° 6. Junho, 1979. Grafipar; ROBERTO KUSSUMOTO – *A Estátua que Matava*. *Neuros* n° 6. Junho, 1979. Grafipar.

Histórias sobre assombrações são muito populares em localidades do interior brasileiro. Inevitavelmente encontraremos a representação do caipira em uma história de assombração. Em *A Aparição*<sup>109</sup> (Maurício Veneza), uma entidade misteriosa atrai os homens de um povoado pacato para um descampado, onde a noite toma forma de uma bela mulher, seduzindo-os e retirando-lhes a energia vital. Além da representação da figura do caipira, é notável a semelhança da ação da entidade maligna com histórias de sedução por entidades sobrenaturais, típicas do folclore regional amazônico, como a Yara e o Boto, por exemplo. De maneira semelhante, Retamozzo utiliza Yemanjá – entidade afro-brasileira -, a senhora das águas, no enredo de *Pecar Pescar*<sup>110</sup>, onde o caçara Pedro Bagre é conhecido por seus hábitos estranhos, por pescar solitário e segundo as más línguas, de “deitar-se” com a rainha do mar. Os hábitos do trabalho, da crença e do cotidiano do pescador litorâneo são aparentes, numa história que acrescenta através da tecnologia e da FC um toque surreal, ao revelar na humilde tapera do pescador, uma base de

<sup>107</sup> *Neuros* n° 6. Grafipar. Junho de 1979, p. 4-16

<sup>108</sup> *Neuros* n° 6. Grafipar. Junho de 1979, p. 24-32

<sup>109</sup> *Neuros* n° 14. Grafipar. Fevereiro de 1980, p. 9-15

<sup>110</sup> *Próton* n° 6. Grafipar. Junho de 1979, p. 3-9

comunicações oculta, onde o caiçara-cyborg Pedro Bagre entra em contacto com uma rede de outros seres cibernéticos espalhados pelo mundo.



**Figuras 63 e 64** – MAURÍCIO VENEZA – *Corpo e Alma*. *Neuros* n° 14. Fevereiro, 1980. Grafipar; LUIZ RETTAMOZO e FLAVIO COLIN – *Pecar Pescar*. *Próton* n° 6. Junho, 1979. Grafipar.

O regionalismo associado ao Paraná é visto em histórias como *Rio Paraná*, *O Garoto de Antonina* e *Enigma do Prazer*. Em *O Garoto de Antonina*<sup>111</sup>, o enfoque é deslocado para as tradições da aristocracia do final do século XIX, nas antigas cidades litorâneas do Paraná. Dos grandes casarões aos eventos sociais de época, Nelson Padrella (através dos desenhos de Colin, novamente) descreve os valores morais da elite Antoninense da virada do século, numa narrativa onde o onírico, transporta a trama entre passado e presente. Nas visões e sonhos do casal Mário e Sueli - que passam a noite numa pousada da cidadezinha - o passado em outra vida é revelado em todos os nuances aristocráticos, de festas, vaidades, paixão, sedução e crime. Além de um breve retrato dos costumes das sociedades emergentes das cidades litorâneas no século XIX, destaca-se nessa história, a representação fiel do cenário geográfico, desde o banho dos personagens na praia da Ponta da Pita, até o assassinato de Mário, jogado por Sueli à baía, de cima do ancoradouro da praça central com a igreja representada ao fundo.

<sup>111</sup> *Neuros* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p. 13-22





Figuras 65 e 66 – NELSON PADRELLA e FLAVIO COLIN – *O Garoto de Antonina*. *Neuros* n° 8. Agosto, 1979. Grafipar; OTAVIO DUARTE e JULIO SHIMAMOTO– *Rio Paraná*. *Neuros* n° 10. Outubro, 1979. Grafipar.

Em outras HQs, como *Correição*<sup>112</sup> (Nelson Padrella), *A Metamorfose*<sup>113</sup> (Eros Maichrowicz) e *Existe um Anjo*<sup>114</sup> (Nelson Padrella), muitas representações sugerem aspectos culturais e de cotidiano urbano da capital paranaense. A representação dos grupos étnicos pode ser percebida no passeio malfadado de Leonel e “Polaca”, pela paisagem rural, que de hábitos tipicamente urbanos, seguem desavisados para a morte, cercados pela “correição” (termo rural desconhecido para eles) de formigas famintas. A alusão aos imigrantes europeus no apelido de “Polaca”, aparece de outra maneira, desta vez mais formal e sutil nas lápides do cemitério de *Existe um Anjo*, onde se percebem epitáfios como “Siegfried Miller - Saudade eterna de seus

<sup>112</sup> *Neuros* n° 17. Grafipar. Maio de 1980, p. 8-15

<sup>113</sup> *Neuros* n° 11. Grafipar. Novembro de 1979, p. 14-19

<sup>114</sup> *Neuros* n° 14. Grafipar. Janeiro de 1980, p. 26-30

pais, avós, tios, primos e irmãos [...]”, que denotam a noção de família e procedência étnica de grupos de imigrantes. A própria suntuosidade dos túmulos e das estátuas que protagonizam a história, lembram cemitérios tradicionais da cidade. Em *A Metamorfose*, embora o ambiente urbano não seja especificado, as características arquitetônicas de construções antigas e ruelas estreitas que o desempregado Damião percorre entre cortiços e pensões decadentes, fazem lembrar alguns locais do centro histórico de Curitiba.

Atemporalidade e futurismo tecnológico são associados a elementos regionais em outros casos. É o que podemos ver na ficção distópica de *Rio Paraná*<sup>115</sup>, que descreve a região da tríplice fronteira, atribuindo-lhe um aspecto de *western*, numa terra sem lei onde diferentes grupos sociais disputam a hegemonia territorial. Em meio a personagens bizarros e situações inusitadas, transparece a associação à realidade de conflitos de terra no estado do Paraná e a contravenção e ausência de controle governamental na região fronteira. Na visão distópica voltada ao futurismo, da última história analisada nesse tópico em *Enigma do Prazer*<sup>116</sup>, nota-se a crítica irônica do “Brasil do futuro”, onde há apenas algumas referências ao contexto geográfico do Paraná, na expedição malfadada do capitão Birã Modza ao pico Marumby, que retorna louco e atormentado pela praga invisível que carrega às costas e a delega ao tenente Rudha Porã. O hibridismo e o futurismo da história composta em conjunto por Seto e Rettamozo – desenhos de Shimamoto – é notável pela mescla de elementos locais a aspectos futuristas de ficção científica. O Brasil parece estar situado no topo do desenvolvimento científico e tecnológico, e é capaz de promover pesquisas espaciais e intraterrestres avançadas, através de suas Forças de Pesquisa do Espaço Paralelo, onde em sua hierarquia militar, figuram o tenente Rudha Porã e o desafortunado capitão Birã Modza. Os ambientes são tecnologicamente sofisticados desde as instalações do *Centro Espacial Brasileiro de Estatística Macro Espacial*, ao apartamento de luxo do tenente Rudha, numa nítida alusão ao Brasil futurista do “primeiro mundo”. Reforça-se o sentido de alta tecnologia através da representação de aparelhos com nomes curiosos como o “eletrobiógrafo”, mais parecido com os primeiros gravadores de fita cassete do que

---

<sup>115</sup> *Neuros* n° 10. Grafipar. Outubro de 1979, p 4-11

<sup>116</sup> *Próton* n° 5. Grafipar. Maio de 1979, p 5-9

com qualquer outro instrumento de alta tecnologia. Transtornado pela intensa sensação de prazer provocada pelo monstro imaginário em suas costas, e debilitado física e psicologicamente pela masturbação intensificada à que lhe obriga a embaraçosa situação, o tenente Rudha passa seus últimos dias confinado em seu apartamento de luxo até ser totalmente consumido pela voraz criatura. Debaixo de um cenário futurista e híbrido, pode-se detectar traços de certa ironia cínica dos autores, ao representarem o “Brasil do futuro”, altamente desenvolvido e tecnológico, conduzido por uma casta de militares de nomes híbridos arábico-indígenas, assolados por uma praga invisível que não entendem e os faz masturbarem-se até a morte. A alegoria da “masturbação” dos militares de *Enigma do Prazer* aponta debochadamente para a fantasia e a falta de realidade nas expectativas do discurso oficial de país altamente desenvolvido, do “Brasil do Futuro”, tão almejado pelo regime de modernização no período da ditadura militar.

#### 4.1.1 Fragmentos da tradição gótica nos roteiros de horror

De uma maneira geral, os roteiros de horror quase sempre trarão vestígios da tradição gótica e observaremos traços dessa tradição com menor ou maior intensidade nos argumentos apresentados em *Neuros*. Esses fragmentos herdados do texto gótico são apresentados usualmente mais nos aspectos formais do que psicológicos do estilo literário. São relativamente comuns as representações de ruínas ou construções abandonadas que remetem a um meio de vida passada que entrou em decadência ou foi interrompido por tragédias, gerando alguma espécie de maldição ou assombro. As maldições e os ambientes assombrados ocorrem em diversas histórias e em algumas delas, os próprios títulos são sugestivos quanto a esses elementos de caracterização gótica, como em *A Casa da Morte*<sup>117</sup>, *A Maldição Descarnada*<sup>118</sup> ou *Os Demônios do Sr. Baun Garten*<sup>119</sup>. Entretanto, uma história em particular vai além das possibilidades iconográficas do sobrenatural e parecem acrescentar no roteiro sentidos psicológicos mais profundos do estilo gótico como a

---

<sup>117</sup> *Neuros* n° 11. Grafipar. Novembro de 1979, p 28-32

<sup>118</sup> *Neuros* n° 2. Grafipar. Fevereiro de 1979, p 4-11

<sup>119</sup> *Neuros* n° 2. Grafipar. Fevereiro de 1979, p 12-20



paranóia, os tabus sexuais e o aprisionamento ao ego. Vemos traços latentes dessas características psicológicas em *O Anãozinho do Bordel*<sup>120</sup> (Paulo Leminski).

O aspecto estético *underground* da arte de Shimamoto em conjunto com a versatilidade discursiva de Leminski, fazem de *O Anãozinho do Bordel* uma das HQs mais memoráveis e expressivas da coletânea de *Neuros*. No argumento o pequeno ogro narra as agruras da vida no bordel onde vive escondido dentro dos meandros escuros, labirintos de passagens secretas e porões repletos de ratos. De corpo deformado e personalidade degenerada, a criatura cumprimenta os leitores chamando-os de “voyeuristas”, indicando o início da jornada em que os levará como anfitrião, espiando por entre as frestas sem ser percebido. Ele mostra ao leitor o lado escuro de uma sociedade, nas taras, na luxúria, na bestialidade de um mundo subterrâneo onde predominam os instintos, onde todos os tabus são quebrados. Tal como o leitor “voyeurista” o anão do bordel se deleita ao ver homens se tornando feras, bebendo o sangue de suas vítimas por prazer, por dinheiro.

Em sua vida miserável, se contenta com as sobras, roubando comida dos ratos e se satisfazendo de sexo com as prostitutas que adormecem profundamente em meio a pesadelos. Penetra-lhes no inconsciente, nos sonhos mais profundos, esvaziando o sangue e a vida daquelas que acordam e o surpreendem. Vive das emanções e dos desejos reprimidos, alimenta-se deles como um vampiro se alimenta de sangue e além do bordel também mora nos hospitais, escolas, necrotérios... / Leminski utiliza com maestria nessa história, uma grande quantidade de simbologias e caracterizações psicológicas do horror gótico, associando-as ao cotidiano urbano sem perder o aspecto do fantástico na criatura sub-humana, que não pode ser definida à priori pelo leitor como uma entidade física ou sobrenatural. O voyeurismo proposto pelo anão do bordel ao leitor expõe simultaneamente, a denúncia quanto aos instintos reprimidos e a cumplicidade quanto ao deleite visual com a perversidade. Os excessos e a quebra dos tabus sexuais tem como ambiente ideal os quartos do bordel, que observados pelas frestas se estreitam claustrofobicamente – artifício gráfico usado por Shimamoto - assemelhando-se às celas de uma masmorra.

---

<sup>120</sup> Publicada em *Neuros* em 1979, portanto podemos estimar que pertença a alguns números da revista não localizados durante a pesquisa. Referência obtida em: SHIMAMOTO, Julio. **Volúpia: os melhores quadrinhos eróticos**. Vinhedos: Opera Gráfica, 2000.



Figura 67 – PAULO LEMINSKY e JULIO SHIMAMOTO – Página de *O Anãozinho do Bordel*. Neuros.1979. Grafipar.

A paranóia em relação ao desejo de possuir o outro e o medo de ser possuído, aparece na própria atitude voyeurista do anão e na reação violenta ao ser surpreendido pela prostituta recém desperta. A centralidade no ego do personagem é exaltada ao final da história quando este observa que o bordel é apenas mais uma casinha entre os seus brinquedos.

Além disso, Shimamoto ilustra a bestialidade de “homens virando animais”, com a representação tipológica clássica de lobisomens e vampiros, em meio a uma profusão de símbolos voltados ao cárcere, a tortura, a morbidez e a loucura. Ao final da história a simbologia do horror gótico é providencialmente misturada à simbologia cotidiana e institucional, na qual o leitor paranaense podia identificar rapidamente os mesmos elementos sociais que estava acostumado a observar na propaganda oficial e nas publicações regionais. O anão do bordel manipula seus brinquedos, suas casinhas que apesar de não possuírem características idênticas a construções da paisagem urbana da cidade, lembram estilos arquitetônicos encontrados em Curitiba: A igreja se assemelha a catedral enquanto o prédio logo em seguida lembra a fachada do teatro Guaíra, enquanto entre indústrias e prédios o anão segura uma residência de estilo tradicional, tornando nítida a simbologia familiar curitibana.

Em *O Anãozinho do Bordel*, Leminski retoma a temática da repressão e dos desvios ocultos por trás dos costumes tradicionais, e assim como Dalton Trevisan, descreve “o minotauro oculto no porão” da família e da sociedade curitibana.

#### 4.1.2 A mítica do herói: do heroísmo à ausência da imagem heróica

Em relação à apropriação mítica da figura heróica, observaremos aspectos diferenciados e delimitados ao âmbito das linhas temáticas de cada revista em particular. A figura do herói, com traços claramente apolíneos emprestados dos *comics* e da cultura norte-americana é visível em algumas das aventuras de ficção científica da revista *Próton*, de forma que nas temáticas direcionadas ao horror na revista *Neuros* há a ausência quase que total da imagem heróica, e quando a representação ocorre, diverge significativamente da representação do herói positivo.

Uma vez que o herói constitui, além de sua evocação mítica, um artifício narrativo importante como condutor das ações e um elemento de identificação psicológica com o leitor, veremos que nas histórias onde sua representação assemelha-se ao modelo importado, emerge também uma estrutura narrativa bastante semelhante às histórias dos *comics* de aventura norte-americanos. Já a ausência da imagem heróica, acaba por produzir narrativas descentralizadas e de estrutura mais complexa, constituindo diferenças nas características entre as narrativas em temas de terror de *Neuros* e os de FC de *Próton*.

Uma adaptação notável de certos autores para que não haja descentralização da condução da narrativa e ao mesmo tempo não ocorra uma simples adoção do modelo importado de herói positivo, é a subversão das características do herói tradicional em anti-herói.

Na análise quantitativa da representação heróica nas duas revistas, constata-se não haver uma homogeneidade quanto às características dessas representações, que oscilam entre o heroísmo tradicional, o anti-heroísmo e a ausência da imagem heróica. Podendo-se concluir que apesar da forte influência do modelo estrangeiro difundido ao longo de décadas no Brasil, os autores de quadrinhos nacionais adaptaram muitas de suas concepções a respeito da mitologia heróica emprestada pelos *comics* ou mesmo refutaram-nas quase que totalmente.

Para exemplificarmos esses empréstimos e adaptações feitos da indústria cultural norte-americana utilizaremos uma história onde a imagem do herói positivo é adotada quase que integralmente (*Os Magos*); outras duas onde há uma pronunciada adaptação de elementos culturais locais (*Bagual e A Degola*); e ainda uma quarta história onde a narrativa permanece centralizada, mas o personagem principal passa a ser o anti-herói (*Rio Paraná*).

Em *Os Magos*<sup>121</sup>, Mozart Couto adota integralmente as características apolíneas do herói positivo no inspetor galáctico e também mago, Yanius. Apesar de publicada numa revista dedicada ao gênero do horror (*Neuros*), essa história apresenta uma mescla de características típicas de *comics* norte-americanos de aventura e FC, desde as próprias características físicas dos personagens – caracterizações e o desenho de traços anatômicos esmerados lembram as

---

<sup>121</sup> *Neuros* n° 13. Grafipar. Janeiro de 1980, p 8-21

aventuras da era hyboriana de Conan, desenhadas por John Buscema – assim como a narrativa que se passa dentro de um planeta fantástico, dividido em vários reinos, misturando magia e tecnologia – Algumas passagens recordam *Flash Gordon*, épico de FC de Alex Raymond.

No entanto, apesar do *pout-porry* de características emprestadas dos *comics*, Mozart Couto introduz outros elementos pouco comuns ao modelo estrangeiro quando acrescenta viagens espirituais à trama – Yanius se desmaterializa utilizando seu “corpo astral” para combater o mago Grunwik - ou mesmo dá ao final da narrativa um anticlímax, quando ao derrotar seu oponente, o herói não pode mais retornar à esfera material, separando-se permanentemente da heroína Ylla.

Outras duas histórias também adotam o modelo de herói apolíneo, mas acrescentam-lhes fortes doses de regionalismo e elementos da cultura local. *Bagual*<sup>122</sup>, de José Angeli, uma adaptação do poema *Viagem a Aquarius*, de Reynaldo Jardim, traz no desenho sintético de estética inconfundível de Flávio Colin, a imagem heróica do indígena Bagual, que surge do horizonte impávido em vestes típicas de charrua, tendo uma ema como montaria. Ele luta com lança e boleadeiras contra uma tribo inteira, que aprisiona a bela Tay numa fortaleza no meio da pampa. A essência mítica do herói mescla-se à imagem das lendas indígenas e num caráter cíclico Bagual supera seus oponentes para unir-se em amor com Tay, tendo que abandoná-la ao final do dia, para retornar no dia seguinte e começar sua luta de novo. Vê-se que o modelo de herói positivo ainda existe, mas é adaptado à cultura local de tal forma que o contexto da narrativa, se assemelha mais a uma lenda indígena do que a uma aventura de *comics*. Há um forte sentido de identidade local na imagem do herói indígena Bagual e a narrativa descreve um ciclo interminável onde o triunfo heróico é apenas parcial.

A adaptação à tradição cultura sulista é visível também em outro roteiro escrito por Angeli e desenhado por Colin. Em *A Degola*, o herói é de novo o condutor central da narrativa, só que dessa vez adaptado à imagem do gaúcho. O personagem solitário viaja pela imensidão da pampa e encontra pousada numa rica estância, onde é convidado para uma festa e se envolve com a filha do estancieiro. Em meio ao baile a estância é invadida por bandoleiros castelhanos que aterrorizam

---

<sup>122</sup> *Próton* n° 4. Grafipar. Abril de 1979, p 7-15

e degolam os convidados. Contra a brutalidade dos bandoleiros, o herói luta até o seus limites e por fim é imobilizado pelo grande número de oponentes. Impotente, observa a degola de todos e o estupro e morte de sua amada, a filha do estancieiro. Finalmente é degolado pelos castelhanos, mas acorda percebendo que tivera um pesadelo depois de dormir numa estância abandonada. Pela manhã o balconista de um armazém do vilarejo lhe conta que a estância em que dormira ainda era assombrada pelas vítimas de uma chacina que ocorrera ali há muitos anos atrás.



**Figuras 68 e 69** – JOSÉ ANGELI e FLAVIO COLIN – *Bagual*. *Próton* n° 4. Abril, 1979. Grafipar; JOSÉ ANGELI e FLAVIO COLIN – *A Degola*. *Próton* n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar.

No roteiro de *A Degola*, assim como em *Bagual* a adaptação à cultura regional do sul do Brasil insere ingredientes locais à mítica do herói importado dos *comics*. Propriedades como a solidão e a coragem exaltadas no gaúcho de *A Degola* são elementos de fácil associação com a individualidade e o altruísmo do herói positivo, capaz de lutar até o fim de suas forças pelo bem coletivo. Porém novamente vemos aqui a supressão do triunfo na derrota para os bandoleiros, mesmo que o anticlímax final seja amenizado pela ilusão do sonho. Elementos da literatura gótica são visíveis no roteiro, aparecendo na decadência e no isolamento da estância abandonada, na assombração originada por um passado trágico e na narrativa de propriedade onírica apontando para a fantasia dos sonhos, que “[...] têm um papel proeminente no mundo gótico [...]”, pois não é raro encontrar um autor gótico “[...] que não tenha penetrado no reino dos pesadelos em busca de inspiração [...]” (BADDELEY, 2005, p. 35).

Na última história analisada veremos a substituição do herói pelo anti-herói. A trama regionalizada de *Rio Paraná* - escrita por Otávio Duarte e desenhada por Julio Shimamoto – descreve uma espécie de realismo fantástico ao criar um aspecto atemporal numa terra sem lei às margens do rio Paraná, onde grupos de bandoleiros, fanáticos religiosos e mulheres selvagens disputam a região em total caos político-social.

Num enredo ao estilo *Mad Max*, o cenário é uma região devastada, repleta de campos desabitados e ruínas de povoados, apontando a decrepitude da civilização. Além de novamente reconhecermos os fragmentos tipológicos do horror gótico, temos uma clara inserção da mescla dos estilos *doomsday* e *putropia* de FC, principalmente quando vemos uma sociedade com elementos reconhecíveis, decadente e alterada por causas desconhecidas, sugerindo acontecimentos catastróficos (WILLIAMS, 1988).

Os aventureiros da história vestem-se como antigos bandeirantes, apesar de objetos como revólveres e fuzis indicarem modernidade e num determinado momento ocorrem até referências à “grande usina”, alusão direta a Itaipu – o que reforça a desorientação temporal, fazendo-nos crer que tudo se passa no futuro ou numa linha temporal paralela. A narrativa é conduzida por Antônio, o personagem principal cuja única coisa que sabemos a respeito é que foge do grupo de bandoleiros de Hernandez o Caudilho – por alguns indícios podemos até supor que Antônio também seja um dos bandoleiros. Na tentativa de “atravessar para o outro lado”, numa alusão à tríplice fronteira, Antônio é capturado pelo bando do Padre Silveira que em seguida entra em confronto com a tribo das bacantes, mulheres antropófagas que os vencem, aprisionam os sobreviventes e devoram o fanático religioso e o resto dos seus seguidores deixando Antônio à disposição da líder da tribo. Ao ser usado como objeto sexual pela rainha das bacantes, Antonio começa a revelar uma natureza bem diferente do herói positivo apresentado nas demais histórias. Amarrado à cama prefere aproveitar ao máximo à noite por ter certeza que seu destino será a morte na manhã seguinte. Não se coloca em posição de martírio, nem esboça qualquer atitude heróica de reação, apenas aproveita as horas de prazer e é beneficiado duplamente pela sorte quando uma das bacantes tenta usurpar a liderança da tribo assassinando a rainha. A jovem conspiradora propõe a



Antonio que ele fuja para que pareça ser o assassino e a livre de culpa diante da tribo. Ao levarem-no até a margem do rio para que ele finalmente atravessasse, novamente Antonio revela sua natureza de anti-herói, matando um guarda-costas e golpeando violentamente a jovem, perplexa pela quebra do acordo. Sem o mínimo esboço de gratidão, desconfiado e nem um pouco altruísta, o anti-herói Antonio ainda carrega a moça como prêmio para dentro do barco, como um espólio compensatório pela noite de prazer interrompida com a rainha.

Das quatro histórias analisadas, apenas *Rio Paraná* traz a imagem do anti-herói na representação do oportunismo e do egoísmo de Antônio – itens que não se encaixariam de forma alguma na personalidade heróica apolínea tradicional e tão pouco na representação mais soturna e dionisíaca. Na concepção patético-psicológica do romance sentimental vemos apontamentos possíveis para explicação do surgimento da figura do anti-herói, “[...] no qual aparece uma heroificação original do fraco, uma heroificação do ‘pequeno homem” (BAKHTIN, 2003, p. 210).



**Figura 70** – OTAVIO DUARTE e JULIO SHIMAMOTO – *Rio Paraná*. *Neuros* n° 10. Outubro, 1979. Grafipar.



Porém, vemos que nas outras histórias analisadas - onde os heróis têm características positivas -, o triunfo final dos protagonistas é somente parcial ou mesmo não ocorre. Em *Rio Paraná* o anti-herói conduz a narrativa tal qual a figura heróica tradicional supera todos os seus obstáculos na maioria do tempo sem contar com méritos próprios, ainda alcançando o triunfo ao final da história, conquistando seu objetivo inicial e carregando consigo um “bônus” com a captura improvisada de uma prisioneira.

Podemos concluir então, que mesmo emprestando a representação tradicional do herói dos *comics*, as adaptações implementadas por autores nacionais, geraram novas perspectivas híbridas numa reorganização da apresentação da mitologia heróica, e que a heterogeneidade dessas representações passou a ser tão diversificada e significativa nesses casos quanto ao fato também importante, da não representação da imagem do herói ou do afastamento dessa tendência mitológica. Possibilidades de explicação dessa não preferência à representação do herói podem estar ligadas a resistência à influência “enlatada”, a que alguns dos autores de quadrinhos da época se referiam às histórias importadas de heróis e super-heróis norte-americanos, uma vez que a falta de tradição nesse tipo de narrativa não se justifica, devido à existência de uma certa linha de heroísmo no romance de aventuras na literatura brasileira.

De qualquer forma a influência da narrativa centralizada do romance e do modelo heróico da indústria cultural americana se faz presente ao passo que compreendemos que até mesmo a simples reprodução produzida por artistas de grupos culturais diversos, assume a posição de tradução que acaba por incorporar elementos dessa cultura ao material copiado (BURKE, 2003). Isto pode nos fornecer pistas valiosas para entender a propensão que a imagem heróica assume nos países latino-americanos em direção ao sacrifício e ao martírio. Em países predominantemente católicos e de personagens históricos cuja popularidade se fez multiplicada após a morte, de Cristo a Che Guevara, o mito do herói será constantemente associado ao sacrifício e ao martírio com maior identificação do que, por exemplo, em países anglo-saxônicos.

Torna-se evidente que mitologias como a do herói são transportadas de cultura para cultura e mesmo quando assimiladas pela imposição de uma cultura

sobre a outra, seja por fatores políticos ou econômicos, se traduzem em novas concepções híbridas, carregando consigo, traços da cultura que as traduzem.

## 4.2 REPRESENTAÇÕES DA ESTRUTURA SÓCIO-CULTURAL E DO IMAGINÁRIO SOCIAL BRASILEIRO

A reprodução da estrutura social brasileira é refletida em grande parte das histórias em quadrinhos das revistas *Próton* e *Neuros*. Em *Neuros* será característica a relação entre o horror e o cotidiano da realidade social brasileira, enquanto em *Próton* traços tradicionais da literatura universal de ficção científica estarão diluídos ao contexto cultural nacional. Desta maneira, tanto podemos interpretar essas representações sociais de raça, gênero e classe social, como manifestações de crítica ao sistema como também podemos vê-las como ilustração e reprodução de um discurso vigente, sem intenção crítica.

### 4.2.1 Violência, sexo e horror: reflexo e reação ao modelo social

A utilização do sexo, nudez e da violência como elementos de contestação de um modelo social fundamentado no decoro e na integridade moral, é bem caracterizada tanto pelo grau, quanto pela forma de sua exposição em grande parte dos argumentos observados nas páginas de *Próton* e *Neuros*. Nessas HQs, cenas referentes a tais elementos imprimem uma temática adulta aos argumentos e são ampla e deliberadamente exploradas, tanto nas histórias de horror quanto nas de FC nas duas revistas.

A expressão de sentimentos de reação nas HQs aos padrões morais e sociais pré-estabelecidos, não é em particular, uma característica apresentada apenas pelas publicações aqui analisadas ou tão pouco um recurso de expressão próprio dos autores de quadrinhos desse período histórico em específico <sup>123</sup>. Nos quadrinhos de contracultura, a idéia de contestação e protesto contra as regras da sociedade, era a tônica fundamental da expressão de minorias marginalizadas,

---

<sup>123</sup> Gonçalo Junior destaca a intenção de Carlos Zéfiro, em 1950, em escandalizar e chocar os setores mais conservadores da sociedade brasileira, ao colocar cenas de sexo explícito entre padres e freiras em algumas de suas publicações providencialmente apelidadas de “catecismos”. Ver em: GONÇALO JÚNIOR, op. cit.

relegadas aos “subterrâneos” do sistema pelos modelos sócio-culturais de tendência hegemônica. Dessa forma, sexo, drogas, violência e pornografia mesclavam-se ao humor e a ironia, tornando-se elementos altamente inflamáveis na crítica incendiária dos *comix underground*<sup>124</sup> aos padrões políticos, econômicos, éticos e morais da sociedade norte-americana ao final dos anos sessenta.

No que diz respeito à apropriação da representação de conteúdos relacionados particularmente ao sexo, à nudez e à violência nas revistas analisadas é prudente observar que assim como podemos admitir uma possível e provável forma de contestação aos padrões hegemônicos morais - tais como os moldes adotados pelos *comix underground* - também não podemos descartar a idéia da possibilidade desses elementos terem sido utilizados como forma de reafirmação de práticas desse mesmo sistema. Isto é, do ponto de vista comercial e mercadológico, sexo, nudez e violência, seriam elementos de forte apelo popular, podendo ser convenientemente atrelados às publicações como instrumentos para o aquecimento das vendas, e conseqüentemente atendendo as necessidades de expansão produtiva e de lucratividade. No caso de revistas como *Próton* e *Neuros*, torna-se evidente a aplicação desse conceito comercial por conta da exigência editorial quanto ao acréscimo de cenas de sexo e nudez nas publicações, como descreve Shimamoto (2000) a respeito do surgimento da Grafipar:

Podemos dizer que os quadrinhos passavam por uma fase deslumbrante, aquela que ressurge em ciclos a cada cinco anos. Tanto que em Curitiba, nasce a Grafipar, dedicada também para a HQ brasileira... Só que todos os gêneros – terror (*Neuros*), policial (*Perícia*), aventura (*Sertão & Pampas*), ficção científica (*Próton*), cowboy (*Kate Apache*) – eram direcionados ao público adolescente e adulto, e era praxe dar peso de 30% ao erotismo em cada história (SHIMAMOTO, 2000, p. 20).

Dessa maneira, publicações com temática adulta, como *Próton* e *Neuros*, teriam a possibilidade de preencher um nicho de mercado ainda não ocupado, pelo fato da maioria das revistas em quadrinhos em circulação nessa época, serem destinadas ao público infanto-juvenil, tendo por objetivo, atender as preferências de

---

<sup>124</sup> O termo *Comix* é diferenciado da grafia tradicional *Comics* para designar os quadrinhos de contracultura especificamente. Rogério de Campos nos oferece um panorama abrangente do impacto dos *comix underground* como crítica social na década de 60, e dos efeitos duradouros de sua influência nas décadas seguintes, inclusive no Brasil. Ver em: CAMPOS, Rogério de. **Alter América, alter heros**. Introdução. In: CRUMB, R. Zap Comix. São Paulo: Conrad, 2003.

um público médio e as necessidades da produção massificada. Portanto é compreensível que editoras como a Grafipar utilizassem tais recursos em suas publicações de HQs, por entender que com um teor constante de “erotismo” (como classifica Shimamoto) nas histórias, proporcionariam diferenciais não disponíveis em outros tipos de quadrinhos ao leitor adolescente e adulto, prioritariamente do sexo masculino.

Em contrapartida, assim como horror e FC, erotismo e pornografia<sup>125</sup> não deixam de ser gêneros específicos também relacionados à contestação dos modelos sociais. Tais como os *catecismos* de Zéfiro (inspirados nos *Tijuana Bibles*), os *comix underground* de Crumb ou o *Cinema do Lixo* de Sganzerla, as revistas da Grafipar também utilizavam a violência e o sexo como elementos de reação agressiva contra os modelos hegemônicos, porém diferiam essencialmente das produções anteriormente citadas, pois tinham que permanecer dentro um modelo de produção que as mantivesse na legalidade, submetendo-se aos padrões de mercado para poderem manter os altos níveis de tiragem e vendagem.

Gêneros de grande teor agressivo aos padrões morais como a pornografia, não podiam ser utilizados com a liberdade em que eram abordados no universo *underground* e tinham que ficar segregados as possibilidades menos explícitas do “erotismo”. Porém a pornografia tinha que ser “sugerida” como demonstram alguns títulos pejorativos de histórias, em destaque em muitas das capas, que revelavam também uma estratégia comercial que induzia o consumidor a acreditar num possível conteúdo de sexo explícito nas revistas. Títulos sensacionalistas como *Toda Mulher tem uma Aranha*<sup>126</sup>, *Cadela no Cio*<sup>127</sup>, *Os Seres Eróticos do Horror*<sup>128</sup>, *Sinal Verde para o Prazer*<sup>129</sup> ou *A Menina e o Cavalo*<sup>130</sup>, lembravam ou mesmo

---

<sup>125</sup> Procuramos restringir essa análise apenas a conceitos superficiais sobre erotismo e pornografia nos quadrinhos, por entender que conceitos referentes a erotismo e pornografia pertencem a um grau de discussão teórica mais ampla, que não poderia ser contemplada integralmente na estrutura desse texto. Para maior reflexão á respeito de erotismo e pornografia nos quadrinhos ver: CIRNE, Moacy. O lugar do erotismo nas histórias em quadrinhos. In: CIRNE, M. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000. cap.5, p 107-131.

<sup>126</sup> *Neuros* n° 17. Grafipar. Maio de 1980, p. 17-21

<sup>127</sup> *Neuros* n° 14. Grafipar. Fevereiro de 1980, p. 3-8

<sup>128</sup> *Neuros* n° 13. Grafipar. Janeiro de 1980, p. 3-7

<sup>129</sup> *Neuros* n° 5. Grafipar. Maio de 1979, p. 4-9

<sup>130</sup> *Neuros* n° 3. Grafipar. Março de 1979, p 4-20

plageavam chamadas ou títulos de revistas pornográficas ou de célebres produções cinematográficas da Boca do Lixo.

Nas opiniões de cartas de leitores ao editorial de *Neuros*, podemos perceber a reação de frustração de uma fatia do público diante dessa manobra comercial e à tendência de amenização da representação pornográfica em sentido à sugestão e ao erótico:

Olha, eu gostei desta revista e das histórias, mas uma coisa me grila: há muito erotismo, muito sexo, mas são todas cenas escondidas ... mostre as cenas, o ato ... o sexo de ambos. E seria muitíssimo bem se fosse em cores. O sexo é o principal órgão de êxito destas histórias. Não o esconda, mostre-o! (A.E.C.F. – Goiânia – GO)<sup>131</sup>

Não sendo esta a única opinião no sentido de reação aos moldes de representação erótica, também encontramos opiniões do tipo “[...] nada tem de erotismo, desenhos horríveis e umas histórias próprias para menores de 12 anos [...]” ou “[...] esta revista por Cr\$ 16,00 é uma vergonha para os escritores do Brasil em matéria de erotismo”.<sup>132</sup>

Entretanto, a necessidade do uso do caráter moderado da representação erótica em detrimento ao conteúdo explícito da representação pornográfica por parte da Grafipar, fazia com que a associação do sexo à violência (mais aceita legalmente em termos comerciais), mantivesse forte o sentido de agressividade ao modelo social, sem, no entanto, deixar de inserir suas revistas dentro de ambiciosas aspirações comerciais.

#### 4.2.2 Ativismo político e crítica ao regime de governo

No início da década de oitenta, o arrefecimento da ditadura do regime militar e a política de abertura do governo Geisel, resultariam no restabelecimento do poder presidencial novamente a esfera civil após o governo Figueiredo. Nesse período referente à “abertura”, as críticas e referências diretas a nomes e acontecimentos políticos já constituíam uma tradição nos quadrinhos de humor e nas charges. Entretanto, apesar de freqüente nos quadrinhos de humor, a crítica ao regime e as

<sup>131</sup> *Neuros* n°11.Editorial – Cartas dos Leitores, Novembro de 1979, p. 34

<sup>132</sup> Ibid.

alusões ao ativismo político são bem mais raras no que diz respeito aos gêneros como o horror. Embora tendo seu período de auge entre as décadas de cinquenta e sessenta, e prolongando sua popularidade até os anos oitenta, os quadrinhos de terror brasileiros apresentariam um conteúdo mais politizado e voltado à crítica ao regime apenas ao final da década de setenta, justamente no período referente à abertura política. Exemplos desse conteúdo crítico nos quadrinhos de horror podem ser encontrados em *Neuros*, especificamente em dois argumentos: *A Moça do Cemitério*<sup>133</sup> (Júlio Shimamoto) e *O Vôo da Coruja*<sup>134</sup> (Nelson Padrella).

A participação de Shimamoto nas duas histórias parece não ser casual – desenha e escreve primeira história e desenha a segunda -, uma vez que o autor se destacava entre os artistas e roteiristas mais experientes da época, e ao lado de Flavio Colin constituía uma geração intermediária de artistas ligando os precursores do terror originário da iniciativa empreendedora da La Selva, como Jayme Cortez, Eugênio Collonese e Gedeone Mallagola a uma nova geração emergente nas páginas das publicações da Grafipar, tais como Mozart Couto e Watson Portela entre outros.

Das poucas histórias escritas por Shimamoto para a revista *Neuros*, *A Moça do Cemitério* impõe um caráter abertamente político ao vasto panorama de argumentos, que não se repete na maioria das outras histórias analisadas. A inclinação ao debate político e a crítica contundente ao regime manifestadas na obra de Shimamoto são notadas como características do autor e figuravam em mais algumas de suas publicações também dessa época, como *A Maldição do AI-5* – em colaboração para O Pasquim (SHIMAMOTO, 2000). Sua prisão, alguns anos antes (1970), sob a acusação de “apoio logístico ao terror”, também é um fato importante para o entendimento da contundência crítica ao regime em suas histórias.

Veremos em *A Moça do Cemitério*, a associação direta de nomes e acontecimentos referentes ao histórico recente da ditadura militar, como o caso do assassinato do jornalista Wladimir Herzog, e das ações de tortura e repressão do DOPS sobre ativistas dos direitos sociais e políticos. A viúva Zileine que chora sobre o túmulo do amado, e também assassinado Cláudio, é observada por um homem

---

<sup>133</sup> *Neuros* n° 2. Grafipar. Fevereiro de 1979, p 27-32

<sup>134</sup> *Próton* n° 3. Grafipar. Março de 1979, p 11-18

misterioso que intervém ao vê-la ser atacada pelo coveiro, frustrado e bêbado que tenta violentá-la.



Figura 71 – JULIO SHIMAMOTO – *A Moça do Cemitério*. *Neuros* n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar.

É curiosa a maneira como Shimamoto demonstra uma espécie de senso de “isenção de culpa” da classe trabalhadora<sup>135</sup>, na representação do coveiro agressor. Durante a luta com o socorrente de Zileine, o coveiro, embora embriagado, é muito forte fisicamente e poderia facilmente ter subjugado seu oponente desacordado depois de bater a cabeça durante uma queda. Entretanto o coveiro cessa a agressão e antes de fugir, desculpa-se demonstrando arrependimento pela ação violenta que teria cometido por influência do vício, da solidão e da vida miserável que levava.

Com clareza há um sentido expiatório de culpa na posição de arrependimento do coveiro e na sua imagem rude de trabalhador braçal, bêbado e ignorante diante da exploração por um regime comandado pelos “verdadeiros” criminosos para quem o trabalhador ali enterrava as vítimas de suas ações assassinas. As cenas protagonizadas pelo ataque do coveiro parecem ser bem mais do que uma simples estratégia na narrativa para a aproximação entre o homem misterioso e Zileine. Também são um meio de isenção de culpa à classe trabalhadora, pela ignorância e

<sup>135</sup> Os movimentos sindicais e a classe operária que representavam um dos movimentos de resistência mais acirrados ao regime militar no início da década de 80, vieram a ter voz política ativa com a fundação do Partido dos Trabalhadores (PT).

pela exclusão social impostas ao coveiro e atribuídas indiretamente às mazelas que o regime lhe impusera. Em paralelo, na revelação da identidade do homem como um “companheiro”<sup>136</sup> do grupo de Cláudio, que ficara encarregado de vigiá-la e protegê-la da ação dos serviços de informação do estado, Shimamoto expõe a ação da militância dos grupos organizados, que ao longo dos anos de ditadura se opuseram ao regime, assumindo o outro lado numa “guerra secreta”, controlada e pouco divulgada pelos órgãos oficiais de comunicação.

Shimamoto não é o autor do roteiro, mas providencialmente desenha a segunda história selecionada para análise, por seu conteúdo eminentemente crítico ao regime militar. Em *O Vôo da Coruja*, o autor Nelson Padrella, acrescenta traços de erotismo e passionalidade ao contexto político-social, ao criar um triângulo amoroso, entre uma estudante de classe média-alta, um jovem ativista político radical do clandestino PCB e um rico e poderoso empresário de meia idade, expoente da elite social. Aqui, vemos a crítica de Nelson Padrella descentralizada do poder governamental – diferente da centralização da história anterior – e dirigida à intelectualidade da classe média brasileira na representação da bela e inteligente Marta.

Marta divide seu tempo entre Daniel - um estudante a quem ama e para quem escreve manifestos revolucionários utilizados numa causa que não compreende - e uma vida burguesa sofisticada, entre fins de semana no *country club*, viagens de iate e concertos no teatro municipal ao lado do refinado Alexander. A intelectualidade de Marta é resumida no afável apelido de “corujinha”<sup>137</sup> dado por Daniel, da mesma forma que o apelido também carrega um sentido dúbio por definir uma ave de rapina. Ao longo de vários meses de fantasias e devaneios amorosos de um romance secreto com o ativista político, Marta escreve textos clandestinos para o partido e quando finalmente parece compreender a causa de Daniel, prefere optar por uma vida “alienada” mas segura ao lado de Alexander e seus ideais burgueses. Dá informações aos agentes da repressão que torturam e dão fim ao jovem idealista a quem Marta nunca esqueceria.

---

<sup>136</sup> O termo “companheiro” faz alusão clara a expressões utilizadas pela classe trabalhadora e por integrantes de partidos políticos comunistas ainda ilegais na época, como PC, PCB e PC do B.

<sup>137</sup> Metaforicamente Padrella utiliza o apelido “corujinha” como símbolo da inteligência da personagem Marta, ao mesmo tempo em que também sugere seu contexto natural de ave de rapina.





Figura 72 – NELSON PADRELLA e JULIO SHIMAMOTO – *O Vôo da Coruja*. *Próton* n° 3. Março, 1979. Grafipar.

Padrella destaca nesta história a participação da intelectualidade da classe média nos movimentos políticos na época da repressão. O autor critica de forma simbólica na personagem Marta, o engajamento político de uma intelectualidade bem criada no modo de vida burguês e suas conveniências de opção e trânsito entre o discurso progressista e sua realidade elitista. Oscilando entre esses dois extremos, representados nos personagens Daniel e Alexander, a intelectual Marta iria pender em direção à sua natureza burguesa como último recurso. Na analogia Padrella descreve o caminho de muitos artistas e críticos do regime nesse sentido. Por outro lado ele apresenta em forma de horror, na tortura e no cárcere de Daniel, o destino da grande maioria dos ativistas políticos pertencentes às classes menos privilegiadas.

*O Vôo da Coruja* é uma metáfora, uma referência ao conformismo na escolha da comodidade do modo de vida materialista e alienante. E ao mesmo tempo em que Padrella faz sua crítica ao meio de vida burguês, não se isenta desse próprio meio e se insere nele com descontração ao dar a narrativa um tom rebuscado e um

certo exagero na linguagem teatralmente requintada e na quantidade de metáforas empregadas para definir sentimentos e situações. Deixando para segundo plano, mas não tornando menos importante a representação dos órgãos de repressão política e a denúncia contra o regime de Estado.

#### 4.2.3 Representações de classe social, raça e operariado

Para demonstrarmos a relação entre estereótipos raciais e classe social utilizaremos duas HQs de autoria de Mozart Couto (*O Último Assalto, Presente de Aniversário*), um autor que se destaca pela abordagem enfática desses temas, e pela sua representação recorrente em seus argumentos. Na análise dos argumentos de Mozart Couto, a representação racial ligada ao conceito de classe social é claramente visível em ao menos seis de um total de oito histórias. Também comentaremos brevemente a representação de raça e posição social em histórias onde claramente há ocorrência, como: *O Garoto de Antonina* (Nelson Padrella) e *Bagual* (José Angeli).

Veremos que representação de grupos étnicos diversificados não é comum no conjunto de todas as histórias das duas revistas, prevalecendo à representação física de uma população branca de características européias, mesmo quando tipificadas de acordo com caracterizações regionais – nordestino, gaúcho, caboclo, caipira.

Mozart Couto, entre poucos autores é o mais enfático na representação de estereótipos sociais ligados à concepção étnica e divisão de classe. Argumentista e desenhista de todas as suas HQs, Mozart Couto é um dos poucos autores que inserem a representação de negros nos enredos (*O Último Assalto* e *Presente de Aniversário*), como também é característico em seus roteiros a identificação de situações e personagens ligados à classe média, na maioria das vezes.<sup>138</sup>

---

<sup>138</sup> Falando sobre a resistência inicial ao erotismo nos quadrinhos de Mozart Couto, Gian Danton (2002) aponta as concepções de classe média da qual o autor era proveniente: “Mozart Couto vinha de uma família conservadora do interior de Minas Gerais. Por isso não desenhava erotismo, que era a principal fonte de renda da editora [...] Os outros desenhistas reclamavam, já que ele era único que fazia exclusivamente história de terror e fantasia. ‘Ele não desenhava erotismo mesmo. Isso no começo, porque depois, quando começou a fazer, escrachou de vez’, lembra Seto”. SETO, apud DANTON, op. cit.

Em *O Último Assalto*<sup>139</sup> e *Presente de Aniversário*<sup>140</sup>, são muito fortes os estereótipos sociais atribuídos à representação dos negros. Na primeira história o protagonista é um homem negro, um assaltante que invade uma misteriosa mansão onde funciona uma clínica – todos os médicos, atendentes ou mesmo internos são brancos – e percorre seus cômodos à procura de um cofre. Nota-se com clareza a representação de divisão social na postura organizada e asséptica dos funcionários da clínica em relação ao visual informal do assaltante, seu vocabulário carregado de gírias e a agressividade de suas ações.



Figura 73 – MOZART COUTO – *O Último Assalto*. *Neuros* n° 11. Novembro, 1979. Grafipar.

Partindo dessas representações iniciais, poderíamos entender que Mozart Couto estaria simplesmente reproduzindo estereótipos sociais de preconceito racial típicos da sociedade brasileira, relacionando a imagem dos negros à criminalidade, à violência, ao baixo grau de instrução e a posição de inferioridade de classe. Porém, é no epílogo da história que podemos identificar uma alteração no rumo da narrativa, que passa de simples reprodução de estereótipos a crítica social. Nota-se que após o assaltante perceber que caíra numa armadilha – depois de procurar por todos os cômodos, causar algumas vítimas entre os funcionários e fugir dos internos - e ficar

<sup>139</sup> *Neuros* n° 11. Grafipar. Novembro de 1979, p 3-12

<sup>140</sup> *Neuros* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p 4-8

preso num cômodo vazio, fica à mercê da crueldade dos procedimentos dos polidos e assépticos médicos da clínica, como cobaia para suas experiências científicas a respeito do comportamento da mente criminoso. Além da inversão de papéis – o algoz e “marginal negro” então passa a ser vítima dos “brancos civilizados” – Mozart Couto também faz referência crítica à posição da ciência na imagem do médico e da experiência científica. A monstruosidade emerge, não na figura cotidiana e no estereótipo do assaltante negro, mas nas possibilidades aterradoras de uma ciência gerenciada por uma classe social representada por cientistas brancos.

Na segunda história de Mozart Couto, uma família de classe média sofre nas mãos de um grupo de bonecos amaldiçoados, comprados no “exterior” pelo pai, para o aniversário do filho mais novo. O grupo familiar composto pelos pais e dois filhos – todos brancos – além da empregada negra - revela novamente a tendência de representação de elementos e situações relacionadas à classe média. Os estereótipos raciais aparecem também, porém agora distintos da posição marginal do negro na primeira história. A empregada negra difere do assaltante, obviamente pela sua posição auxiliar, agregada e integrada ao círculo familiar predominantemente branco. Há uma posição integrada, porém inferiorizada na hierarquia familiar. Ginway utiliza Gilberto Freyre para explicar essa posição supostamente “integrada” do negro entre as famílias brasileiras brancas através do período colonial:

A casa grande fazia subir da senzala para o serviço mais íntimo e delicado dos senhores uma espécie de indivíduos – amas de criar, mucamas, irmãos de criação dos meninos brancos. Indivíduos cujo lugar na família ficava sendo não o de escravos, e sim de pessoas da casa. Espécie de parentes pobres nas famílias européias. À mesa patriarcal das casas-grandes sentavam-se como se fossem da família numerosos. Mulatinhos. Crias. Malungos. Moleques de criação. Alguns saíam de carro com os senhores, acompanhando-os aos passeios como se fossem filhos (FREYRE apud GINWAY, 2005, p. 47).

Na posição integrada, são ressaltados estereótipos ligados à submissão, a obediência e à fidelidade. Quando a empregada que está a sós com as crianças se interpõe num corredor entre elas e os bonecos agressores sendo violentamente agredida e estuprada pelos seres diabólicos, segurando-os até a chegada dos pais, a ineficiência da reação dos pais diante da fúria dos bonecos demonstra que a empregada parece ter sido a única a tomar uma ação eficaz diante dos agressores,

ao segurá-los, sacrificando-se voluntariamente por um círculo familiar que “naturalmente” aceita seu sacrifício por considerá-la secundária na hierarquia. Por fim os bonecos destroem e incendeiam a casa e a família em pânico é resgatada pelos bombeiros, sem que ninguém acredite na fantástica história.

Além de muitos os atributos relativos a estereótipos raciais vigentes na sociedade brasileira, o assaltante e a empregada de Mozart Couto, encaixam-se facilmente na descrição funcional da servidão e da escravatura na sociedade brasileira do século XIX. A ligação da imagem do negro com a servidão e a escravidão no Brasil, ainda possui um simbolismo presente e os dois argumentos escritos e desenhados por Mozart Couto podem ser apontamentos nesse sentido, pois demonstram estereótipos que nos levam a pensar nessa condição de servidão. Ambos ligados à questão do controle, no primeiro caso o assaltante representaria a fuga do controle e da submissão social do negro, – logo contida e restaurada à força pelo poder hegemônico contra o qual não se é permitido lutar – e no segundo, a empregada estaria relacionada à integração através da submissão e do sacrifício voluntário.

Visualizaremos também a representação da classe operária e da exploração do trabalho em *O Operário* (Nelson Padrella) assim como em *Os Sábios* (Walmir Amaral), teremos alguns traços de estereótipos atribuídos à colocação profissional e status social. Em *O Operário*<sup>141</sup>, o enredo de FC é representado por um grupo de alienígenas que desembarcam de seu disco voador num bar do subúrbio metropolitano. No bar, um grupo de operários bebe em meio às confabulações sobre as mazelas de suas vidas cotidianas, do peso do trabalho, da exploração e da privação de direitos. Os alienígenas – machos e fêmeas -, em contraste ao desânimo dos trabalhadores, aproveitam a estadia no bar da melhor forma possível, em meio a uma orgia desenfreada, rolam no chão ou até mesmo sobre as mesas e balcão do bar. Aqui, Nelson Padrella faz uma crítica aberta, não só à exploração da classe operária e à divisão de classe social - ao representar simbolicamente nos alienígenas, os prazeres possíveis para as castas “superiores” da sociedade metropolitana num universo paralelo ao modo de vida periférico do trabalhador - como também aponta diretamente para o sentido de alienação das massas

---

<sup>141</sup> *Próton* n° 5. Grafipar. Maio de 1979, p 29-33



trabalhadoras e para o desencanto social exposto na falta de estranhamento dos trabalhadores com a situação inusitada e bizarra. A alienação e o conformismo do trabalhador com seu modo de vida torna-se ainda mais latente na história, quando o líder do grupo de trabalhadores se retira rumo ao seu longo caminho para casa, a espera de um outro dia exatamente igual, não antes de atender o pedido de um dos extraterrestres acendendo-lhe um cigarro, sem espanto ou surpresa, e sem perguntas ou estranhamento retorna ao seu cotidiano.



**Figura 74** – NELSON PADRELLA e ITAMAR GONÇALVES – *O Operário*. *Próton* n° 5. Maio, 1979. Grafipar.

A força da carga cotidiana e da realidade social dos trabalhadores suburbanos gera uma espécie de anticlímax na história de Padrella, deixando a presença da fantasia e da ficção científica exposta no ícone do alienígena, relegadas ao segundo plano. O estranhamento e o *sense of wonder* próprios do enredo de ficção, são deliberadamente reprimidos pelo autor - na forma de atitude passiva dos personagens humanos em relação aos invasores extraterrestres - para que a crítica social à alienação das massas trabalhadoras torne-se ainda mais contundente. O sublime e o maravilhoso perdem seu efeito no imaginário dos trabalhadores que sucumbem à realidade de exploração brutal.

Em *Os Sábios*<sup>142</sup>, a crítica social não é voltada tão diretamente ao trabalho como na história de Padrella, mas a quantidade de estereótipos representados, também indica fatores de divisão social, principalmente quanto ao grau hierárquico e ao status social de acordo com o nível de atividade profissional. A dupla de cientistas que tenta encontrar uma solução para a fórmula que anularia os efeitos da gravidade, se sente ultrajada pela intromissão de um simples servente que esfrega o chão do laboratório e interessadamente lhes sugere algumas mudanças na equação para que consigam os efeitos desejados. A reação dos “sábios” a intromissão do trabalhador braçal à suas atividades intelectuais é imediata e a punição para tal ousadia vem em forma de repreensão verbal severa e a conseqüente demissão.

Walmir Amaral usa todos os estereótipos comuns às atividades profissionais dos personagens, para dar ênfase a divisão hierárquica do trabalho em sua história. Divide claramente o trabalho intelectual dos cientistas do trabalho braçal do servente. Logo a posição dos cientistas que usam o diálogo e discutem idéias de forma permeável entre si torna-se arrogantemente “superior” e intolerante quando alguém de um círculo “inferior” interfere em seu raciocínio. Até mesmo a caracterização física dos personagens de Amaral, está repleta de estereótipos a esse respeito. Os cientistas são homens “sábios”, velhos, usam óculos e guardapós brancos que propositadamente não chegam a esconder suas bem alinhadas gravatas – símbolos de status social masculino em grande parte das ocasiões sociais – e rabiscam equações ininteligíveis num quadro negro da asséptica sala bem iluminada, enquanto o servente é um homem jovem de aparência informal e um pouco desleixada em seu uniforme amarrotado, esfregando o chão com um rodo e balde ao seu lado.

No desfecho da história a crítica à arrogância e ao segregacionismo científico, aparece em tom de pastiche, quando ironicamente, o servente despedido e humilhado chega em casa e experimenta a aplicação de sua fórmula censurada, vencendo a força da gravidade durante uma noite de sexo com sua esposa.

Walmir Amaral aproveita quase que integralmente a grande quantidade de estereótipos representados na história como alegorias para uma crítica à ciência, à posição social e profissional, e num toque de humor mesclado a ficção científica

---

<sup>142</sup> *Próton* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p 4-9

também aborda os costumes sociais ao representar uma forte carga de estereótipos ligados a gênero na representação final das características do servente e de sua esposa.<sup>143</sup>

#### 4.3 ANÁLISE DE GÊNERO EM *PRÓTON* E *NEUROS*

Essa forte representação de estereótipos ligados a gênero não se restringe apenas à história de Walmir Amaral. Os estereótipos de gênero estão presentes na absoluta maioria das histórias analisadas – tanto em *Próton* quanto em *Neuros* -, sendo que a interatividade entre personagens masculinos e femininos é constante nos enredos, principalmente no gênero de horror.

A representação de gênero nas histórias em quadrinhos é freqüentemente associada aos estereótipos comuns ao modelo de sociedade que as produz e as consome. Tendências de representações de gênero calcadas em posições sociais pré-definidas a homens e mulheres serão facilmente identificadas desde a representação visual ao desenvolvimento do argumento das HQs. No entanto, quando essas questões de gênero, mesmo que induzidas socialmente, são apresentadas em histórias de FC e horror, suas significações se tornam complexas, podendo ser interpretadas em alguns momentos como simples reprodução de parâmetros sociais e em outros como crítica agressiva a esses mesmos parâmetros induzidos pelo modelo de sociedade.

A tendência evidenciada na representação de gênero pode ser constatada na freqüente interação entre personagens masculinos e femininos, mas não pode ser interpretada como igualitária. É bastante clara a participação do homem como personagem central ou protagonista da trama, enquanto a mulher assume, na maioria das vezes a posição de coadjuvante ou mesmo figurante. Fatores como alta exposição da nudez feminina, a representação da violência contra a mulher – em especial a violência sexual – e da rivalidade e oposição de sexos, parecem apontar

---

<sup>143</sup> O servente chega em casa e acaricia sua bela esposa que passa roupa alegremente, vestida em trajes sumários, e dizendo que “estou precisando de você”, a leva para a cama sem nenhum questionamento.



para um reflexo de hegemonia de poder masculino na sociedade brasileira da época.

Sobre a representação dessas relações de gênero, podemos observar que na maioria das vezes, estarão relacionadas a uma nítida oposição entre sexo masculino e feminino, onde referências de domínio e poder aparecerão com frequência. Podendo-se observar uma particularidade marcante quanto a esse sentido de oposição entre os sexos nas duas revistas: o desequilíbrio de forças e a predominância nas relações de poder, do sexo masculino sobre o feminino.

Como fator importante para esclarecimento e antes de lançar interpretações sobre essas tendências de hegemonia do poder masculino, se deve observar a conjuntura social da época com atenção particular. Essa conjuntura será esclarecedora na compreensão de tais tendências, uma vez que, a influência social na visão de gênero estaria presente no próprio fato de que os argumentistas das histórias, - homens em sua maioria – poderiam refletir o discurso social vigente ou de forma crítica, deliberadamente rebatê-lo. Mas em nenhum momento deixariam de estar imersos no contexto ideológico e cultural da sociedade brasileira do final da década de setenta. Logo a predominância masculina na criação e na concepção dessas HQs, acrescentaria peso a uma ótica pendente a um ponto de vista de tendência “masculinizada”, somando-se as concepções sociais dicotômicas e estereotipadas a respeito de gênero que se expõem de forma contundente nas duas revistas pesquisadas. Portanto, entendemos que as relações de gênero representadas nas histórias de *Próton* e *Neuros* merecem uma observação e uma análise mais atenta e aprofundada pela forma intensa e recorrente que se apresentam nos argumentos em geral.

Ao final dos setenta, modelos sociais estabelecidos de masculinidade e feminilidade, acabariam por construir estereótipos que definiriam características “programadas”<sup>144</sup> para homens e mulheres constituindo uma tendência de visão dicotomizada sobre gênero na sociedade brasileira. Carvalho (2003), levanta alguns

---

<sup>144</sup> Sobre o movimento feminista em 1969 e a abordagem de estereótipos na literatura, em *Sexual Politics*, Regina Przybycien destaca a visão feminista da escritora Kate Millet a respeito de '[...] desnudar as fantasias masculinas sobre a feminilidade e de denunciar os mitos do feminino, construídos desde a antiguidade, que engessam as mulheres em papéis pré-fixados'. Ver em: PRZYBYCIEN, Regina. **Representações de Gênero na Literatura, do Feminismo ao Gênero Plural**. In: SCHWARTZ, J. (org.) *Discutindo as Representações de Gênero na Literatura, Teatro e Propaganda*. Curitiba: CEFET-PR, 2004, p. 53

apontamentos sobre o panorama social e o surgimento de movimentos importantes como o feminismo, que podem nos levar a compreensão desse sentido de oposição entre sexos presente na sociedade brasileira desse período:

O enfoque de gênero dicotomizado, tal como se manifesta em nossa sociedade, coloca em oposição homens e mulheres e cria um sentimento de competição entre eles, o que tem levado a conflitos e dificuldades nas relações sociais. Esta oposição e competição foram reforçadas pelo movimento feminista que, ao buscar a igualdade algumas vezes reproduziu uma relação de poder ao inverso, impedindo avançar no objetivo almejado. Por outro lado, ao acentuar a oposição e a dominação entre homens e mulheres, a ênfase apenas na dicotomia masculino/feminino deixa de considerar outras relações de poder, igualmente discriminatórias, tais como classe, cor, etnia, religião, dentre outras que perpassam as relações sociais tanto quanto as desigualdades de gênero (CARVALHO, 2003, p. 17).

Ecos dessa oposição podiam ainda ser sentidos com intensidade no início da década de oitenta e seriam refletidos numa parcela significativa dos argumentos das HQs publicadas em *Próton* e *Neuros*. Um exemplo claro dessa posição dicotômica pode ser visto em histórias como *A Mulher Interessante*<sup>145</sup> (argumento e desenhos de Fernando Ikoma), e *O Papel Principal*<sup>146</sup> (argumento de Alice Ruiz e desenhos de Júlio Shimamoto). Nessas duas histórias, há um forte sentido de oposição entre os sexos, com uma disputa acirrada pelo domínio e o poder entre os personagens, alternados sob o ponto de vista estereotípico masculino e feminino sucessivamente.

No argumento de *A Mulher Interessante*, um homem misterioso salva uma mulher do ataque de um vampiro durante a noite e a leva para sua casa. Na casa a mulher aparentemente indefesa, revela-se uma perigosa assaltante que ameaça matar seu salvador. Em contrapartida, este a surpreende mostrando ser outro vampiro, e que a disputava com um de seus rivais a procura de alimento naquela noite.

No argumento de Ikoma é perceptível uma certa ironia na forma como os valores estereotípicos masculinos são colocados na trama: O homem é controlado, racional, suas atitudes são polidas e premeditadas enquanto a mulher é impulsiva e imprevisível, aparentemente frágil e perigosa. No desfecho da trama, o trunfo da imprevisibilidade da mulher ameaçadora, logo é suplantado pela revelação da

<sup>145</sup> *Neuros* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p 10-12

<sup>146</sup> *Neuros* n° 5. Grafipar. Maio de 1979, p 10-14

“superioridade” da estratégia do vampiro masculino, que facilmente a domina após a ter envolvido numa armadilha.



**Figuras 75 e 76** – FERNANDO IKOMA e SEBASTIÃO SEABRA – *A Mulher Interessante*. *Neuros* n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar; ALICE RUIZ e JULIO SHIMAMOTO – *O Papel Principal*. *Neuros* n° 5. Maio, 1979. Grafipar.

Por outro lado, o argumento de Alice Ruiz é deliberadamente provocativo no sentido de reação e subversão contra a hegemonia do poder masculino. Em *O Papel Principal*, o argumento se desenvolve em torno do solitário escritor Dalton que cria a bela e submissa personagem Maria. A personagem de novela se sujeita a todos os desejos do escritor, transitando nua pela casa em estado de completa servidão, concentrada em seus afazeres domésticos, disponível aos desejos de Dalton sem fazer objeções ou questionamentos. Aos poucos Maria muda a sua personalidade e ganha o papel principal da história, colocando Dalton sob seu domínio, retribuindo em dobro o tratamento recebido do criador que a oprimia. Ao descobrir a fragilidade masculina diante de si, finalmente o descarta, eliminando-o da história.

Em Maria vemos o nome comum que traz o sentido de coletividade feminina e ainda a passividade aparente a que a personagem se submete ao controle de seu criador Dalton, que não percebe na ilusória passividade, a capacidade de assimilação silenciosa da doce Maria aos mecanismos de manutenção da estrutura

que lhe é imposta. Quando ela aprende as regras do modelo, assume a posição de criadora e volta-se contra seu opressor masculino, tomando o poder para si, controlando-o e o destruindo.

Essa característica sectária e oposicionista de sexos é freqüente na maioria das histórias, além do direcionamento a uma ótica estereotipada de predominância masculina nos argumentos de *Próton* e *Neuros*.

Observa-se assim, que na maioria das vezes, personagens femininos se encontram atrelados a condições secundárias na trama, diferentemente dos protagonistas masculinos, que assumirão a posição central no enredo. Mesmo quando os papéis principais da trama são ocupados por mulheres, o ponto de vista e a forma de ação das protagonistas, são particularmente masculinizados <sup>147</sup>.

De uma forma curiosa, os valores estereotípicos masculinos, são transferidos para a personagem feminina, que passa agir com muito mais racionalidade e menos impulsividade, tornando-se mais ativa e convicta do que geralmente é representada em sua tradicional posição.



Figura 77 – RODVAL MATIAS – *Os Assaltantes*. *Próton* n° 7. Julho, 1979. Grafipar.

<sup>147</sup> Essa inversão é visível, principalmente nos roteiros de Rodval Matias, como: *Caçadores de Mulheres* (*Próton* n° 5. Grafipar. Maio de 1979, p 10-18), *Os Assaltantes* (*Próton* n° 7. Grafipar. Julho de 1979, p 4-13) e *O Guerreiro de Azur* (*Próton* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p 4-12).

Apesar de predominantemente secundária, a participação feminina nos enredos será essencial, particularmente sob o aspecto de sua representação física. Na análise da representação visual de gênero, percebe-se que a representação da nudez feminina será majoritariamente explorada em boa parte das ocasiões enquanto a nudez masculina, também representada em muitos casos, é coadjuvante e geralmente associada à nudez feminina em cenas de sexo. Portanto, reforça-se o caráter comercial quanto à exposição da nudez feminina, ainda que exista o sentido de expressão de reação agressiva contra o sistema e os valores sociais na exposição da nudez de uma forma geral.

O aspecto psicológico e semiótico da recorrente nudez feminina nas representações, também pode reforçar esse sentido forte de oposição dos sexos e de hegemonia masculina. Sobre esse aspecto, Pietroforte (2004, p. 25) mostra indícios importantes para tal apontamento, ao afirmar que quando associado à cultura, “[...] o nu deixa de ser simplesmente o despido, a natureza, e passa a ser o despido articulado com outros valores culturais, de modo que o estatuto semiótico do nu não se estabelece como uma simples referência ao corpo humano sem roupas”. E ao analisar as significações da nudez em relação à opressão e ao castigo, o autor ainda nos oferece algumas reflexões no sentido da representação da imagem feminina sob uma ótica cultural dicotômica e hegemonicamente masculinizada. O que nos permite supor que a exposição excessiva da nudez feminina nas histórias pesquisadas pode estar simbolicamente, associada ao aparato de instrumentos de legitimação e manutenção do poder masculino refletido e exposto por *Neuros*:

Expor uma pessoa à nudez nesse tipo de castigo é destituí-la de sua condição humana e reduzi-la à condição animal. As roupas, antes de servir de proteção às rudezas físicas do mundo, são a expressão de conotações sociais que definem um papel social para quem as veste. Elas fazem parte da cultura que se coloca sobre a natureza nua do homem. Sem as roupas, o homem é como um animal, e desnudá-lo é mostrar a existência dessa animalidade, disfarçada como está sobre as roupas. Embora continuando humano, ele é reduzido a uma condição animal, por isso o castigo do desnudamento. Quanto maior o número dos espectadores dessa nudez maior é o exemplo, portanto, maior é o castigo do condenado. Essa é a função da platéia, execrar o condenado pela punição do olhar (PIETROFORTE, 2004, p. 68).<sup>148</sup>

---

<sup>148</sup> Apesar da importância específica para a análise da influência dos costumes sociais, sobre a produção do conjunto histórias pesquisadas, entendemos que o conceito de nudez e opressão apresentado por Pietroforte, não é suficientemente abrangente para abarcar a relação entre discurso

De qualquer forma o sentido de legitimação de poder através da coerção e da violência pode estar implícito na exposição excessiva da nudez feminina e simbolicamente representando a hegemonia de poderes masculinos na sociedade brasileira.

Muito além de interpretar os autores das histórias pesquisadas, como simples reprodutores de conceitos estereotipados a respeito de gênero, que apenas refletem o que lhes é induzido pelo senso comum na sociedade, observaremos o caráter refratário com que muitos desses argumentistas se serviam do discurso social hegemônico, subvertendo-o e apresentando-o em forma de uma denúncia agressiva, através do gênero <sup>149</sup> de horror.

Em *Neuros*, revista especializada em histórias de horror, é notável o afastamento que a temática do horror sofre em relação às representações iconográficas clássicas de criaturas como monstros, vampiros e lobisomens. O horror exposto por essa revista parece estar muito mais em consonância com temas cotidianos e nacionais do que com essas representações clássicas do medo.

Na opinião dos leitores parece ocorrer uma marcada divisão a respeito da fuga dos autores quanto à representação da iconografia clássica de horror, quando as cartas enviadas ao editorial afirmam que “[...] passei a colecionar *Neuros* porque vocês não publicam histórias com temas ultrapassados como lobisomens e vampiros [...]” ou então, “[...] publiquem uma edição especial de vampiros e nela uma história desenhada pelo Shimamoto, onde o conde Drácula enfrenta o lobisomem [...]”. Entretanto, a expressão do medo em *Neuros* será representada na maioria dos casos sob a forma de violência – em particular a repressão violenta contra o sexo

---

social hegemônico e o imaginário popular embutido em muitas dessas histórias. Adotamos a posição de que o discurso social hegemônico pode ser não somente refletido, portanto reproduzido integralmente, como também refratado, acrescidas as interpretações e influências culturais locais ou mesmo individuais dos autores. Conceitos relacionados à: BAKHTIN, Mikhail. ***Marxismo e Filosofia da Linguagem: Problemas Fundamentais do Método Sociológico na Ciência da Linguagem***. São Paulo: Annablume, 2002.

<sup>149</sup> Adotamos como conceito de gêneros discursivo aquele definido por Bakhtin ‘como os tipos relativamente estáveis de enunciados que se elaboram no interior de cada esfera da atividade humana [...] Ao dizer que os tipos são relativamente estáveis, Bakhtin está dando relevo, de um lado, à historicidade dos gêneros; e de outro, à necessária imprecisão de suas características e fronteiras.’ FARACO, Carlos Alberto. ***Linguagem e Diálogo: As Idéias Lingüísticas do Círculo de Bakhtin***. Curitiba: Criar, 2003.

feminino, como estupros e assassinatos <sup>150</sup> - e através do misticismo e da superstição.

A expressão da violência cotidiana e a representação de abuso de poder e desigualdade de forças tornam-se pontos preponderantes para qualquer tentativa de interpretação da representação do horror nas histórias da revista *Neuros*. É preciso considerar que nos quadrinhos de horror, fantasia e FC, persistiram por um longo tempo, as representações da imagem da mulher como vítima indefesa à mercê de criaturas e perigos dos quais não poderia se livrar sem a presença masculina.

Em *Próton* e *Neuros*, esse estado de dependência feminina, parece não ser muito alterado em relação a esses quadrinhos tradicionais. Entretanto, há uma inversão significativa quanto ao papel e o relacionamento com a figura masculina: donzelas em perigo, dificilmente ou quase nunca são salvas ao final da história pelos seus intrépidos heróis. Ao contrário disso, os homens assumem o papel delegado tradicionalmente aos algozes e as criaturas, impondo-lhes o horror através da violência. Nesta exposição repetida da condição de submissão da mulher através de meios de coerção violentos, o cárcere e as cenas freqüentes de estupro, demonstram em grande parte, aspectos simbólicos de uma sociedade no que diz respeito às questões de gênero.

Uma face desse imaginário de ficção revela condições sociais reais de domínio masculino, do homem com seu estereótipo de racionalidade, seus meios técnicos e instrumentais de controle e manutenção dessa condição de poder – até mesmo a violência física e psicológica - enquanto outra face expõe uma visão também estereotípica da instintividade dominada, através da mulher submissa e relegada ao jugo da “racionalidade” masculina. Portanto, o reflexo da hegemonia social do masculino sobre o feminino, ao final da década de setenta na sociedade brasileira, manifesta-se visivelmente nas HQs de *Próton* e *Neuros*, apresentada no sentido de denúncia e exposição radical dessa condição ou mesmo na forma de simples reprodução de discurso, em conformidade com os padrões culturais vigentes.

---

<sup>150</sup> O estupro é uma das formas mais recorrentes de violência contra a mulher, encontrada em grande parte dos argumentos analisados em *Neuros*, seguido pelas situações onde a submissão feminina é obtida através coerção violenta ou mesmo pelo cárcere.



Duas HQs da mesma edição de *Neuros* apresentam esse quadro típico de extrema violência contra a mulher, representando estupros seguidos por assassinatos. *Insectus*<sup>151</sup> e *O Estranho Colecionador*<sup>152</sup> são HQs escritas por Nelson Padrella e desenhadas por Mozart Couto. A combinação entre escritor e desenhista já revela uma inclinação em direção ao efeito de descrição e detalhamento visual das cenas de violência – Padrella é hábil no uso de metáforas, porém também traz um grande impacto ao leitor por ser cuidadosamente descritivo em narrativas envolvendo sexo e violência, enquanto Mozart Couto tem um forte estilo naturalista no desenho e uma grande facilidade para caracterização física e psicológica das personagens. Em *Insectus*, uma garota é levada para um “passeio” de lancha que acaba em estupro e assassinato. O homem que a acompanha na lancha transmuta-se num inseto gigante, que antes de estuprá-la e matá-la sugando-lhe as últimas gotas de sangue do corpo, a oferece a uma nuvem de pequenos insetos-humanóides para que se banqueteiem com seu sangue.



Figura 78 – MOZART COUTO – *Insectus*. *Neuros* n° 17. Maio, 1980. Grafipar.

Em *O Estranho Colecionador*, a temática de sexo e violência é semelhante, porém aqui a vítima é capturada, não acompanha seu algoz voluntariamente como

<sup>151</sup> *Neuros* n° 17. Grafipar. Maio de 1980, p 3-7

<sup>152</sup> *Neuros* n° 17. Grafipar. Maio de 1980, p 29-32



na história anterior, e é mantida amarrada enquanto é torturada por um colecionador louco que lhe espeta centenas de alfinetes com borboletas de papel por todo o corpo. O colecionador segue por etapas de um ritual sádico que termina com o estupro e o estrangulamento da moça.



**Figura 79** – NELSON PADRELLA e MOZART COUTO – *O Estranho Colecionador*. *Neuros* n° 17. Maio, 1980. Grafipar.

Nas duas HQs há um sentido ambíguo na crueldade extrema e na brutalidade dos conteúdos. Se por um lado o leitor satisfaz seus desejos ocultos de morbidez e sadismo ao vislumbrar cenas de estupro e assassinato, por outro, há uma profusão de símbolos contidos nas histórias e nas personagens, que remetem subjetivamente a crítica social. A caracterização física dos assassinos das duas histórias aponta para homens de cerca de cinquenta anos, homens numa faixa etária de personalidade “socialmente” definida. Há a sugestão de que suas profissões também sejam bem definidas e que ambos gozem respectivamente de um elevado e de um razoável status social. O primeiro é um homem destacadamente rico, talvez “um empresário” que possui muitas posses e entre elas uma lancha de grande porte em que leva seguidamente garotas “liberadas” e ambiciosas para passeios sem

volta. Seu estilo é arrogante e sua alta posição social não o obriga a amordaçar garotas e carregá-las para dentro de sua lancha, suas posses as atraem facilmente. Ele é gordo, careca, suado, exalando um odor fétido ao sol abrasador, o que confirma que não são seus dotes físicos que atraem a bela jovem para a armadilha, sendo que desde o início da história, o casal anda nu pelo convés da lancha sugerindo que houve sexo muito antes da violência do estupro. Mesmo para o leitor mais interessado nas cenas de sexo e violência, a sensação de repulsa ao assassino de *Insectus* pode fazê-lo lembrar física ou psicologicamente de personagens cotidianos odiados e acima de sua posição hierárquica na sociedade: o empresário rico, o político corrupto, o chefe opressor. O sentido metafórico característico de Padrella, fecha a história reforçando a posição asquerosa do personagem como parasita, através dos símbolos e das analogias do “inseto” gigante e do “vampiro” sugador de sangue.

O assassino do *O Estranho Colecionador* tem um aspecto nitidamente diferente do vilão da primeira história. O “Colecionador” do título, nos fornece pistas de que o homem esbelto de barba e óculos talvez fosse um profissional cujas atividades intelectuais foram abandonadas por motivo de insanidade mental. O identificamos com a imagem de um entomologista, um cientista ou de um professor, que explica a sua vítima em vocabulário correto e fluentemente os motivos “nobres” pelos quais terá que sacrificá-la. Diferente da forma arrogante e direta do outro assassino, o Colecionador tem um sorriso cordial nos lábios e transita pela casa nu com os olhos arregalados em sinal de loucura, expressando-se polidamente em tom de poesia quanto à obra de “arte” que irá produzir em breve. O Colecionador é um homem culto, inteligente e consideravelmente mais brutal em seus atos de tortura física e psicológica, pois apresenta uma metodologia em suas ações de violência e acredita no caráter empírico de sua realização. Ele representa uma face diferente da dominação masculina, alternativa aos poderes no campo econômico e político, o colecionador representa a dominação masculina no campo intelectual.

Na posição das vítimas observamos refletida a desigualdade de forças nas questões de gênero na sociedade brasileira. Na impotência da garota amordaçada ou mesmo na resistência da jovem que esbofeteia seu algoz em seus últimos impulsos desesperados, temos a hierarquia social embutida dentro de uma ótica

própria de condição instintiva e selvagem que coloca homens como predadores e mulheres como presas.

Por outro lado teremos também a possibilidade de inversão dessa lógica em outras HQs quando os estereótipos da representação feminina pela docilidade, submissão e instintividade são substituídos pela representação da mulher fatal. Mulheres perigosas às pretensões masculinas, de personalidade definida que se servem magistralmente dos estereótipos da “instintividade” e “sensualidade” feminina associados à “racionalidade” masculina, para por em prática seus planos de ascensão e domínio.

Dentro do repertório de estereótipos atribuídos ao gênero, a *femme fatale* representa a perigosa mescla entre características femininas e masculinas. Ela adquire a face poderosa de personalidade, podendo elaborar tramas que superem os tradicionais planos dos mais racionais vilões masculinos, pela versatilidade de seus artifícios.

Transitando pelo universo do senso comum de atributos femininos, ela pode parecer superficialmente submissa, seduzindo habilmente os homens mais desavisados com sua sensualidade, dominando-os, conforme suas finalidades. A objetividade e a racionalidade atribuída ao caráter masculino entra em cena no hábil planejamento de suas ações, tendo assim, intensificadas as suas possibilidades de êxito na ação, com o acréscimo das características estereotípicas triviais de instintividade e intuição femininas. Representações desse tipo de personalidade podem ser encontradas nas personagens desde a *golden age* dos *comics*. Essa atribuição de tais características de personalidade era bastante freqüente na representação de vilãs durante esse período, contrastando com a personalidade padrão da mocinha, recatada, fiel e submissa.

Com a influência feminista a partir da década de sessenta, a mescla de estereótipos começou a deixar de ser uma exclusividade das vilãs e passou a construir uma personalidade mais elaborada a heroínas como Barbarella, Valentina e Vampirella. A partir desse momento, a utilização de estereótipos femininos tradicionais passou a ser substituída ou mesmo incorporada gradativamente a outras representações de maior heterogeneidade e complexificação. Dentro dessa perspectiva, abre-se um leque de atuação mais abrangente para as heroínas dos

quadrinhos, que passam de coadjuvantes a personagens centrais. Elas podiam carregar ainda em suas personalidades, tradicionais traços femininos da visão de gênero da sociedade ocidental de meados de cinquenta em associação as novas perspectivas emancipatórias inseridas pelo feminismo, de acordo com uma nova visão da mulher na sociedade.

A autonomia de ação e a liberação na sexualidade da nova heroína propuseram uma nova significação da imagem da mulher nos quadrinhos, tanto vista no sentido de heroína positiva da *golden age* - com aspirações altruístas e modelada a um perfil tradicional frágil e reservado -, quanto num molde renovado onde energia sexual, individualidade e instabilidade são características determinantes. A partir dessa renovação de características as heroínas dos quadrinhos se desprendiam das tradicionais posições coadjuvantes dos heróis manipuladores de armas tecnológicas, dividindo com estes o uso do arsenal tecnológico e suplantando-os com o poder de usar sem reservas, o próprio corpo como arma de sedução e domínio.

Reflexos dessas mudanças na representação da personalidade feminina podem ser sentidos nas publicações nacionais ao longo da década de setenta e adquirem significados peculiares nas publicações da Grafipar, por volta início de oitenta. Em grande parte das HQs publicadas em revistas da Grafipar, tais como *Próton* e *Neuros*, os estereótipos tradicionais de comportamento feminino são utilizados num extremo, para representar a mulher brasileira como submissa e impotente diante de uma sociedade repleta de violência e domínio masculino. Assim como no sentido contrário, a imagem de mulher sexualmente ativa - mesclando racionalidade à instintividade -, é freqüentemente utilizada como elemento de intimidação e ameaça ao modelo hegemônico masculino característico na sociedade brasileira da época.

Tanto num sentido quanto no outro, sejam eles tradicionais ou renovados, esses estereótipos encaixaram-se com muita praticidade a temática de horror, por atribuírem á mulher, em primeira instância, o papel de destaque como vítima indefesa das monstruosidades freqüentes no gênero de horror. E numa segunda situação passaram a colocá-la numa posição intimidadora, catalisadora dos medos e inseguranças veladas por trás da solidez aparente do domínio masculino na esfera social local.



Figura 80 – EROS MAICHROWICZ – Página de *A Menina das Abelhas*. *Neuros* n° 17. Maio, 1980. Grafipar.



Entre vários autores que usam esses dois extremos nas características estereotípicas femininas para dar efeito a temática de horror nas HQs da Grafipar, podemos destacar a visão de Eros Maichrowicz, em duas histórias que expõem com clareza a polaridade entre os extremos. Em *Menina das Abelhas*<sup>153</sup> e *Amor Fatal*<sup>154</sup>, Eros adota um repertório diversificado de estereótipos de gênero para dar efeito a seus argumentos.

No primeiro caso, usa todos os estereótipos femininos tradicionais para definir a personagem Liana, moça do interior, tímida, suave, recatada, que vive sob a tutela do rigoroso pai. A sexualidade ainda não descoberta e reprimida pelo domínio masculino na figura do pai é reforçada pela virgindade de Liana que se vê ao mesmo tempo curiosa e ameaçada pelo jogo de sedução do recém-chegado Luizinho. Este, aliás, é a personificação de modelos comuns, atribuídos aos homens jovens do meio urbano. Comunicativo, racional, ambicioso, de boa conversa, Luizinho se mantém determinado na tarefa de concretizar seus planos de sedução. Na postura de rapaz educado da cidade grande ele vê na moça simples e interiorana uma distração fácil e agradável, um passatempo em sua estadia naquela tediosa região afastada. Entretanto, a personalidade dócil e ao mesmo tempo sensual da indefesa Liana é contrabalançada por uma espécie de maldição que a acompanha desde a infância, na forma protetora de um enxame de abelhas, que reagem instintivamente às ações do rapaz e o atacam violentamente em defesa da virgindade da donzela, frustrando-o de suas intenções e o matando, mesmo contra a vontade da moça desesperada.

Já em *Amor Fatal*, Eros imprime características mescladas de estereótipos masculinos e femininos à protagonista Vênus<sup>155</sup>. Em ambiente no estilo de ficção *doomsday*, Vênus caminha só pela terra devastada a procura de companhia. Determinada e independente, ela segue seu instinto quando encontra o frágil e adoentado Tony, a quem cuida com dedicação maternal até que se restabeleça. Sexualmente muito ativa Vênus não perde um momento sequer de prazer ao lado do convalescente Tony e leva-o à exaustão total e conseqüentemente a morte.

<sup>153</sup> *Neuros* n° 17. Grafipar. Maio de 1980, p 22-28

<sup>154</sup> *Próton* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p 20-29

<sup>155</sup> Nessa história, notam-se na caracterização e no próprio desenho da personagem Vênus, traços de personagens populares surgidas no auge da influência feminista e na mudança de estereótipos femininos nos quadrinhos. Assim como também é visível o sucesso de editorial da Warren através de Vampirella, como a influência da sensual vampira no imaginário de jovens desenhistas locais, tais como Eros Maichrowicz.

Inconsolável e novamente só, ela segue novamente seu caminho pela terra devastada a procura de companhia.<sup>156</sup>



Figura 81 – EROS MAICHROWICZ – *Amor Fatal*. Próton n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar.

Nota-se que nas duas histórias de Eros, as mulheres ocupam a posição central da trama, - uma tendência crescente desde os anos 60. Das duas personagens, Liana é constituída por um repertório tradicional de estereótipos femininos (docilidade, submissão, passividade) enquanto Vênus apresenta uma mescla dos estereótipos comumente atribuídos ao sexo feminino (maternidade, instintividade, sensualidade) e ao masculino (determinação, independência, sexualidade). Apesar das diferentes personalidades e de não serem descritas como vilãs ou não possuírem a mínima intenção de causar danos, elas se tornam fatais aos seus coadjuvantes masculinos. A utilização do corpo feminino como uma arma potencialmente destrutiva transparece nas duas histórias, seja no cunho metafórico das abelhas protetoras de Liana ou na voracidade do apetite sexual de Vênus.

A tradução da *femme fatale* dos *comics* norte-americanos da *golden age*, nas histórias regionais de Eros Maichrowicz permite dispensar a necessidade do uso de adereços básicos das vilãs dos *comics* - como piteiras fumegantes ou olhares

<sup>156</sup> Key Imaguire Jr. observa que alguns enredos das HQs da Grafipar como essa história de Maichrowicz são nitidamente “inspirados” em argumentos da revista *Heavy Metal*, apontando para a forte influência da revista americana sobre os autores brasileiros da época.

lânguidos sob sobrelhas arqueadas -, sendo que suas personagens estão repletas de estereótipos femininos freqüentes no senso comum da sociedade brasileira, mas escondem características ameaçadoras ao mundo masculino. Com características mistas entre heroínas e vilãs, elas trazem consigo uma sombra que ameaça a hegemonia masculina e parecem sequer estarem conscientes de seu poder destrutivo diante dos homens que cruzarem seu caminho.

Nas duas histórias de Eros Maichrowicz, pode-se ter um vislumbre do horror e espanto do mundo masculino, sendo dominado e ameaçado de destruição pelo simples contato com o sexo feminino e seus estereótipos.



## 5 CIÊNCIA E TECNOLOGIA NA FICÇÃO DE PRÓTON E NEUROS

A ciência e a tecnologia têm uma relevância prioritária na concepção dessa pesquisa uma vez que serão os temas centrais da abordagem dos temas de FC. Dos estereótipos e construções distópicas dos aspectos científico-tecnológicos feitos pelo imaginário social no enredo de FC, também podemos derivar à expressão do horror. Portanto, a análise dos aspectos científico-tecnológicos nas HQs de *Próton* e *Neuros* se torna um quesito indispensável nessa pesquisa para melhor entendermos as concepções dos gêneros de horror e FC contidos nas revistas da Grafipar. Especializadas em gêneros que se associam diretamente às concepções estereotípicas do meio científico-tecnológico, as revistas *Próton* e *Neuros* apresentarão um abundante quadro iconográfico das temáticas relativas ao assunto.

Na primeira parte da análise faremos a identificação da iconografia geral da FC nas representações das HQs da revista *Próton*, de acordo com o quadro iconográfico apresentado por Ginway (2005) nos capítulos anteriores. Observaremos ainda as relações de hibridismo geradoras de variações tipológicas nas representações dos autores nacionais.

Na segunda parte abordaremos o hibridismo entre concepções científicas e sobrenaturais provocadas pela sobreposição dos gêneros de horror e FC nas duas revistas observando interlocuções entre a ciência, o misticismo, a magia e a ritualização. Veremos ainda as correlações que alguns atores fizeram entre gênese e processo científico introduzindo conceitos de religiosidade e espiritualidade ao cunho racionalista da ciência. E nas representações estereotipadas e ameaçadoras dos perigos da tecnologia transformada em monstruosidade tecnológica, analisaremos a proximidade que as concepções de horror e desenvolvimento tecnológico assumem no imaginário exposto pela ficção.

## 5.1 A ICONOGRAFIA DA FICÇÃO CIENTÍFICA REPRESENTADA AS HQS DE *PRÓTON*

Ao observarmos as representações de personagens e temáticas na revista *Próton*, verificamos o quanto era necessário fazer uma comparação detalhada com o quadro iconográfico apresentado no capítulo dois desta pesquisa. Durante o comparativo percebemos a repetição do quadro iconográfico da FC, porém com algumas variações causadas pelas interlocuções culturais. Partindo da tipologia exposta por Ginway (2005), veremos as relações entre a iconografia de FC e as significações propostas pelo viés cultural dos autores de HQs que as utilizavam dentro de seus contextos sociais.

Aparecerão em *Próton* todos os ícones básicos da FC referentes à representação humana e de meio ambiente. Os robôs são menos abundantes nos enredos, mas alienígenas e mutantes serão representados com maior frequência. As associações coletivas através das espaçonaves e dos cenários urbanos de cidades futuristas têm presença garantida enquanto os territórios devastados também serão abordados com relativa frequência.

A representação dos robôs em *Próton* não é tão frequente, mas quando é encontrada reforça o sentido de escravidão atribuído a eles dentro da estrutura social. Os robôs podem ser encontrados em histórias como *Caçada Mortal*, *Humanóide*, *Última Inspeção*. Na maioria dessas histórias a imagem do robô está associada à figura do humanóide, tendo fisiologia quase humana, e executando atividades subalternas ou mesmo servis ao sistema social e a seus proprietários ou criadores humanos.

Em *Caçada Mortal*<sup>157</sup>, a função dos robôs é policesca e repressiva, sendo os robôs instrumentos de perseguição e captura de fugitivos da justiça e transgressores da lei. No entanto a participação dos robôs na trama se restringe à execução de tarefas delegadas por “superiores” humanos ou alienígenas. Na diferença de comportamento entre os robôs policiais de *Caçada Mortal* para outras espécies de forças policiais, como os alienígenas policiais da história *5º Grau*<sup>158</sup>, observamos esse exemplo da condição de servidão e restrição de autonomia

---

<sup>157</sup> *Próton* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p 10-19

<sup>158</sup> *Próton* n° 6. Grafipar. Junho de 1979, p 22-34

freqüentemente atribuída aos robôs. E perceberemos ainda, que essa condição está visivelmente ligada à sua fisiologia: Os robôs policiais de *Caçada Mortal*, são de constituição mecânico-eletrônica, de aparência uniformizada - dando um indício de produção em série -, sendo incapazes de tomar decisões à que não estejam programados e sem as ordens de um oficial humano que os acompanhe. Em contrapartida, os policiais alienígenas de *5º Grau*, são diferenciados e tem anatomia quase humana se comportando de forma autônoma e comunicando-se uns com os outros entre suas ações de perseguição e captura. Em *Caçada Mortal*, observamos que a representação em segundo plano dos robôs policiais diante dos protagonistas humanos, serve como reforço da idéia da função secundária e servil dos robôs na trama. Já o enfoque em primeiro plano dos policiais alienígenas de *5º Grau*, rivaliza-os com os protagonistas da história, e mesmo exercendo a mesma função policiaesca e servil que os robôs de *Caçada Mortal*, esses adquirem um status mais elevado pela sua fisiologia quase humana.



**Figuras 82 e 83** – ATAÍDE BRAZ e ROBERTO KUSSUMOTO – *5º Grau*. *Próton* n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar; ATAÍDE BRAZ e ROBERTO KUSSUMOTO – *Caçada Mortal*. *Próton* n° 6. Junho, 1979. Grafipar.

É possível que essa diferenciação de representação de valores entre robô/humanóide ou alienígena/humanóide adquira um grau de variação de acordo com as concepções que cada desenhista traz do tema em questão. No entanto, no caso dessas duas histórias, tais concepções se tornam bem consolidadas também

pelo fato de ambas serem representadas pelo mesmo desenhista, em questão Roberto Kussumoto.

As criaturas de forma humanóide possuirão um status mais elevado que os não-humanóides na escala social da FC - indicando a tendência de que, quanto mais próximo e identificável for sua forma em relação à anatomia humana mais elevado será o status social da criatura -, mas nem por isso estas deixarão de exercer funções subalternas ou escaparão a condição de servidão ou exclusão aos convívio humano. Ao analisar a interatividade humana com figura alienígena Ginway (2005) destaca a importância das representações humanóide e não-humanóide:

A maioria dos alienígenas não-humanóides na ficção científica brasileira consegue fazer pouco das tentativas humanas de derrotá-los ou compreendê-los, oferecendo pouca oportunidade para ações heróicas ou avanços no conhecimento. Apenas alienígenas humanóides, e seus confrades mecânicos, os robôs, apresentam a possibilidade de *rapprochment* e entendimento. Essas imagens alteradas que fazemos do corpo humano, representando minorias como negros, mulheres e povos indígenas, tornando-se uma fonte de redenção ou de afirmação da identidade brasileira, mais uma vez utilizando mitos culturais tradicionais brasileiros como uma forma de resistência contra a invasão da cultura tecnológica (GINWAY, 2005, p. 73).

Em *Caçada Mortal* a nave-mãe é comandada por um “oficial” humano, que profere ordens às suas tropas robôs, sentado autoritariamente no seu posto de comando, reproduzindo no ícone da espaçonave uma espécie de microcosmo do regime político. Podemos observar a condição de autoritarismo e servidão associada à condição morfológica e relação de semelhança com a anatomia humana em histórias como *Humanóide* e *Última Inspeção*. Em *Humanóide*<sup>159</sup>, o personagem central é um andróide homem criado pelo Dr. Bland (estereótipo básico do cientista louco), enquanto em *Última Inspeção*<sup>160</sup>, a andróide Kristabel é uma personagem secundária, tendo como função fazer companhia e atender as necessidades sentimentais e sexuais de um inspetor planetário em suas longas e solitárias viagens pelo sistema solar. Em ambas as histórias, os andróides não se comunicam, apenas atendem às ordens ou pedidos de seus controladores humanos.

<sup>159</sup> *Próton* n° 2. Grafipar. Fevereiro de 1979, p 4-12

<sup>160</sup> *Próton* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p 28-34



**Figura 84** – ITAMAR GONÇALVES – *O Humanóide*. *Próton* n° 2. Fevereiro, 1979. Grafipar.

Tanto a viril criatura do Dr. Bland quanto à voluptuosa Kristabel transitam pelas cenas completamente nus, como se a nudez tivesse o sentido de comprovar que fisicamente são iguais aos humanos. Tanto o cientista louco quanto o inspetor planetário identificam traços de humanidade nos andróides e atribuem-lhes graus de afeição. Apesar de usá-los designando-lhes tarefas servis e humilhantes do ponto de vista humano, ainda assim demonstram afetividade na forma como tratam os seres humanóides.

O Dr. Bland vê no humanóide um filho, mesmo que ainda tente “ensiná-lo”, mandando que execute pesados trabalhos braçais ou mesmo que cozinhe para ele sob o pretexto de testar sua força física e inteligência. Como um típico pai machista da sociedade brasileira de meados da década de setenta, preocupa-se ao extremo com a masculinidade do filho varão e submetendo-o a um teste supremo, leva-o a um bordel para que seja iniciado sexualmente.

Finalmente, ao ver o descontrole, o colapso e a morte do humanóide, o velho cientista chora desesperado sobre o corpo desarticulado de sua criação, como se chorasse pelo fracasso e morte de um filho. Já o inspetor planetário de *Ultima Inspeção* reclama da solidão do espaço embora reconheça que tem a companhia da andróide Kristabel como um “quebra-galho” durante a sua longa viagem. Depois da queda de sua nave num planeta desconhecido e hostil, o inspetor carrega a andróide consigo até que ambos são capturados e definitivamente separados por

uma horda de alienígenas montados em seres alados. Ao ser levado pelos alienígenas, o inspetor ainda se despede da jovem andróide agradecendo-lhe por ter sido uma “ótima garota”, enquanto estiveram juntos.



**Figuras 85 e 86** – ITAMAR GONÇALVES – *O Humanóide*. Próton nº 2. Fevereiro, 1979. Grafipar; MOZART COUTO – *A Última Inspeção*. Próton nº 8. Agosto, 1979. Grafipar.

Esse tipo de relação entre o humano/senhor e o humanóide/servo, está presente nas duas histórias, onde é permeada por concepções de domínio, gênero e afetividade, que podem ser comparadas a algumas representações estereotípicas de família na estrutura social brasileira da época em que as histórias foram escritas e desenhadas. O paternal Dr. Bland representaria a estrutura patriarcal da família, quando esse se encarrega de passar seus conceitos de ciência e perfeição para que seja reproduzido pelo filho humanóide, sem a admissão de questionamentos. Também revela o ponto de vista predominantemente machista da centralização de poder na família, ao fato do Dr. Bland concentrar na afirmação sexual masculina o sucesso ou o fracasso de sua criação. Já no tom irônico da iniciação sexual do humanóide num bordel, teremos uma paródia aos costumes sociais e familiares influenciados pelo machismo nesse período histórico do país.

Quanto à submissão de Kristabel em *Última Inspeção* e a espantosa naturalidade demonstrada pelo inspetor planetário ao se despedir dela durante sua captura - com um apego semelhante a quem teve um pertence pessoal roubado -, sentiremos um certo tom de denúncia, com uma dose de ironia, apontando a

imposições sociais quanto à imagem da mulher no casamento e da visão machista de mulher objeto – útil, sem prioridade e descartável. O ambiente dentro da espaçonave do inspetor reproduz novamente um microcosmo social, ao observarmos Kristabel nua e silenciosa obedecendo as ordens de seu proprietário humano.

Por trás da condição inferiorizada dos dois andróides se esconde a relação de servidão dos robôs que “[...] funcionam como imagens culturais não só pela maneira que nos lembram da instituição social da escravidão, mas pelos temores da tecnologia” (WOLFE apud GINWAY, 2005, p. 43).

Geralmente associados à não-identificação com valores culturais e a sensação de estranhamento, alienígenas e mutantes assumem uma propriedade distópica eminente em algumas histórias. Mutantes e seres metamórficos são muito utilizados para representar dissidência nos valores morais e culturais internos de uma sociedade, enquanto os alienígenas parecem fazer alusão a valores culturais estrangeiros e costumes diferenciados. Além disso, os mutantes podem sugerir uma combinação distópica de situações ambientais geradas por um *mundo externamente alterado, transformações legadas ou transformações tecnológicas* que vieram a modificar as condições biológicas e sociais (WILLIAMS, 1978).

Histórias escritas e desenhadas por Roberto Câmara, como: *Normais*, *O Alienígena* e *Com o Diabo no Couro*, apresentam seres mutantes e alienígenas que trazem o sentido de estranhamento à tona, com forte tendência distópica, para causar ao leitor uma leve sensação de familiaridade com situações e acontecimentos cotidianos na esfera social. Em *Normais*<sup>161</sup> há uma forte alusão à segregação racial e à exclusão social da população suburbana. Observamos isso na marginalização e na exclusão de uma única criatura de forma humana, Irons Osborne, pela população de seres disformes, os *Normais*, que habitam o centro de uma metrópole. Apesar da sensação de estranhamento em vermos um humano tratado como mutante por criaturas deformadas e bizarras, o efeito distópico da narrativa nos faz captar traços cotidianos de nossa vida urbana, quando nos identificamos mais com os *Normais* do que propriamente com o humano Irons. O ícone da cidade ao longe, indica a situação de exclusão do homem em relação à

---

<sup>161</sup> *Próton* n° 7. Grafipar. Julho de 1979, p 25-32



civilização. As ruínas e a desolação da periferia indicam a devastação nuclear que alterou as formas de vida, tornando Irons uma anomalia entre os *Normais*.

Estranhamento e distopia, também aparecem em *O Alienígena*<sup>162</sup>, quando identificamos a angústia e a decepção de uma criatura intraterrestre que sai de seu buraco na periferia para explorar o cotidiano da cidade grande, só encontrando violência e sofrimento entre a população de uma sociedade decadente. O melancólico retorno da criatura alienígena ao seu buraco de origem retrata a impotência e o isolamento do cidadão diante do cotidiano violento e massificado de uma metrópole. Novamente o ícone da cidade remete aos costumes sociais, ao meio de vida coletivo, à civilização humana. O efeito do estranhamento aparece aqui novamente, pois identificamo-nos ao sentimento do alienígena. A civilização se torna hostil.



**Figuras 87 e 88** – ROBERTO CÂMARA – *Normais*. *Próton* n° 7. Julho, 1979. Grafipar; ROBERTO CÂMARA – *O alienígena*. *Próton* n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar.

Os roteiros de Roberto Câmara são peculiares pela recorrência em que o autor se utiliza, de recursos como o estranhamento para passar sua visão crítica de sociedade. Complementando a crítica social respectiva aos valores familiares – já analisadas em *Humanóide* e *Ultima Inspeção* – Câmara acrescenta seu ponto de vista a respeito da relação entre pais e filhos em *Com o Diabo no Couro*<sup>163</sup>. No

<sup>162</sup> *Próton* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p 30-32

<sup>163</sup> *Neuros* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p 9-12



roteiro dessa história, o autor nos descreve a história de Péricles, um menino metamorfo, que se transforma num pequeno demônio de aparência horrível, porém inofensivo. Podendo controlar o incrível poder de metamorfose, o menino prega sustos nos colegas de escola e se diverte chamando a atenção das pessoas nas reuniões familiares, para desgosto de seus pais. Descontentes com a postura recorrente do menino, e preocupados com a preservação do nome da família, os Dantas resolvem interná-lo num sanatório, onde o menino é submetido a um tratamento médico de choques intensivos e a uma cirurgia cerebral que o mantém em estado vegetativo, tornando dócil e obediente, impedindo-o permanentemente de metamorfosear-se.



**Figura 89** – ROBERTO CÂMARA – *Com o Diabo no Couro*. *Neuros* n° 8. Agosto, 1979. Grafipar.

Encontramos aqui, diversas referências a valores familiares vigentes na classe média, através das concepções de status social no que diz respeito à manutenção do “nome da família”, e nos meios de repressão e enquadramento forçado aos moldes de comportamento social aceitável e condizente para com o grupo. A associação da mutação à dissidência social é condizentemente apropriada ao tema abordado por Câmara. A violência como meio de repressão é representada nesse caso pela intervenção “científica” da medicina através de métodos cirúrgicos e terapias agressivas, muito eficientes para a conversão a um comportamento

alienado e socialmente mais aceitável. A internação e a terapia conversora a que o pequeno Péricles fora submetido, tanto serviria a cura para seu estranho poder de metamorfose, quanto teria real conveniência na sociedade brasileira, em casos de dependência de drogas, alcoolismo ou mesmo na divergência de conduta moral entre os adolescentes e seus pais, em famílias de classe média.

## 5.2 RESISTÊNCIA AOS PARADIGMAS CIENTÍFICO-TECNOLÓGICOS NA MONSTRUOSIDADE TECNOLÓGICA

Embora ocorra nessa época a crescente disseminação de paradigmas de globalização numa nova ordem mundial amparada pelo livre comércio e pelo desenvolvimento científico-tecnológico, a visão de ciência e tecnologia como instrumentos de libertação ou benefício social está longe de ser encontrada nas amostragens do imaginário refletido em *Próton* e *Neuros*. Mesmo uma revista dedicada ao gênero da ficção científica, como *Próton*, imprime uma tendência muito mais próxima à exploração do lado sombrio e opressor da ciência e da tecnologia do que a exortação de seus benefícios, segundo os paradigmas vigentes no período histórico.

É comum nessas revistas a representação dos perigos tecnológicos, assim como a atribuição de estereótipos comuns aos cientistas como a arrogância, loucura ou alienação. Há uma inclinação muito forte no sentido de representação da obscuridade e em alguns casos há até mesmo a associação do aparato científico-tecnológico à monstruosidade.

Tendências à obscuridade e analogias com a monstruosidade coincidem com tendências distópicas apresentadas pela literatura de FC no Brasil ao longo da década de 70, que só se alterariam ao fim do regime militar com o surgimento de uma nova geração de escritores e estilos literários do gênero de FC. A inclinação a distopia nesse período tornou-se um subterfúgio metafórico eficaz, utilizado por muitos escritores, como crítica social e política, num país onde “[...] um processo de modernização forçada aconteceu de mãos dadas com um regime militar repressivo e tecnocrático [...]” portanto, na literatura de ficção científica, “[...] obras distópicas

demonstraram a relevância do gênero para a realidade brasileira” (GINWAY, 2005, p. 33).

Da mesma forma que na literatura, a tendência distópica aparece nos quadrinhos de uma geração de artistas que fechavam o período do regime militar, mais ainda não traziam consigo características de estilos subseqüentes. Em *Próton* e *Neuros* há com freqüência o uso da distopia típica da literatura do período, mas ainda não se podem delinear traços firmes de outras influências emergentes como o *hard* e o *cyberpunk*, portanto observamos que as publicações de horror e FC da editora Grafipar situam-se particularmente num período de transição de estilos. Muito da profusão e heterogeneidade de tendências estéticas na representação ou estilísticas nos argumentos, pode estar relacionado a essa característica de transição do período.

A distopia trazendo a visão de ciência e tecnologia como ameaça não é o único indício de aversão ao discurso oficial de cunho tecnocrático. A ausência total ou parcial da representação tecnológica em muitos casos, também pode ser um indicativo de recusa a um tema que geralmente se fazia associar ao estrangeirismo e a dominação externa.

Em histórias como *Imagem Viva*<sup>164</sup>, de Mozart Couto, aparece explicitamente a associação do avanço científico-tecnológico ao estrangeirismo, através das experiências fantásticas com tecnologias de ponta, desenvolvidas pelo cientista Volder Andersen em seu “atelier eletrônico” na Noruega. A alta tecnologia torna-se então, algo que pode ser facilmente manipulado por homens brancos e louros, em ateliers nos fundos de suas casas, demonstrando o elevado nível científico-tecnológico na Noruega no ano de 2051. Porém, nem mesmo os mais privilegiados cérebros dos cientistas desse primeiro mundo futurista, seriam capazes de prever os perigos da tecnologia de raios “*Hybra S*”, que transforma as imagens holográficas criadas por Andersen em monstros assassinos, cruéis e fora de controle. Assim Mozart Couto, adverte em sua história, que mesmo em sociedades altamente avançadas, a tecnologia pode se tornar um monstro incontrolável produzindo mais ameaças do que benefícios.

---

<sup>164</sup> *Próton* n° 7. Grafipar. Julho de 1979, p 14-24

Outra particularidade notável em *Imagem Viva* é a fusão de arte e ciência na caracterização do protagonista Volder Andersen. Ele se autodenomina artista e não cientista, descrevendo suas criações como “obras de arte” enquanto desenvolve complexas máquinas em seu “atelier eletrônico”. Suas “obras” não têm função comercial ou utilitária, são conceituais e contemplativas, esculturas virtuais que representam a selvageria de antigos guerreiros vikings e acabam por ganhar vida inesperadamente, fugindo de seu controle. Observamos que há um indicativo eminente aqui, do direcionamento da arte tradicional rumo as mídias eletrônicas emergentes na década de oitenta, como a vídeo-arte e a computação gráfica.



**Figuras 90 e 91** – MOZART COUTO – *Imagem Viva*. *Próton* n° 7. Julho, 1979. Grafipar; VILACHÃ – *Enquanto isso*. *Próton* n° 1. Janeiro, 1979. Grafipar.

Numa alusão crítica semelhante, porém mais voltada às tecnologias de mídia e comunicação, Vilachã apresenta em *Enquanto Isso*<sup>165</sup>, a luta selvagem entre os telespectadores de uma família contra um televisor monstruoso, com antenas perfurantes e uma ameaçadora boca escancarada figurando na tela. A invasão da mídia ao ambiente doméstico está representada em forma de alegoria no grotesco

<sup>165</sup> *Próton* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p 33-34

monstro-televisor que de uma hora para outra assume sua real identidade, investindo furiosamente contra seus usuários, acostumados e dependentes da programação televisiva.

O emprego da monstruosidade e da figura do monstro para definir a resistência ao discurso tecnocrático e a ordem estabelecida pelos paradigmas científicos, tem raízes bem mais profundas do que se supõe:

[...] o monstro propõe uma imagem subvertida dessa ordem; é simultaneamente mistério e mistificação. Ele desconcerta e, quanto mais organizado e hierarquicamente justificado é o universo, tanto mais gritante é o problema por ele apresentado. Ele não dispensa explicações: o enigma exige ser decifrado (KAPPLER, 1993, p. 15).

Apesar da essência da representação da monstruosidade tecnológica nas histórias analisadas estar intimamente relacionada ao sentido de subversão da ordem estabelecida - como apresentado por Kappler - temos que admitir diferenças importantes no conceito de monstruosidade medieval e moderna. O monstro medieval tem um caráter mais “didático” e “maravilhoso” do que sua concepção moderna demasiadamente “patológica” e “destrutiva”, embora não se percam os arquétipos de sua tipologia, em grande parte das vezes transferidos para a iconografia da ficção científica e do horror na modernidade.

Vimos nas histórias analisadas, o uso evidente dessas potencialidades da monstruosidade e do monstro no embate crítico à ordem do modelo social e aos paradigmas científico-tecnológicos, demonstrando que na ficção distópica e no horror, a monstruosidade e o monstro sempre foram elementos do imaginário potencialmente poderosos como crítica e subversão da ordem pré-estabelecida.

### 5.3 O CIENTÍFICO E O SOBRENATURAL: RELAÇÕES ENTRE CIÊNCIA, MISTICISMO E RELIGIOSIDADE

Nas relações de hibridismo encontradas nas histórias das revistas pesquisadas, observamos não só as representações de mescla entre elementos culturais importados e regionais ou a exposição de estereótipos sociais. Outro aspecto relevante para termo de análise, está contido na expressividade de relações - também híbridas - entre ciência, misticismo e religiosidade.

Mistura, sincretismo, hibridização ou mesmo resistência, são terminologias que irão compor a diversidade de relações nas representações de ciência, misticismo e religiosidade nas dez histórias selecionadas para aprofundamento de análise.

A forte identificação com a magia e a ritualização em antagonismo aos métodos científicos, será freqüente nos enredos de muitas dessas histórias, enquanto em alguns casos, veremos uma correspondência sincrética entre o sobrenatural e a ciência. Sejam nos procedimentos rituais, na prática de magia, nas incursões a dimensões astrais ou nas explicações da gênese, o hibridismo estará presente na mescla e na adaptação de elementos pertencentes a diversas culturas. No ritual de magia negra, combinado às práticas religiosas, na crença de vida após a morte e na reencarnação ou na mistura entre espiritismo, catolicismo e esoterismo, em grande parte das ocasiões teremos um cientista, um parapsicólogo ou pesquisador, envolvidos no desenrolar da trama, a procura de explicações, que nem sempre se mostrarão satisfatórias.

Teremos a possibilidade de observar uma resistência bem marcada entre paradigmas científicos e questões envolvendo práticas mágicas e ritualização, enquanto haveria tendências mais sincréticas entre espiritualidade e ciência nos casos de viagens a dimensões desconhecidas – viagens “astrais” aparecem com muita freqüência. Outro aspecto a ser analisado, é o posicionamento crítico ao racionalismo nas histórias que se referem à gênese e a criação do mundo.

### 5.3.1 Práticas mágicas e ritualização: sincretismo e antagonismo entre ciência, misticismo e religião

A prática da magia assim como a ritualização, freqüentes nos enredos das histórias podem refletir o caráter híbrido da formação cultural e da religiosidade na sociedade brasileira. Acrescentado o ingrediente de paradigmas e estereótipos científicos, teremos como resultado tramas onde magia negra, fé religiosa, misticismo ou espiritualidade, podem se encontrar em posição antagônica ou mesmo sincrética em relação à ciência.

Em muitos casos, o sobrenatural é utilizado como recurso alternativo, como fuga e aversão ao natural e científico, porém se observa – mesmo que com o caráter

antagônico inicial - que não ocorre desvinculação aos paradigmas técnico-científicos racionalistas e eles parecem estar arraigados fortemente a alguns conceitos quanto ao uso da magia e aos propósitos místicos em muitas dessas histórias. Vemos que as práticas mágicas ou mesmo os sacrifícios rituais expostos nos enredos, em muito refletem posturas apresentadas nas práticas científicas, tais como experimentação, empirismo, formulação de leis e princípios fundamentados em uma teoria “maior”. Há um sincretismo residente entre ocultismo e ciência, seja na prática do ritual ou da experiência, onde a seqüência de procedimentos é de vital importância para se estabelecer uma metodologia que produza êxito nos resultados. Vemos esse caráter metodológico em *Sacrifício para Chover*<sup>166</sup> (Carlos Magno), onde o êxito dos resultados do ritual de magia negra depende em muito de seu procedimento metodológico correto. Estabelecem-se então as condições: (a) O princípio de que através um pacto com o diabo se poderá fazer chover no castigado sertão – é necessário se por à prova tal princípio, através de uma experimentação empírica, nesse caso um ritual de magia negra; (b) As condições iniciais para a experimentação ritual – uma bela jovem de cabelos negros, o vigário da paróquia, um grupo de homens do povoado, uma noite de lua cheia; (c) A ordem rigorosa e a seqüência correta da experimentação ritual – a jovem seduz o vigário, no alto de uma colina, à meia-noite sob a luz da lua cheia e ao final da sedução o grupo de homens do povoado esquartejam e desvisceram o vigário, depositam seus órgãos num altar e todos dançam ao luar até que as nuvens cubram a lua; (d) A comprovação da validade do princípio – o diabo cumpre o pacto, chove torrencialmente, todos comemoram. Na “experiência ritual” de *Sacrifício para Chover*, são percebidas não somente questões metodológicas da ciência como também posições paradigmáticas ao final da história, quando o ritual de magia negra tem como finalidade o benefício da coletividade. O sincretismo entre misticismo e ciência mostra-se então ligado aos métodos e até mesmo aos paradigmas. Muito embora possamos considerar que a influência paradigmática científico-tecnológica na modernidade, tenha causado a tendência sincrética com a religiosidade, nas concepções dos autores, temos que observar que o sentido de religiosidade é mais antigo e influente na história das culturas, remontando a épocas primordiais.

---

<sup>166</sup> *Neuros* n° 1. Grafipar. Janeiro de 1979, p. 2-8

Portanto sua influência pode ter orientado até mesmo muitos dos aspectos paradigmáticos científico-tecnológicos. Muito antes das tendências iluministas influenciarem o discurso de bem estar coletivo exaltado pelas mudanças tecnológicas do racionalismo técnico-científico, a crença religiosa, através de seus mitos e rituais de purificação traziam esse sentido não só no âmbito individual como essencialmente no coletivo, sendo que uma das propriedades preponderantes para a socialização possa residir nesse sentido de bem estar coletivizado e renovação após o ritual. Sobre a purificação ritual e a sensação de bem estar coletivizado, Eliade (1992, p. 67) descreve ainda que “[...] este é, aliás, o sentido das purificações rituais: uma *combustão*, uma anulação dos pecados e das faltas do indivíduo e da comunidade como um todo, e não uma simples ‘purificação’”. Vemos ainda, raízes mais antigas do que apenas o sentido de benefício coletivo e sincretismo entre ritualismo e ciência, na imolação do vigário e no ritual repleto de sangue e orgia sexual. A ligação do ato ritual com a criação e a representação de mitos é latente em tal passagem:

Adicionaremos que uma tal *imitatio dei* as vezes implica, para os primitivos, numa responsabilidade muito grave: vimos que certos sacrifícios sangrentos encontram sua justificação num ato divino primordial: *in illo tempore*, o deus havia espancado o monstro marinho e esartejado seu corpo a fim de criar o Cosmos. O homem repete o sacrifício sangrento – às vezes inclusive com vítimas humanas – quando deve construir uma aldeia, um templo ou simplesmente uma casa. As possíveis conseqüências da *imitatio dei*, são reveladas claramente pelas mitologias e rituais de numerosos povos primitivos. Para citar um exemplo: segundo os mitos dos paleo-cultivadores, o homem tornou-se o que ele é hoje – mortal, sexualizado e condenado ao trabalho – após uma morte primordial: *in illo tempore*, um Ser divino, muito freqüentemente uma mulher ou uma jovem, às vezes uma criança ou um homem, deixou-se imolar para que pudessem brotar de seu corpo tubérculos ou árvores frutíferas. Esse primeiro assassinio mudou radicalmente o modo de ser da existência humana. A imolação do Ser divino inaugurou tanto a necessidade de alimentação como a fatalidade da morte e, por conseqüência, a sexualidade é o único meio de assegurar a vida (ELIADE, 1992, p. 84).

A crítica social à falsidade ideológica, através do horror, com o assassinio brutal do vigário sacrificado ao diabo mostra, em nível consciente do autor da história, o desejo de rompimento e denúncia contra a postura enganosa de muitos dos representantes hierárquicos da igreja em comunidades pobres e isoladas. Porém em nível inconsciente, parece delegar ao pároco o status e a legitimidade, senão do Ser Divino sacrificado ao menos à posição de intermediário entre o homem e a divindade, portanto também apto à imolação e não isento dos atributos divinos.





Figura 92 – CARLOS MAGNO e CLAUDIO SETO – Página de *Sacrifício para Chover*. *Neuros* nº 1. Janeiro, 1979. Grafipar.

A combinação entre relação sexual e ritualização é tão forte nessa história quanto em todas as outras onde aparecem rituais de magia.<sup>167</sup> As orgias rituais são amplamente representadas nos enredos e do ponto de vista estritamente antropológico – indo é claro, além do sempre presente caráter comercial da representação do sexo nos quadrinhos – o sexo tem papel preponderante no sentido iniciático da ritualização. Ao analisar as práticas orgiásticas nos rituais de magia do Brasil colonial, Laura de Mello e Souza (1995) conclui:

Hoje, estudiosos de bruxaria consideram freqüentemente que ‘as práticas orgásticas atestam a nostalgia religiosa, um poderoso desejo de retornar à fase arcaica da cultura – época onírica dos inícios fabulosos’. Ou, em outras palavras, numa abordagem mais antropológica, que o sabbat da Época Moderna violava regras então recentes: convenções sexuais e sociais que alicerçavam a construção da idéia de lar, família e organização social. Daí a preeminência dada a práticas sexuais heterodoxas: sodomia, incesto, promiscuidade, homossexualismo. Por fim, o sabbat como projeção imaginária revelava recônditos do inconsciente coletivo, nos quais a atividade sexual sem limites se configurava simultaneamente como grande tabu da cultura e o supremo desejo, inatingível. Sabe-se o quanto a tradição cristã demonizou a sexualidade, considerando satânica qualquer prática que, em outros contextos culturais, tinha importante contexto ritual (SOUZA, 1995, p. 260).

Na própria representação do padre católico, violando as regras do celibato, podem estar presentes o sentido de demonização e repressão da sexualidade e o sacrifício ritual do vigário dissidente, ligado à quebra desses tabus remetendo ao início das religiões.



**Figuras 93 e 94** – FRANCO DE ROSA e VILACHÃ – *Corpo e Alma*. *Neuros* n° 10. Outubro, 1979. Grafipar; MOZART COUTO – *Instrumento do Mal*. *Neuros* n° 8. Agosto, 1979. Grafipar.

<sup>167</sup> Sacrifícios rituais aparecem também em *Corpo e Alma* (*Neuros* n° 10. Grafipar. Outubro de 1979, p 15-20), *Instrumento do Mal* (*Neuros* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p 24-32), e em *Estranho Colecionador* (*Neuros* n° 17. Grafipar. Maio de 1980, p 29-32).

Além do sexo, a importância ritual da expressão verbal e corporal materializada no cântico e na dança, também são representadas, e sob a manifestação de músicas cantadas e danças coletivas evocam mais a herança cultural híbrida regional dos *catimbós* e *calundus*, do que propriamente os *sabbats* de ascendência medieval e européia.

Dessa forma, a ritualização é frequente nas histórias de *Neuros*, seu sincretismo com a ciência é acrescido da necessidade de comunicação do natural com o sobrenatural. No ritual, essa comunicação com o divino será uma possibilidade viável, através do intermédio dos sonhos, das metamorfoses, dos *sabbats*, pactos ou possessões. Numa mescla de elementos culturais e religiosos, típica de uma sociedade onde a mestiçagem “[...] refundiu espiritualidades diversas, num todo absolutamente específico e simultaneamente facetado” (SOUZA, 1995, p. 88).

### 5.3.2 Ciência e espiritualidade na quebra da materialidade física das viagens astrais

As viagens fantásticas a outras dimensões, sejam elas físicas ou espirituais, são muito frequentes nas histórias analisadas. Ao menos quatro dessas histórias tem a “viagem astral” como tema principal, sendo que muitas também mencionam viagens desse tipo em suas narrativas. No âmbito do fantástico, a viagem apresenta significados específicos que podem também ser confirmados nas narrativas das edições analisadas. A sensação de estranhamento e o sentido de maravilhoso encontram na viagem uma via de acesso, através do percurso do viajante por caminhos desconhecidos e predominantemente inseguros. A incógnita do que se pode encontrar pelo caminho, ou até mesmo a incerteza quanto ao próprio retorno, são contrabalançados pela expectativa de conhecimento e pela curiosidade diante do inusitado, pois “se a viagem se presta tão facilmente ao maravilhoso é porque a partida para o desconhecido é um momento essencial da aventura humana. A viagem representa, ao mesmo tempo, certo número de dados reais e uma grande parte de extraordinário, no sentido primeiro do termo” (KAPPLER, 1993, p. 103). As histórias que focalizam a viagem astral como tema principal, apresentam ainda

particularidades a respeito do fantástico, oportunamente apropriadas ao gênero de horror, quando associadas ao desconhecido e à morte. Vemos que a ruptura da estabilidade causada pela viagem pode levar ao conhecimento e ao sentido do maravilhoso, mas em sua expectativa mais sombria “[...] a viagem é a oportunidade de encontrar-se com a morte, ao passo que a sua narrativa às vezes é a oportunidade de salvar a vida” (KAPPLER, 1993, p. 106). Na oscilação entre os extremos representados pelo maravilhoso e pelo encontro com a morte, o efeito narrativo da viagem acentua a inclinação ao fantástico, pois se na maravilha manifesta-se o espanto e o deleite diante do que não pertence ao ordinário, no medo e na dúvida à beira do fim também encontramos relação com as mitologias da morte e com os rituais iniciáticos de morte e ressurreição, tornando a viagem um suporte iniciático além de instrumento de quebra de temporalidade e materialidade (KAPPLER, 1993).

Em algumas das histórias de *Neuros*, as viagens astrais terão tal aspecto iniciático, porém adulterado e privado de seu ciclo pleno. O encontro com o fim de uma parte do ciclo ritual iniciático com incorporação à “noite cósmica” da morte, não é sucedido pela etapa do renascimento, o que amplifica a sensação de temor e fragilidade humana diante das “viagens astrais”. Em *A Viagem do Dr. Branko*<sup>168</sup> (Mozart Couto) e *Êxtase Astral*<sup>169</sup> (Cláudio Seto), o aspecto de quebra de ciclo, em favor da amplificação do sentimento de horror é evidente. Em *A Viagem do Dr. Branko*, o parapsicólogo Branko Vuilemmer encontra através da meditação, uma maneira de abandonar seu corpo, desmaterializando-se em forma de “corpo astral” e mergulhando numa dimensão insólita de extraordinárias paisagens e criaturas fantásticas. Aprisionado por uma bela rainha, despótica e dominadora, que governa tal dimensão, o comedido e racional cientista é submetido a toda sorte de sensações primitivas e instintivas, à mercê da insaciável mulher que o aprisiona para sempre em sua dimensão, em angústia e desespero perpétuos, sem poder retornar à dimensão material.<sup>170</sup>

<sup>168</sup> *Neuros* n° 10. Grafipar. Outubro de 1979, p 28-34

<sup>169</sup> *Neuros* n° 5. Grafipar. Maio de 1979, p 22-34

<sup>170</sup> Vemos aqui novamente as preocupações com o domínio feminino, freqüentes na tendência a oposição de sexos nas relações de gênero ao fim da década de setenta e muito representadas nas HQs de *Próton* e *Neuros*.





**Figura 95** – MOZART COUTO – Página de *A Viagem do Dr. Branko*. *Neuros* n° 10. Outubro, 1979. Grafipar.

Em *Êxtase Astral*, ocorrem situações semelhantes, quando em sua desilusão com a vida, José consegue uma “projeção astral” de seu “corpo espiritual” julgando ter aprendido corretamente as técnicas de “auto-projeção” ensinadas por Cristina, sua orientadora de “meta-psíquica”. Ele se encontra num psicodélico plano etéreo com a bela Cristina, onde lêem seus sentimentos e desejos - amplificados nessa dimensão - e experimentam uma indescritível sensação de prazer ao fazerem sexo com seus corpos astrais.

A orientadora “meta-psíquica” entra na narrativa providencialmente como uma espécie de tradutora dos acontecimentos fantásticos para a concepção científica dos fenômenos ignorados pelo leigo José, que parece mais interessado em usufruir os intensos momentos de prazer naquela condição do que entendê-la cientificamente. Cristina expõe definições didaticamente - numa terminologia “científica” recheada de conceitos teóricos estereotípicos - as correspondências entre “corpo astral” e “corpo material” e os aspectos daquela dimensão imaterial. Ao se retirar para a dimensão

material, marca um novo encontro com José, pedindo a ele que se projete novamente no dia seguinte. Insistentemente, José resolve ficar ali e esperá-la até o dia seguinte. Ao retornar Cristina se alarma ao saber que José permanecera ali à sua espera e o manda retornar imediatamente, pois o adverte de que o tempo na dimensão material não corresponde a atemporalidade da dimensão espiritual. José tenta retornar, mas não consegue, pois observa seu corpo material inerte e decomposto depois de mais de um mês de sua ausência. Num grito lancinante, seu “corpo astral” começa a se desfazer, fundindo-se à composição etérea da dimensão espiritual.

Nas duas histórias o ciclo iniciático de morte e ressurreição é quebrado ou apresentado de forma incompleta. A maravilha inicial e o usufruto do conhecimento de situações inéditas e não convencionais da viagem, cede espaço ao medo que se transforma em terror diante da confirmação da impossibilidade de retorno. Para piorar o quadro, não se apresentam possibilidades de fechamento do ciclo de morte em direção ao renascimento, permanecendo o sentido de desespero contínuo, sem perspectivas de final ou retorno.

A abolição do tempo real nas dimensões alternativas aqui analisadas, também corresponde a um caráter de procura ao atemporal, na tentativa humana de utilizar-se da viagem astral para vencer o tempo e a materialidade, mas ao mesmo tempo adverte que a perda de controle sobre as situações ocorridas na viagem é quase sempre inevitável e por conseqüência não se pode mais voltar de certo ponto em diante.

Mesmo na quebra dos parâmetros físicos - proposta pelos autores nas viagens astrais -, vemos a necessidade de explicações científicas para os acontecimentos insólitos das duas narrativas, através de teorias científicas racionais e da intervenção explicativa de cientistas – tanto nas elucubrações do parapsicólogo Branco quanto na exposição didática da instrutora meta-psíquica Cristina. A inclinação dos autores em explicar e impor limites claros ao sobrenatural, através de seus personagens cientistas, demonstra uma tentativa de não permitir que as narrativas derivem profundamente para a direção do fantástico-maravilhoso, retirando-lhes uma grande porção do inexplicável, onde “[...] a dúvida havia sido mantida até então, como se sabe, entre dois pólos, a existência do sobrenatural e

uma série de explicações racionais” (TODOROV, 2004, p. 51). Mas ainda assim não há nenhuma intenção deliberada dos autores em desmascarar ou por em dúvida o caráter sobrenatural do universo que estão apresentando nessas dimensões paralelas.



**Figuras 96 e 97** – CLÁUDIO SETO – *Êxtase Astral*. *Neuros* n° 5. Maio, 1979. Grafipar; VILACHÃ – *Nuvem Púrpura*. *Próton* n° 8. Agosto, 1979. Grafipar.

O que ocorre nessas narrativas é uma fusão entre materialidade e imaterialidade, apesar da tentativa de quebra das propriedades físicas. Nota-se que a individualidade corporal dos personagens é preservada no ambiente espiritual através do corpo astral que os permite realizar as mesmas ações praticadas no campo da materialidade como o sexo, por exemplo. Apesar da sugestão de inexistência de tempo nessas dimensões espirituais, as ações se desenrolam linearmente nas duas narrativas, denunciando a presença temporal, apenas não

equiparada e desproporcional ao mundo físico. Outro indício da mescla da materialidade com a imaterialidade, aparece na representação dos ambientes físicos. Embora em *Êxtase Astral* o ambiente seja uma amplitude abstrata de cores e psicodelismo, em *A Viagem do Dr. Branco* os ambientes exóticos – cavernas, selvas e palácios - são reproduções que em nada diferem da esfera material.

As viagens astrais aparecem ainda em histórias como *Nuvem Púrpura*<sup>171</sup> (Vilachã), onde um astronauta entediado com a solidão do espaço tem uma intoxicação medicamentosa (alusão ao uso de drogas) e faz uma viagem alucinante ao som de Jimmy Hendrix a um universo paralelo de sexo e psicodelismo, onde se vê envelhecer e morrer até nascer novamente – vê-se o ciclo completo do ritual iniciático de morte e ressurreição na viagem. Ou ainda na trama de *A Viagem*<sup>172</sup> onde depois de constantes viagens astrais à procura do amigo falecido, Marcos finalmente o encontra, não retornando mais à esfera material.

### 5.3.3 A Gênese como crítica ao racionalismo

Duas histórias destacam-se particularmente, por serem diretamente específicas na contundência crítica ao racionalismo. Ambas apresentam também, peculiaridades narrativas e originalidade estético-formal pouco comum ao universo de todas as histórias pesquisadas. Publicadas na revista *Próton*, *A Má-Criação do Mundo*<sup>173</sup> (Rettamozo) e *Geocinetogênese*<sup>174</sup> (Cláudio Seto) utilizam para a narrativa da criação, duas linhas diferentes de discurso, mas em ambos os casos sintonizados ao sentido crítico, contra a supremacia da racionalidade científica.

Na plasticidade do desenho de Rettamozo, em *A Má-Criação do Mundo*, observamos um mundo em seus primórdios, onde duas criaturas humanóides entrelaçam seus corpos instintivamente em acasalamento, enquanto a entidade divina - racional criadora de tudo o que ali vê -, deseja ardentemente participar de alguma forma daquele momento de prazer puro e primitivo que desconhece apesar de toda a sua onipotência.

<sup>171</sup> *Próton* n° 8. Grafipar. Agosto de 1979, p 13-20

<sup>172</sup> *Neuros* n° 14. Grafipar. Fevereiro de 1980, p 16-22

<sup>173</sup> *Próton* n° 3. Grafipar. Março de 1979, p 20-24

<sup>174</sup> *Próton* n° 6. Grafipar. Junho de 1979, p 10-21





Figura 98 – LUIZ RETTAMOZO - Páginas de *A Má-Criação do Mundo*. Próton nº 3. Março, 1979. Grafipar.

A interação da entidade divina e imaterial com o casal de seres primitivos que tem aspecto humanóide – apresentam cauda e pelos pelo corpo aparentemente humano -, sugere um elo de ligação entre a evolução das espécies e a gênese das escrituras religiosas, criando uma versão híbrida da gênese, posicionada entre duas vertentes em geral antagônicas. De forma também antagônica, a divindade que é dotada de inteligência superior e racionalidade, também é suscetível às necessidades instintivas, desejando ter para si a sensação de prazer daquele momento, mas ponderando ainda assim, por saber que sua interferência divina traria conseqüências irremediáveis na evolução das espécies daquele mundo primitivo. Depois de tanto ponderar, finalmente sucumbe ao desejo, participando daquele ato selvagem e ao se retirar deixa como legado aos hominídeos a racionalidade. Rapidamente eles balbuciam palavras, articulam os sons da fala e estabelecem

relações bem diferentes da harmonia selvagem de antes. O macho afirma seu controle e domínio sobre a fêmea vociferando palavras de ordem enquanto ela se submete, fútil a escolher as folhas mais belas como vestimenta.

A crítica de Rettamozo direciona-se abertamente a questões de gênero, como também à “evolução” dos aspectos sociais direcionados pelo racionalismo, onde a relação entre os indivíduos tende a ser mais “selvagem” através do discurso verbal do que à condição primitiva. No casamento entre símbolos científicos e religiosos, a narrativa de *A Má-Criação do Mundo* evoca discursos identificáveis à esfera social e ao cotidiano diário, convertendo-os em crítica contra a inclinação ao convencionalismo social e a sobreposição da racionalidade sobre a instintividade reprimida.

De forma semelhante, Seto descreve sua *Geocinetogênese* através de duas narrativas paralelas, divididas e independentes, uma na metade superior das páginas e a outra na inferior. Na narrativa da parte superior, um casal de seres espaciais gigantescos, mistos entre humanos e eqüinos, viaja pelo cosmos enquanto na narrativa da parte inferior da página o autor descreve didaticamente a história do petróleo, de sua formação à sua utilização, quase que até a dependência total nas sociedades industrializadas.

As duas narrativas seguem em paralelo, sendo que a arte da narrativa dos extraterrestres, ao alto da página, é representada pelas ilustrações e desenhos de Seto, enquanto na parte inferior, a história do petróleo é contada através de desenhos e foto-montagens. Portanto, *Geocinetogênese* torna-se atrativa não só pela narrativa original, como também pelo aspecto estético inovador, produzido pelas múltiplas técnicas. A história do petróleo vai apresentando passagens históricas na versão científica da formação geológica, vegetal e animal no planeta terra, enquanto acima, isoladamente segue a narrativa dos extraterrestres que aproveitam o tempo de sua viagem pelo cosmos – viagem de destino não revelado -, para se divertirem e fazerem sexo. Ao chegarem enfim ao seu destino, o macho Eqüideo explica à fêmea Equis que havia colocado sete dias atrás, naquele pequeno planeta azul logo abaixo, uma “bomba dilúvio” para extrair “óleo de pedra”. Explica também o curioso modo de funcionamento do aparelho, que provoca uma “[...] série de reações, durante sete dias, transforma a crosta e cria a existência de vegetação e

pequenos insetos de vidas primárias [...] que soterrados se transformam em óleo de pedra”. Frustrado e surpreso com o baixíssimo nível do óleo de pedra detectado na sondagem, Eqüideo instala uma nova “bomba dilúvio” e se retira com Equis dali, para retornar nos próximos sete dias.



Figura 99 – CLÁUDIO SETO – Páginas de *Geocinetogênese*. *Próton* n° 6. Junho, 1979. Grafipar.

Cláudio Seto satiriza os princípios científicos da evolução, imaginando a insólita hipótese de que o surgimento e a evolução da vida e da geologia no planeta terra, podem não passar de um simples efeito colateral de um método extrativista alienígena, e vai mais longe na ironia, ao esclarecer que as propriedades do “óleo de pedra”, o tornam um excelente produto cosmético para o tratamento capilar e estético da crina das fêmeas alienígenas. Ou seja, a gênese e o ciclo da vida no planeta só se tornou viável graças à vaidade feminina alienígena, e que podemos

ser tão insignificantes diante de suas potencialidades, que ao intervalo de sete dias na escala de tempo alienígena, milhões de anos de evolução teriam ocorrido na terra. Tanto na história de Seto quanto na de Rettamozo, os personagens representam o par masculino e feminino primordial trazendo à tona o significado da gênese representada por Adão e Eva. O ícone da criação, derivado de sua origem religiosa é vívido no imaginário dos dois autores, que o adaptaram livremente um no sentido de primitivismo e o outro no sentido do avanço tecnológico.

Na representação da gênese, além do sentido óbvio de crítica à ciência racionalista, há a mescla de símbolos religiosos ao repertório de teorias científicas, reforçando as possibilidades híbridas nas duas narrativas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No percurso dessa pesquisa, apresentaram-se possibilidades diversas de enfoques dos gêneros escolhidos para a análise nas HQs. Tal diversidade esteve manifesta na busca do apontamento da grande quantidade de influências sofridas pelos gêneros de horror e FC ao longo de sua construção na modernidade.

Da definição preliminar para a pesquisa de dois gêneros encontrados nas revistas em quadrinhos da editora Grafipar (*Próton e Neuros*), conseqüentemente tivemos que resgatar o histórico das influências das mídias que contribuíram com a composição destes gêneros além de voltar nossa atenção em direção aos processos de interação cultural desencadeados pelos conteúdos ideológicos vinculados à produção dessas mídias.

Refletir sobre FC e horror nas revistas em quadrinhos nos proporcionou uma via de acesso para a tentativa de compreensão do universo de mecanismos participantes nas construções culturais e na formação do imaginário social. Partindo desses restritos segmentos de gêneros integrantes de um sistema complexo - onde interagem as mídias de comunicação, os conglomerados industriais, produtores, artistas, escritores e o público consumidor -, podemos visualizar as correlações históricas entre interesses comerciais e expressão artístico-cultural.

A ação dos hibridismos nesses processos de interação cultural merece uma atenção especial tanto quanto os interesses comerciais das indústrias culturais participantes ativas e promotoras de tais processos, mesmo que a interatividade cultural esteja longe de ser o seu objetivo principal. A expansão da produção cultural depende diretamente das ações das indústrias culturais, porém a relação de interação entre as culturas trazida no bojo dessa expansão se dá através de um desequilíbrio de forças, onde o conteúdo ideológico da cultura de origem do produto influencia direta ou indiretamente as novas produções localizadas, que por sua vez também influenciariam - dependendo do poder de expansão de sua indústria - novas produções de diferentes culturas. Não há como considerar que um gênero explorado pela indústria cultural possa ter características “puras”, pertencentes a

uma única vertente cultural relacionada à sociedade que o associa a um produto de sua indústria, porém o conteúdo vinculado a este gênero pode receber intensas influências da ordem política-ideológica e do imaginário popular no momento histórico dessa sociedade. Dessa maneira os gêneros se tornam híbridos, demonstrando que por serem “impuros”, também são atuantes num processo de interatividade cultural mais oblíquo e multifacetado do que nos apontam os conceitos verticalizados a respeito de “colonização ideológica”. O hibridismo cultural concede a tônica da construção dos gêneros em seus estilos narrativos e estéticos, que particularmente nas revistas em quadrinhos caracterizam a “[...] intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva” (CANCLINI, 1997, p. 336).

Em direção a este contexto, as publicações dos gêneros de FC e horror da editora Grafipar nos forneceram um objeto de estudo rico em amostragens e apontamentos dos processos de interação cultural e hibridismos ocorridos no Brasil ao final da década de 70. Desde os aspectos editoriais referentes à produção da Grafipar, ao conteúdo estético-narrativo das HQs publicadas em revistas como *Próton* e *Neuros*, podemos compreender uma fração da complexidade nas relações entre comunicação, indústria e imaginário social.

Na mudança de modelo de produção da editora Grafipar em direção à massificação e na tentativa de ampliação de mercado consumidor de revistas em quadrinhos pode-se entender um pouco das experiências empresariais locais quanto à adaptação de suas estruturas aos modelos de produção típicos das indústrias culturais de perfil globalizado. Dessas experiências de motivação primordialmente comercial, também observamos o surgimento de conseqüências que se estenderam à expressão artístico-cultural brasileira, promovendo a mescla de elementos culturais importados ao repertório cultural local.

Os gêneros de horror e FC quando apropriados as HQs das duas revistas da Grafipar, refletem traços culturais brasileiros associados à temáticas por muitas vezes importadas de modelos culturais diferentes. O imaginário social brasileiro aparece nas obras de artistas gráficos e escritores naturais do Paraná ou de outras regiões do país, que transportam para sua forma de expressão a identidade cultural de suas tradições locais mesclando-as a bagagem estético-narrativa herdada de

muitos dos seus ídolos/inspiradores internacionais. Na geração da Grafipar de autores-fãs de quadrinhos, as possibilidades do híbrido e da mescla de elementos culturais nos quadrinhos nacionais se ampliaram expressivamente.

A iconografia e os temas da FC e do horror assumiram novas concepções na fusão entre global e local, sendo que personagens típicos da cultura brasileira tornavam-se *índios-futuristas*, *caiçaras-cyborgs* ou *vaqueiros-espaciais*. O perfil da abordagem científico-tecnológica da FC parece caminhar num sentido irônico e inusitado, enquanto muitos autores preferem a distopia e a crítica contundente em contraposição às concepções utópicas da ciência e da tecnologia como melhoria das condições sociais. O discurso oficial modernizador, de um regime de governo autoritário em vias de desgaste parece ser rebatido pela centralização da ficção de horror na realidade cotidiana e na brutalidade do sistema social, enquanto o progresso científico-tecnológico é visto com desconfiança ou alegoricamente representado pela monstruosidade.

A ficção científica de *Próton* assume ares de paródia, ironia e distopia, em relação ao discurso científico e social hegemônico, enquanto o horror de *Neuros* volta-se de modo agressivo às representações cotidianas. Em *Neuros*, o sentido de sublime herdado da literatura gótica se converte no horror moderno se voltando “[...] para o cotidiano, disposto a assumir a função de um espaço metafórico para os horrores mais reais que caminhavam em nossas ruas” (CAUSO, 2003, p.101). Porém, de uma maneira curiosa, esses discursos e representações contundentes não ultrapassavam limites que comprometessem aspirações comerciais, assim como também reproduziam constantemente algumas posições estereotípicas e de senso comum na sociedade brasileira da década de setenta.

Representações com a reprodução de estereótipos de gênero, raça e classe apresentam um reflexo de um pouco das relações sociais no Brasil no período final de um regime repressivo, confirmando muitos dos conceitos sociais pré-estabelecidos como também os contestando de maneira irônica e agressiva. Esses estereótipos sociais se fundem principalmente ao gênero de horror de *Neuros*, que transfere as possibilidades do sublime tradicionalmente ligado ao fantástico e ao sobrenatural, para a agressividade do desequilíbrio de forças na hierarquia social brasileira. Mulheres submissas, marginais negros e operários explorados propõem

uma nova possibilidade de composição iconográfica entre os caracteres herdados de fragmentos do horror gótico, do folclore brasileiro, das crenças e superstições locais. Entre essa iconografia mestiça, sexo e violência são elementos essenciais para representarem conteúdos narrativos sintonizados com uma ordem social marcada pela desigualdade sob muitos de seus aspectos gerais, sem entanto, deixar de confirmar o caráter sensacionalista da exploração da violência e do erotismo no circuito comercial.

O fascínio do “sublime tecnológico”, incentivado pelas vertentes modernizadoras do regime mostra sua outra face de “desencanto” em boas parte das HQs de Próton que preferem freqüentemente transportar a temática de FC em direção ao estranhamento, à ironia, à sátira. Isso pode confirmar o uso intencional por parte de muitos autores, de elementos iconográficos comuns ao cotidiano brasileiro associados ao horror e FC como crítica ao sistema, pois no uso da sátira ou mesmo da utopia “[...] é necessário que o autor pressuponha a existência de falhas no sistema social e político que ele ataca, e que essas falhas possam ser corrigidas, que o sistema possa ser transformado” (CAUSO, 2003, p. 59).

A posição refratária assumida por muitos autores das HQs da Grafipar em relação ao discursos transformadores da tecnologia “libertadora” e da ciência como “explicação da verdade” é reforçada pelo sincretismo entre magia e ciência em algumas das narrativas. O paralelo entre científico e sobrenatural percorre uma linha tênue, onde a mescla de elementos permite a geração de situações onde o fantástico pode ser obtido através da ciência e o ritual mágico segue etapas de experimentação empírica.

Dentro da pretensão inicial proposta por esta pesquisa, em compreender a interação entre os elementos atuantes no imaginário social brasileiro ao fim da década de setenta - destacando os discursos referentes à ciência e tecnologia, associados aos gêneros de ficção científica e horror nas histórias em quadrinhos das revistas da editora Grafipar -, esperamos ter atingido nossos objetivos principais, podendo através desse trabalho de pesquisa, acrescentar um breve tópico ao conjunto de estudos já existentes a respeito de tecnologia e cultura, e contribuir com aqueles que ainda virão.



Dentro dos limites do tema proposto neste estudo, as possibilidades de análise ainda poderiam ser exploradas sob outros pontos de vista, abrindo um potencial quase inesgotável de possibilidades de pesquisa somente sobre essas duas revistas. Entretanto, avaliamos que este trabalho possa resgatar uma fração da memória de um período de particular importância para o histórico do editorial gráfico brasileiro representado pela editora Grafipar e seus artistas e escritores colaboradores.

Podemos demonstrar, que assim como as outras mídias, as histórias em quadrinhos não apenas são produtos característicos da cultura de consumo, como também trazem consigo uma carga cultural híbrida repleta de valores ideológicos, conceitos estéticos, concepções artísticas e práticas sócio-discursivas cuja dinâmica e significação caracterizam o processo complexo e multifacetado das relações dialógicas.

## REFERÊNCIAS

### REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

\_\_\_\_\_. [et al]. **Teoria da cultura de massa**. 6. ed. rev. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

BADDELEY, Gavin. **Goth Chic: um guia para a cultura dark**. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.

BARCINSKY, André; FINOTTI, Ivan. **Maldito: a vida e o cinema de José Mojica Marins, o Zé do Caixão**. São Paulo: Editora 34, 1998.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem**. 10. ed. São Paulo: Annablume, 2002.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. In: Adorno, T. et al. *Teoria da cultura de massa*. 6. ed. rev. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. p. 221-254.

\_\_\_\_\_. **Paris, capital do século XIX**. In: BENJAMIN, W. *Walter Benjamin*. São Paulo: Ática, 1985. p. 30-43.

\_\_\_\_\_. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2002.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg a internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: UNISINOS, 2003.

CAMPOS, Rogério de. **Alter América, alter heros**. Introdução. In: CRUMB, R. *Zap Comix*. São Paulo: Conrad, 2003. p. 7-31.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 1997.

CARVALHO, Marília G. de. **Relações de gênero e tecnologia: uma abordagem técnica.** In: CARVALHO, M.G. (Org.) *Relações de Gênero e Tecnologia*. Curitiba: CEFET, 2003. p. 15-27.

CAUSO, Roberto de Souza. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil: 1875 a 1950.** Belo Horizonte: UFMG, 2003.

CHIPP, Herschel B. **Teorias da arte moderna.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão.** Petrópolis: Vozes, 2000.

COSTA, Mário. **O sublime tecnológico.** São Paulo: Experimento, 1995.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

\_\_\_\_\_. **O super-homem de massa: retórica e ideologia no romance popular.** São Paulo: Perspectiva, 2004.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem e diálogo: as idéias lingüísticas do círculo de Bakhtin.** Curitiba: Criar, 2003.

FONTCUBERTA, M. de; MOMPART, J. L. Gómez. **Alternativas em comunicación.** Barcelona: Mitre, 1983.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas: do suporte papel à rede internet.** São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004.

GAMA, Rui. **A tecnologia e o trabalho na história.** São Paulo: Nobel; EDUSP, 1987.

GINWAY, M. Elizabeth. **Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro.** São Paulo: Devir, 2005.

GRAÇA, Rosemeire Odahara. **Wakane: a arte visual nipo-brasileira no Paraná.** Curitiba: Apta, 2003.

GONÇALO JÚNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GONZALEZ, Mário. **A saga do anti-herói.** São Paulo: Nova Alexandria, 1998.

- GORDON, Ian. **Comics strips and consumer culture, 1890-1945**. 5. ed. Washington: Smithsonian, 1998.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1998.
- HOLLANDA, Heloisa Buarque de; GONÇALVES, Marcos Augusto. **Cultura e participação nos anos 60**. 8. ed. rev. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. **A indústria cultural o iluminismo como mistificação das massas**. In: ADORNO, T. W. *Indústria Cultural e Sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. p. 7-80.
- JANSON, H. W. **História geral da arte: o mundo moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- KAMINSKI, Rosane. **Imagens de revistas curitibanas: análise das contradições na cultura publicitária no contexto dos anos setenta**. Dissertação. Mestrado em Tecnologia - Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. CURITIBA: 2003.
- KAPPLER, Claude. **Monstros, demônios e encantamentos no fim da idade média**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- KING, Stephen. **Dança macabra: a fenômeno do horror no cinema, na literatura e na televisão dissecado pelo mestre do gênero**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.
- LIMA FILHO, Domingos Leite. **Dimensões e limites da globalização**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- LOVECRAFT, H.P. **Supernatural horror in literature**. New York: Dover, 1973.
- LUCHETTI, Marco Aurélio. **A ficção científica nos quadrinhos**. São Paulo: GRD, 1991.
- LUCHETTI, Rubens Francisco. **No reino do terror: R.F. Luchetti**. LUCHETTI, M. A. (org). São Paulo: Ópera Graphica, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: EDUSP, 1996.
- MAGALHÃES, Célia. **Os monstros e a questão racial na narrativa modernista brasileira**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- MARCUSE, Herbert. **A arte na sociedade unidimensional**. In: Adorno, T. et al. *Teoria da cultura de massa*. 6. ed. rev. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002. p 259-270.

MARTINO, Luiz C. **Globalização e cultura de massa**. In: PRADO, J. L.; SOVIK, L. (Org.) *Lugar Global e Lugar Nenhum: Ensaio Sobre Democracia e Globalização*. São Paulo: Hacker, 2000. p. 67-86.

MATTOS, A C. Gomes de. **A outra face de Hollywood: filme B**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

\_\_\_\_\_. **O outro lado da noite: filme noir**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

MELLOT, Philippe; MOLITERNI, Claude. **Chronologie de la bande dessinée**. Paris: Flammarion, 1996.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Brasiliense, 1996.

NIETZSCHE, Friedrich W. **O Nascimento da tragédia, ou helenismo e pessimismo**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

ORTIZ, Renato. **A moderna tradição brasileira**. 5. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

PRZYBYCIEN, Regina. **Representações de gênero na literatura, do feminismo ao gênero plural**. In: SCHWARTZ, J. (Org.) *Discutindo as Representações de Gênero na Literatura, Teatro e Propaganda*. Curitiba: CEFET, 2004. p 51-63.

QUELUZ, Gilson Leandro. **Tecnologia e política na República 3000 de Menotti Del Picchia**. In: QUELUZ, G. L. (Org.) *Tecnologia e Sociedade: (im) possibilidades*. Curitiba: Torre de Papel, 2003. cap. 11, p 219-232.

QUELUZ, Marilda Pinheiro. **Técnica e lazer nos anúncios dos parques de diversão do início do século XX**. In: QUELUZ, G. L. (Org.) *Tecnologia e Sociedade: (im) possibilidades*. Curitiba: Torre de Papel, 2003. cap. 9, p. 189-200.

\_\_\_\_\_. **Traços urbanos: a caricatura em Curitiba no início do século XX**. Tese. Doutorado em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo: 2002.

SALIBA, Elias Thomé. **Raízes do riso: a representação humorística na história brasileira: da Belle Époque aos primeiros tempos do rádio**. São Paulo: Companhia da Letras, 2002.

SANTOS, Roberto Elisio dos. **Para reler os quadrinhos Disney: linguagem, evolução e análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.

SHIMAMOTO, Julio. **Volúpia: os melhores quadrinhos eróticos**. Vinhedos: Opera Gráfica, 2000.

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

SOIHET, Rachel. **História, mulheres, gênero: contribuições para um debate**. In: AGUIAR, N (Org.). *Gênero e ciências humanas: desafio às ciências desde a perspectiva das mulheres*. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1997. p 95-114.

SOUZA, Laura de Mello e. **O diabo e a Terra de Santa Cruz: feitiçaria e religiosidade popular no Brasil colonial**. 5. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

STAM, Robert. **Bakhtin: da Teoria literária à cultura de massa**. São Paulo: Ática, 2000.

SÜSSEKIND, Flora. **Cinematógrafo das letras: literatura, técnica e modernização no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

TOTA, Antonio Pedro. **O Imperialismo sedutor: a americanização do Brasil na época da Segunda-Guerra**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro C. S. (Org.); SANTOS, Roberto Elisio dos (Org.). **O Tico-Tico: centenário da primeira revista de quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Ópera Gráfica, 2005.

VOVELLE, Michel. **Imagens e imaginário na história**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

WATT, Ian. **A Ascensão do romance: estudos sobre Defoe, Richardson e Fielding**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

XAVIER, Ismail. **O Cinema brasileiro moderno**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

## ARTIGOS E ENSAIOS DE PERIÓDICOS

CALAZANS, Flávio M. de Alcântara. **As mensagens subliminares nas histórias em quadrinhos**. Santos: *Leopoldianum*, v. 18, n°. 51, p. 47-50, 1991.

IMAGUIRE JÚNIOR, Key. **Cronologia preliminar da Arte Gráfica no Paraná.** Curitiba: *Nicolau*, v.1, n°. 8, p. 22-23, 1988.

MORGAN, Jack. **Toward an organic theory of the Gothic: conceptualizing horror.** *Journal of Popular Culture*, v. 3, n°. 32, p. 59-80, 1998.

SARGENT, Lyman Tower. **In defense of utopia.** *International Council for Philosophy and Humanistic Studies*, v. 1, n°. 53, p. 11-17, 2006.

\_\_\_\_\_. **Themes in utopian fiction in english before Wells.** *Science Fiction Studies*, v. 3, n°.10, p. 33-45, 1976.

SOUZA, Worney A. de. **O Morto do Pântano: o terror encarnado.** *Coleção Ópera Horror – O Morto do Pântano.* São Paulo: Ópera Gráfica. n°. 2, p. 3-10, 2005.

VERGUEIRO, W. C. S. **Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileira nas histórias em quadrinhos.** *Agaquê*, v. 1, n°. 1, 1998.

WILLIAMS, Raymond. **Science Fiction.** *Science Fiction Studies*, v.15, n. 46, p. 33-45, 1988.

\_\_\_\_\_. **Utopia and Science Fiction.** *Science Fiction Studies*, v. 5, n. 16, p. 33-45, 1978

## ARTIGOS E DOCUMENTOS ONLINE

ALBANO, Mauro. **Pasquim: oposição em Ipanema.** Faculdade Casper Líbero – reportagens, 2006. Disponível em: <[http://www.facasper.com.br/jo/reportagens.php?tb\\_jo=&id\\_noticias=52](http://www.facasper.com.br/jo/reportagens.php?tb_jo=&id_noticias=52)> Acesso em 10/09/2006

BARROS, Patrícia Marcondes de. **A Contracultura na América do Sol: o underground brasileiro na perspectiva de Luiz Carlos Maciel.** *Memória Viva*, 2004. Disponível em: <<http://www.memoriaviva.com.br/maciel.htm>> Acesso em 05/07/2006.

DANTON, Gian. **A ciência e a razão nas histórias em quadrinhos.** Allan Moore Senhor do Caos, 2003. Disponível em: <<http://www.alanmooresenhordocaos.hpg.ig.com.br/artigos.htm>> Acesso em 13/10/2005.

\_\_\_\_\_. **Grafipar – a editora que saiu do eixo.** *Omelete - resenhas e artigos*, 2002. Disponível em: <[http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base\\_para\\_artigos.asp?artigo=403](http://www.omelete.com.br/quadrinhos/artigos/base_para_artigos.asp?artigo=403)>. Acesso em 05/04/2006.

GUILLOT, Claire. **Tudo o que você sempre quis saber sobre as pin-ups, sem nunca ousar perguntar.** Fashion Bubbles, 2006. Disponível em: <<http://fashionbubbles.wordpress.com>> Acesso em 06/09/2006

MILLARCH, Aramis. **Said, o idealista que fazia livros.** Tablóide Digital, 2003. Disponível em: <<http://millarch.org/ler.php?id=2451>>. Acesso em 12/05/2006.

ROSA, Franco de. **Os bons tempos da Grafipar.** CCQHumor, 2000. Disponível em: <<http://www.ccqhumor.com.br/artigos86a90/hq-bons%20tempos%20grafipar%20franco.htm>> Acesso em 22/04/2006.

## DEPOIMENTOS E ENTREVISTAS

**Cláudio Seto** a José Carlos Neves. *Allan Moore Lord Of Chaos*, 2003.

**Flavio Colin** a Samir Naliato. *Universo HQ*, 2001.

**Mozart Couto** a Cristiano Cuty. *Conclave Editora*, 2004.

**Watson Portela** a Claudio Seto. *Grafipar Editora*, 1981.

**Gian Danton** a José Carlos Neves. *Allan Moore Senhor do Caos*, 2004.

**Gonçalo Júnior** a Samir Naliato. *Universo HQ*, 2005.

**Rubens Francisco Luchetti** a Marco A Luchetti. *Ópera Gráfica Editora*, 2000.



## APÊNDICE A

### TABELAS DE DADOS GERAIS SOBRE A PUBLICAÇÃO DAS EDIÇÕES UTILIZADAS NA PESQUISA

REVISTA	GÊNERO	Nº	ANO	DATA	Nº HIS.	Nº PÁG.	FORMATO	PUBLICAÇÃO	ACERVO	LOCAL
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	1	1	JAN?/79	5	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	2	1	FEV?/79	5	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	3	1	MAR?/79	4	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	4	1	ABR?/79	5	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	5	1	MAI?/79	5	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	6	1	JUN?/79	3	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	7	1	JUL?/79	3	34	135 X 205	MENSAL	COL. PART. / E.C. NICKEL	FLPOLIS
PRÓTON	F.CIENTÍFICA	8	1	JUL?/79	4	34	135 X 205	MENSAL	COL. PART. / E.C. NICKEL	FLPOLIS

REVISTA	GÊNERO	Nº	ANO	DATA	Nº HIST.	Nº PÁG.	FORMATO	PUBLICAÇÃO	ACERVO	LOCAL
NEUROS	TERROR	1	1	JAN?/79	4	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	2	1	FEV?/79	4	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	3	1	MAR?/79	3	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	5	1	MAI?/79	4	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	6	1	JUN?/79	3	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	8	1	AGO?/79	3	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	10	1	OUT?/79	5	34	135 X 205	MENSAL	COL. PART. / E.C. NICKEL	FLPOLIS
NEUROS	TERROR	11	1	NOV?/79	4	34	135 X 205	MENSAL	COL. PART. / E.C. NICKEL	FLPOLIS
NEUROS	TERROR	13	2?	JAN ?/80	4	34	135 X 205	MENSAL	COL. PART. / E.C. NICKEL	FLPOLIS
NEUROS	TERROR	14	2	FEV?/80	6	34	135 X 205	MENSAL	F. CULTURAL / GIBITECA	CTBA
NEUROS	TERROR	17	2	MAI ?/80	5	34	135 X 205	MENSAL	COL. PART. / E.C. NICKEL	FLPOLIS

REVISTA	Nº	ANO	DATA	REDAÇÃO	DIR. DE ARTE	ASS. DE ARTE	DIR. EDITORIAL	DISTRIBUIÇÃO
PRÓTON	1	1	JAN?/79	JOSÉ ANGELI	LUIZ RETTAMOZO	NÉLIDA KURTZ	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	2	1	FEV?/79	JOSÉ ANGELI	LUIZ RETTAMOZO	NÉLIDA KURTZ	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	3	1	MAR?/79	LUIZ RETTAMOZO	LUIZ RETTAMOZO	NÉLIDA KURTZ	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	4	1	ABR?/79	LUIZ RETTAMOZO	LUIZ RETTAMOZO	NÉLIDA KURTZ	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	5	1	MAI?/79	LUIZ RETTAMOZO	LUIZ RETTAMOZO	NÉLIDA KURTZ	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	6	1	JUN?/79	LUIZ RETTAMOZO	LUIZ RETTAMOZO	NÉLIDA KURTZ	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	7	1	JUL?/79	****	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
PRÓTON	8	1	JUL?/79	****	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	****

REVISTA	Nº	ANO	DATA	REDAÇÃO	DIR. DE ARTE	ASS. DE ARTE	DIR. EDITORIAL	DISTRIBUIÇÃO
NEUROS	1	1	JAN?/79	WILSON CARLOMAGNO	CLAUDIO SETO	****	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
NEUROS	2	1	FEV?/79	WILSON CARLOMAGNO	CLAUDIO SETO	****	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
NEUROS	3	1	MAR?/79	WILSON CARLOMAGNO	CLAUDIO SETO	****	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
NEUROS	5	1	MAI?/79	WILSON CARLOMAGNO	CLAUDIO SETO	****	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
NEUROS	6	1	JUN?/79	WILSON CARLOMAGNO	CLAUDIO SETO	****	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
NEUROS	8	1	AGO?/79	****	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	REPRESS REPR. LTDA
NEUROS	10	1	OUT?/79	****	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	****
NEUROS	11	1	NOV?/79	****	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	****
NEUROS	13	2?	JAN ?/80	ATAÍDE BRAZ	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	****
NEUROS	14	2	FEV?/80	ATAÍDE BRAZ	****	JOSÉ VICTOR CITT	FARUK EL-KHATIB	****
NEUROS	17	2	MAI ?/80	ATAÍDE BRAZ	****	J.V. CITT & NEI G.VAZ	FARUK EL-KHATIB	****

## APÊNDICE B

### TABELAS DE DADOS ESPECÍFICOS SOBRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PUBLICADAS NAS EDIÇÕES UTILIZADAS NA PESQUISA

#### PRÓTON N° 1

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	OS SÁBIOS	PYRAMO*	WALMIR AMARAL	4 A 9	P&B
2	CAÇADA MORTAL	ATAÍDE BRAZ	ROBERTO KUSSUMOTO	10 A 19	P&B
3	AMOR FATAL	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	20 A 29	P&B
4	O ALIENÍGENA	ROBERTO CÂMARA	ROBERTO CÂMARA	30 A 32	P&B
5	ENQUANTO ISSO...	VILACHÃ	VILACHÃ	33 A 34	P&B

#### PRÓTON N° 2

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	HUMANÓIDE	ITAMAR GONÇALVES	ITAMAR GONÇALVES	4 A 12	P&B
2	O DIA DA CAÇA	FRANCO DE ROSA	SEBASTIÃO SEABRA	13 A 18	P&B
3	A DEGOLA	JOSÉ ANGELI	FLAVIO COLIN	19 A 25	P&B
4	A TERRA	DIRCEU AMADIO	LEO	26 A 32	P&B
5	MUTATIS MUTANDIS	MARIZA	MARIZA	33 A 34	P&B

#### PRÓTON N° 3

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	SEDUÇÃO	ITAMAR GONÇALVES	ITAMAR GONÇALVES	5 A 10	P&B
2	O VÓO DA CORUJA	NELSON PADRELLA	JULIO SHIMAMOTO	11 A 18	P&B
3	A MÁ-CRIAÇÃO DO MUNDO	LUIZ RETTAMOZO	LUIZ RETTAMOZO	20 A 24	P&B
4	4° DIMENSÃO	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	26 A 34	P&B

#### PRÓTON N° 4

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	OPUS 1	WATSON PORTELA	WATSON PORTELA	3 A 6	P&B
2	BAGUAL	JOSÉ ANGELI	FLAVIO COLIN	7 A 15	P&B
3	SOLIDÃO	ATAÍDE BRAZ	ROBERTO KUSSUMOTO	16 A 27	P&B
4	PRÓTHUMOR	ITAMAR GONÇALVES	ITAMAR GONÇALVES	28	P&B
5	MISSÃO FRACASSADA	ITAMAR GONÇALVES	ITAMAR GONÇALVES	29 A 32	P&B

#### PRÓTON N° 5

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	ENIGMA DO PRAZER	C.SETO & L. RETTAMOZO	JULIO SHIMAMOTO	5 A 9	P&B
2	OS CAÇADORES DE MULHERES	RODVAL MATIAS	RODVAL MATIAS	10 A 18	P&B
3	A MANCHA DE DOM QUIXOTE	NELSON PADRELLA	FLAVIO COLIN	19 A 28	P&B
4	O OPERÁRIO	NELSON PADRELLA	ITAMAR GONÇALVES	29 A 33	P&B
5	OLHADA PRE-MATURA	DE SIGA	DE SIGA	34	P&B

**NEUROS N° 1**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	SACRIFÍCIO PARA CHOVER	CARLOS MAGNO	CLAUDIO SETO	2 A 8	P&B
2	A MULHER INTERESSANTE	FERNANDO IKOMA	FERNANDO IKOMA	10 A 12	P&B
3	ADULTÉRIO	CLAUDIO SETO	CLAUDIO SETO	13 A 23	P&B
4	MARAGATO	L.RETTAMOZZO	L.RETTAMOZZO	24 A 32	P&B

**NEUROS N° 2**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	MALDIÇÃO DESCARNADA	JULIO SHIMAMOTO	JULIO SHIMAMOTO	4 A 11	P&B
2	OS DEMÔNIOS DO SR. BAUN GARTEN	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	12 A 20	P&B
3	PRIMAVERA	ATAÍDE BRAZ	ROBERTO KUSSUMOTO	21 A 28	P&B
4	A MOÇA DO CEMITÉRIO	JULIO SHIMAMOTO	JULIO SHIMAMOTO	27 A 32	P&B

**NEUROS N° 3**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	A MENINA E O CAVALO	CLAUDIO SETO	CLAUDIO SETO	4 A 20	P&B
2	UMA TRANSA DIFERENTE	ROBERTO CÂMARA	ROBERTO CÂMARA	21 A 23	P&B
3	SEGURO DE MORTE	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	24 A 32	P&B

**NEUROS N° 5**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	SINAL VERDE PARA O PRAZER	PAULO LEMINSKI	CLAUDIO SETO	4 A 9	P&B
2	O PAPEL PRINCIPAL	ALICE RUIZ	JULIO SHIMAMOTO	10 A 14	P&B
3	A FRUTA	NELSON PADRELLA	CLAUDIO SETO	16 A 21	P&B
4	ÊXTASE ASTRAL	CLAUDIO SETO	CLAUDIO SETO	22 A 34	P&B

**NEUROS N° 6**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	SERTÃO INSÓLITO	CLAUDIO SETO	CLAUDIO SETO	4 A 16	P&B
2	TERROR NAS MARGENS DO SÃO FRANCISCO	VALDECY FERREIRA	VALDECY FERREIRA	19 A 23	P&B
3	A ESTÁTUA QUE MATAVA	APOREYMA*	ROBERTO KUSSUMOTO	24 A 32	P&B

**NEUROS N° 8**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	PRESENTE DE ANIVERSÁRIO	MOZART COUTO	MOZART COUTO	4 A 12	P&B
2	O GAROTO DE ANTONINA	NELSON PADRELLA	FLAVIO COLIN	13 A 22	P&B
3	O INSTRUMENTO DO MAL	MOZART COUTO	MOZART COUTO	24 A 32	P&B

**NEUROS N° 10**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	RIO PARANÁ	OTAVIO DUARTE	JULIO SHIMAMOTO	4 A 11	P&B
2	JOÃO DISCOTEQUE	ELOI ZANETTI	J. DAVID	12 A 14	P&B
3	CORPO E ALMA	FRANCO DE ROSA	VILACHÃ	15 A 20	P&B
4	ALGUÉM TEM SEDE	MOZART COUTO	MOZART COUTO	22 A 26	P&B
5	A VIAGEM DO DR. BRANKO	MOZART COUTO	MOZART COUTO	28 A 34	P&B

**NEUROS N° 11**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	O ÚLTIMO ASSALTO	MOZART COUTO	MOZART COUTO	3 A 12	P&B
2	A METAMORFOSE	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	14 A 19	P&B
3	NECRÓPOLIS	FRANCISCO NORIYUKI	MOZART COUTO	20 A 26	P&B
4	A CASA DA MORTE	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	28 A 32	P&B

**NEUROS N° 13**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	OS SERES ERÓTICOS DO HORROR	FELIPE DE FALCO	MOZART COUTO	3 A 7	P&B
2	OS MAGOS	MOZART COUTO	MOZART COUTO	8 A 21	P&B
3	NAS BORDAS DO TEMPO	JOSÉ ANGELI	MOZART COUTO	22 A 26	P&B
4	O CASO MAIS GRAVE	FRANCISCO NORIYUKI	ROBERTO KUSSUMOTO	27 A 32	P&B

**NEUROS N° 14**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	CADELA NO CIO	NELSON PADRELLA	FLAVIO COLIN	3 A 8	P&B
2	APARIÇÃO	MAURÍCIO VENEZA	MAURÍCIO VENEZA	9 A 15	P&B
3	A VIAGEM	WILDE PORTELA*	ROBERTO CÂMARA	16 A 22	P&B
4	O SOLDADO DESCONHECIDO	ALCEU DYSPOR*	ROBERTO KUSSUMOTO	23 A 25	P&B
5	EXISTE UM ANJO	NELSON PADRELLA	MURILLO MOUTINHO	26 A 30	P&B
6	DO JEITO COMO O DIABO GOSTA	FRANCO DE ROSA	FRANCO DE ROSA	32 A 33	P&B

**NEUROS N° 17**

ORDEM	NOME DA HISTÓRIA	ARGUMENTO	ARTE	PÁGINAS	IMPRESSÃO
1	IN SECTUS	NELSON PADRELLA	MOZART COUTO	3 A 7	P&B
2	CORREIÇÃO	NELSON PADRELLA	ROBERTO KUSSUMOTO	8 A 15	P&B
3	TODA MULHER TEM UMA ARANHA	NELSON PADRELLA	C. SETO & M. COUTO	17 A 21	P&B
4	A MENINA DAS ABELHAS	EROS MAICHROWICZ	EROS MAICHROWICZ	22 A 28	P&B
5	ESTRANHO COLECIONADOR	NELSON PADRELLA	MOZART COUTO	29 A 32	P&B

## APÊNDICE C

### LISTA DE REFERÊNCIAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PUBLICADAS NAS EDIÇÕES PESQUISADAS DAS REVISTAS PRÓTON E NEUROS (POR ORDEM DE AUTOR)

AUTOR	HISTÓRIA	REVISTA	ANO	ARTE	CONTEÚDO
DIRCEU AMADIO	A Terra	PRÓTON	Jan/79	LEO	Ciência, tecnologia, holocausto, empreendimentos, capitalismo, solidão, isolamento, racionalidade, frieza, estranhamento, nostalgia,
WALMIR AMARAL	Os Sábios	PRÓTON	Jan/79	WALMIR AMARAL	
JOSÉ ANGELI	A Degola	PRÓTON	Fev/79	FLAVIO COLIN	
	Bagual	PRÓTON	Abr/79	FLAVIO COLIN	
	Nas Bordas do tempo	NEUROS	13/80	MOZART COUTO	
ATAÍDE BRAZ	Caçada Mortal	PRÓTON	Jan/79	ROBERTO KUSSUMOTO	Tecnologia, futurismo ,sexo, nudez, legislação, justiça penal, assassinato, eutanásia, fuga, morte, violência institucional, pena
	Primavera	NEUROS	Fev/79	ROBERTO KUSSUMOTO	Prostituição, sexo, nudez, meio urbano, violência cotidiana, violência contra mulher,
	Solidão	PRÓTON	Abr/79	ROBERTO KUSSUMOTO	
	5° Grau	PRÓTON	Jun/79	ROBERTO KUSSUMOTO	Sexo, nudez, violência policial, fuga, estranhamento, meio urbano, futurismo, tecnologia, regionalismo, contravenção, conduta moral, dimensões desconhecidas, viagens
ROBERTO CÂMARA	O Alienígena	PRÓTON	Jan/79	ROBERTO CÂMARA	Violência cotidiana, estranhamento, decepção, exclusão, depressão,
	Uma Transa Diferente	NEUROS	Mar/79	ROBERTO CÂMARA	
	Com o Diabo no Couro	NEUROS		ROBERTO CÂMARA	Valores familiares, insubordinação, estranhamento, metamorfose, exclusão, infância, imposição, ciência, racionalidade,
	Normais	PRÓTON	Jul/79	ROBERTO CÂMARA	Sexo, nudez, exclusão social,holocausto, radiatividade, deformidade física, padronização estética, estranhamento,
MOZART COUTO	Imagem Viva	PRÓTON	Jul/79	Mozart Couto	Ciência, tecnologia, nomes estrangeiros, futurismo, arte, classe social, descontrole, sonhos, suicídio,parapsicologia, estupro, assassinato, violência contra
	Última Inspeção	PRÓTON	Ago/79	Mozart Couto	Ciência, tecnologia, utopia, mulher submissa, gênese, domínio masculino, planetas desconhecidos, seres alienígenas,
	Presente de Aniversário	NEUROS	Ago/79	Mozart Couto	Violência contra família, violência contra mulher, estupro, nudez, classe social, raça, possessão,
	O Instrumento do Mal	NEUROS	Ago/79	Mozart Couto	
	Alguém tem Sede	NEUROS	Out/79	Mozart Couto	Ciência, vingança, nudez, sexo, metamorfose, meio acadêmico, insegurança, fuga,
	A Viagem do Doutor Branko	NEUROS	Out/79	Mozart Couto	Sexo, nudez, poder, mulher dominante, homem racional, parapsicologia, viagem astral, nomes estrangeiros, ciência,
	O Último Assalto	NEUROS	Nov/79	Mozart Couto	Ciência, criminalidade, violência, loucura, deformidade, armadilha, cárcere, fuga, desespero,
	Os Magos	NEUROS	13/80	Mozart Couto	experiências, assassinato, classe
OTAVIO AMARAL	Rio Paraná	NEUROS	Out/79	Julio Shimamoto	
FELIPE DE FALCO	Os Seres Eróticos do Horror	NEUROS	13/80	Mozart Couto	
VALDECY FERREIRA	Terror nas Margens do São Francisco	NEUROS	Jun/79	Valdecy Ferreira	

ITAMAR GONÇALVES	Humanóide	PRÓTON	Fev/79	Itamar Gonçalves	Sexo, nudez, ciência, violência contra mulher, estupro, prostituição, machismo, tecnologia, criação artificial, loucura, eugenia, decepção.
	Sedução	PRÓTON	Mar/79	Itamar Gonçalves	Sexo, nudez, violência contra mulher, estupro, deformidade física, brutalidade.
	Próthumor	PRÓTON	Abr/79	Itamar Gonçalves	Sexo, família, tecnologia, humor.
	Missão Fracassada	PRÓTON	Abr/79	Itamar Gonçalves	
FERNANDO IKOMA	A Mulher Interessante	NEUROS	Jan/79	Fernando Ikoma	Sexo, nudez, violência contra mulher, criminalidade, mulher perigosa, armadilha, domínio masculino, disputa, vampiros.
PAULO LEMINSKI	Sinal Verde para o Prazer	NEUROS	Mai/79	Cláudio Seto	Sexo, nudez, natureza, ecologia, frugalidade, futilidade, ironia, metamorfose.
	O Anãozinho do Bordel	NEUROS		Julio Shimamoto	
CARLOS MAGNO	Sacrifício para Chover	NEUROS	Jan/79	Cláudio Seto	Sexo, nudez, assassinato, exploração da mulher, mulher submissa, magia negra, meio rural, sacrifício ritual, misticismo, punição, regionalismo, diabo, ciclo.
EROS MAICHROWICZ	Amor Fatal	PRÓTON	Jan/79	Eros Maichrowicz	Futurismo, holocausto, miséria, mulher perigosa, solidão, isolamento, companhia, sexo, nudez, encontro, doença, fragilidade, morte, instabilidade, engano.
	Os Demônios do Sr Baun Garten	NEUROS	Fev/79	Eros Maichrowicz	Avareza, mesquinaria, poder, domínio, mulher perigosa, magia negra, colonialismo, raça.
	4° Dimensão	PRÓTON	Mar/79	Eros Maichrowicz	Dimensões desconhecidas, sacrifício ritual, estupro, violência contra mulher, cárcere, suicídio, sexo, nudez, domínio masculino, répteis.
	Seguro de Morte	NEUROS	Mar/79	Eros Maichrowicz	
	Metamorfose	NEUROS	Nov/79	Eros Maichrowicz	Regionalismo, meio urbano, frustração, desemprego, prostituição, isolamento, solidão, sexo, nudez, segregação, magia negra, diabo, sacrifício ritual, ironia, trapaça, morte, metamorfose, indiferença.
	A Casa da Morte	NEUROS	Nov/79	Eros Maichrowicz	Regionalismo, isolamento, solidão, sexo, nudez, mulher perigosa, desconhecimento, engano, armadilha, morbidez, fantasmas, encontro, morte.
	A Menina das Abelhas	NEUROS	17/80	Eros Maichrowicz	Regionalismo, virgindade, inocência, isolamento, solidão, mulher perigosa, oportunismo masculino, superproteção, sexo, nudez, sedução, curiosidade, morte, insetos.
FRANCISCO NORIYUKI	Necrópolis	NEUROS	Nov/79	Mozart Couto	
RODVAL MATIAS	Os Caçadores de Mulheres	PRÓTON	Mai/79	Rodval Matias	
	Os Assaltantes	PRÓTON	Jul/79	Rodval Matias	
	O Guerreiro de Azur	PRÓTON	Ago/79	Rodval Matias	
NELSON PADRELLA	O Vó da Coruja	PRÓTON	Mar/79	Julio Shimamoto	
	A Mancha de Dom Quixote	PRÓTON	Mai/79	Flavio Colin	Sexo, nudez, loucura, fantasia, velhice, homossexualismo, promiscuidade, repressão, sonhos, visões, riqueza, delírio, meio urbano, vaidade.

	<b>O Operário</b>	PRÓTON	Mai/79	Itamar Gonçalves	Sexo, nudez, meio urbano, relação de trabalho, meio urbano, subúrbio, opressão, rotina, condicionamento, conformismo, racionalidade, alienígenas .
	<b>A Fruta</b>	NEUROS	Mai/79	Cláudio Seto	Solidão, velhice, riqueza, isolamento, tristeza, avareza, suicídio, nudez, materialismo, sonhos, visões.
	<b>O Garoto de Antonina</b>	NEUROS	Ago/79	Flavio Colin	Sexo, regionalismo, tradição, ciúmes, vaidade, crime passionai, mulher dominante, homem instintivo, assassinato, nudez, morbidez, estupro, reencarnação, sonhos, visões, mortos-vivos.
	<b>Cadela no Cio</b>	NEUROS	14/80	Flavio Colin	Sexo, Adultério, violência contra mulher, morte,nudez, meio urbano, instinto, disputa, ciúmes, animais ferozes.
	<b>Existe um Anjo</b>	NEUROS	14/80	Murilo Moutinho	Sexo, nudez, ironia, humor, desejos ocultos, seres sobrenaturais, conformismo .
	<b>In Sectus</b>	NEUROS	17/80	Mozart Couto	Poder, sexo, violência contra mulher, riqueza, estupro, assassinato, nudez, metamorfose, insetos.
	<b>Correição</b>	NEUROS	17/80	Roberto Kussumoto	Sexo, nudez, imprudência, desconhecimento, morte, meio rural, homem racional, mulher instintiva, regionalismo, perigo, isolamento, insetos.
	<b>Toda a Mulher tem uma Aranha</b>	NEUROS	17/80	Cláudio Seto	Sexo, nudez, isolamento, meio rural, floresta, perigo, insetos, instinto, homem racional, mulher dominante, desconhecimento, morte, assassinato, possessão.
	<b>Estranho Colecionador</b>	NEUROS	17/80	Mozart Couto	Sexo, nudez, insanidade, ritual, assassinato, estupro, violência contra mulher, magia, cárcere, crueldade, poder, tortura,punição, insetos.
<b>WATSON PORTELA</b>	<b>Opus-1</b>	PRÓTON	Abr/79	Watson Portela	
<b>LUIZ RETTAMOZO</b>	<b>Maragato</b>	NEUROS	Jan/79	Luis Rettamozo	Sexo, nudez, assassinato, poder, hierarquia, tradicionalismo, violência contra a mulher, estupro, regionalismo, opressão, honra, loucura.
	<b>A Má Criação do Mundo</b>	PRÓTON	Mar/79	Luis Rettamozo	Divindade, gênese, criação, racionalidade, poder, interferência, influência, comunicação, sexo, nudez, pureza, inteligência, domínio, machismo,mulher submissa, futilidade.
	<b>Pecar Pescar</b>	PRÓTON	Jun/79	Flavio Colin	Isolamento, diferença, estranhamento, regionalismo, sexo, nudez, mulher dominante, misticismo,classe social, preconceito, tecnologia, fantasia, segregação, segredos.
<b>FRANCO DE ROSA</b>	<b>O Dia da Caça</b>	PRÓTON	Fev/79	S R Seabra	Sexo, nudez violência contra mulher, estupro, criminalidade, cotidiano urbano, metamorfose, armadilha, punição, diabo.
	<b>Corpo e Alma</b>	NEUROS	Out/79	Vilachã	Sexo, nudez, ritual, magia negra, entidade sobrenatural, meio urbano, subúrbio.
	<b>Do Jeito como o Diabo Gosta</b>	NEUROS	14/80	Franco de Rosa	Sexo, nudez violência contra mulher, estupro, criminalidade, cotidiano urbano, metamorfose, armadilha, punição, diabo.
<b>ALICE RUIZ</b>	<b>O Papel Principal</b>	NEUROS	Mai/79	Julio Shimamoto	Sexo, nudez exploração da mulher, violência, machismo, ironia, vingança, revanche, domínio feminino, assassinato.

CLAUDIO SETO	Adultério	NEUROS	Jan/79	Cláudio Seto	Sexo, nudez, crime passional, ciúmes, traição, assassinato, violência contra a mulher, mentiras, coincidências.
	A Menina e o Cavalo	NEUROS	Mar/79	Cláudio Seto	
	Êxtase Astral	NEUROS	Mai/79	Cláudio Seto	Sexo, nudez, isolamento, parapsicologia, esoterismo, viagem astral, imaterialidade, morte, vida após a morte.
	Enigma do Prazer	PRÓTON	Mai/79	Julio Shimamoto	Tecnologia, futurismo, regionalismo, prazer, masturbação, vício, dependência, degradação física, viagem astral, entidades invisíveis.
	Sertão Insólito	NEUROS	Jun/79	Cláudio Seto	
	Geocinetogênese	PRÓTON	Jun/79	Cláudio Seto	
JULIO SHIMAMOTO	Maldição Descarnada	NEUROS	Fev/79	Julio Shimamoto	
	A Moça do Cemitério	NEUROS	Fev/79	Julio Shimamoto	Sexo, nudez, política, espiritismo, violência contra mulher, repressão, clandestinidade, tortura, crime político.
MAURÍCIO VENEZA	Portas	PRÓTON	Ago/79	Maurício Veneza	Sexo, nudez, ganância, ambição, mulheres submissas, riqueza, dinheiro, armadilha, morte, ironia, punição, criaturas.
	Aparição	NEUROS	14/80	Maurício Veneza	Sexo, nudez, ciência, comunicação, pesquisa, parapsicologia, superstição, homossexualismo, meio rural, mulher perigosa, entidade sobrenatural.
VILACHÃ	Enquanto Isso...	PRÓTON	Jan/79	Vilachã	Violência doméstica, assassinato, comunicação como ameaça, monstro tecnológico.
	Nuvem Púrpura	PRÓTON	Ago/79	Vilachã	Tecnologia, futurismo, solidão, isolamento, drogas, contracultura, rock, viagens astrais, sexo, nudez.
ELOI ZANETTI	João Discoteque	NEUROS	Out/79	J David	



## APÊNDICE D

### RESUMOS DOS ARGUMENTOS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS MENCIONADAS NO TEXTO DA PESQUISA

#### TERRA (DIRCEU AMADIO / LEO)

RESUMO: O tenente Sly é teletransportado em missão à antiga sede da civilização no planeta terra. Chegando lá, encontra-se com o responsável pela guarda e manutenção do planeta, que lhe explica que todas as grandes cidades do planeta foram reconstruídas como réplicas idênticas das originais, destruídas no holocausto atômico. Graças ao sucesso das colônias terrestres estabelecidas em outros planetas do sistema solar, essa reconstrução foi possível. As ricas colônias financiaram a cara reconstrução com o objetivo de tornar a velha Terra um centro de turismo e lazer. Porém, a baixa crescente do fluxo de turistas interessados em visitar seu planeta ancestral, inviabilizara qualquer futuro investimento no planeta além de não justificar mais a sua dispendiosa manutenção. Sly revela ao zelador da Terra que os governantes das colônias decidiram pela desativação permanente do planeta, sendo assim sua missão seria cortar a comunicação dos teletransportadores e desligar o suprimento de oxigênio depois de acompanhar o zelador em segurança até um dos planetas das colônias. Decidido, o velho zelador resolve ficar, mesmo sabendo que com o corte do oxigênio, seus dias estariam contados. Sabia que não se adaptaria a vida nas colônias, com a frieza e a racionalidade das novas gerações de homens. Preferia terminar seus dias por ali mesmo, entre as lembranças de seu povo que não existia mais. Resignado, Sly despede-se do zelador, e se retira em direção ao teletransportador. Ao longe escuta o som da música que toca no apartamento do zelador e teletransporta-se.

#### OS SÁBIOS (WALMIR AMARAL)

RESUMO: Dois cientistas discutem a solução de uma equação que pode anular os efeitos da gravidade, quando um servente da instituição de pesquisa, que os observa, interrompe o diálogo alertando-os para um erro na fórmula. O servente é severamente repreendido, mas torna a interferir na conversa para alertar os cientistas quanto ao erro na equação por mais duas vezes. Finalmente, - sem que sequer possa dizer onde está o erro na fórmula - o servente intrometido é empurrado porta afora e despedido pelos cientistas. Ao retornar desempregado e humilhado para casa, encontra sua mulher e com ela vai para a cama. Ambos apertam seus cintos antigravitacionais e usufruem dos benefícios científico-tecnológicos, flutuando numa longa noite de prazer.

#### A DEGOLA (JOSÉ ANGELI / FLAVIO COLIN)

RESUMO: Gaúcho cavalga pela pampa à procura da estalagem mais próxima, onde possa se abrigar da chuva e passar a noite. Ao anoitecer, chega à sede de uma estância, onde observa convidados entrando para um baile. Aproxima-se do porteiro que lhe informa do aniversário da filha do patrão. Cortês, o velho homem vem até a porta e convida o viajante para entrar e se divertir na festa. Honrado, o gaúcho cumprimenta a aniversariante que o convida para uma dança. Envergonhado por suas roupas surradas de viagem, o homem surpreende-se com o convite mas não comete a desfeita de deixar de dançar com a bela moça que o admira com seus olhos claros. Sentam-se à mesa e conversam um pouco. O visitante lamenta chegar de mãos vazias numa ocasião tão especial como aquela, não podendo dar nenhum presente à uma moça tão angelical. Ela sorri e propõe a ele que lhe desse um presente no momento em que os dois estivessem à sós, no quarto dela. Espantado com a

ousadia da moça, ele pensa mesmo em estar sonhando, mas não deixa de acompanhar a moça, furtivamente até seus aposentos. Lá chegando, ela o recebe calorosamente, entregando sua virgindade à um visitante desconhecido que ainda incrédulo, maravilha-se com tal situação. Horas depois, eles repousam na cama abraçados, quando os sons de um tiroteio no salão, logo abaixo, fazem o gaúcho saltar da cama rapidamente para averiguar a o acontecimento. Vestindo apenas a sua bombacha, ele desce as escadas e atira-se ferozmente contra um grupo de bandoleiros castelhanos que invadiam a festa. Os bandidos já dominavam a maioria dos homens e arrancavam as roupas das mulheres quando o valente gaúcho, depois de ter matado uma meia dúzia de invasores é finalmente capturado pelos bandidos e obrigado a presenciar a degola dos velhos estancieiros. Enquanto isso, a formosa prenda de olhos claros, que o aguardava aflita no quarto, é arrastada pelos cabelos, nua no meio do salão. Com uma adaga na garganta e imobilizado por três homens, o gaúcho grita para que larguem sua amada enquanto amaldiçoa o cruel bando de castelhanos. Os bandoleiros seguram a moça no chão e um a um, a estupram brutalmente, até que sob as ordens de seu líder, são instruídos a não deixarem ninguém com vida. O bravo gaúcho que assistira impotente à tamanha barbaridade, é o último dos prisioneiros a ter sua garganta cortada. Pela manhã, nas ruínas de uma velha estância, o gaúcho errante acorda de sobressalto. Tivera um pesadelo medonho. Ao procurar algo para comer, numa venda de uma vila próxima às ruínas que passara a noite. Lá escuta do dono do armazém, a história de uma matança que ocorrera nos tempos da revolução, quando um bando de malditos castelhanos, degolaram à todos em uma festa e depois queimaram a casa. Aconteceu em 1839, logo ali adiante. Da velha estância, só sobraram as ruínas.

#### CAÇADA MORTAL (ATAÍDE BRAZ / ROBERTO KUSSUMOTO)

RESUMO: Escritor de histórias de ficção científica narra a caçada à uma alienígena num sistema solar distante. Niwii é condenada pelas leis do planeta Leiksor, à ser caçada e exterminada por executores contratados pela justiça leikSORIANA. O narrador imagina-se como o capitão da nave de executores, que perseguem a alienígena pelo sistema de Thórius. Depois de meses de perseguição pelo espaço, a nave de Niwii é finalmente abatida pelos executores, porém ela consegue ejetar-se numa cápsula de fuga que cai num pequeno planeta do sistema. Os executores rastreiam sua fuga e a procuram entre as ruelas da colônia alienígena de Alyn-Arya. Os executores localizam a fugitiva que reage à prisão, ferindo gravemente o seu capitão que ainda assim à captura e à leva para a nave prisão. Quase não suportando a dor de seus ferimentos, o capitão moribundo, revindica à seu imediato o direito de executar a sentença capital a Niwii. Sentado em sua cadeira de comando, semi-imobilizado pelos ferimentos em seu tórax, o capitão empunha a pistola laser que em breve trará um fim a vida da fugitiva. Porém, num gesto de caridade e por considerar o que seu fim também se aproximava, o capitão conversa por horas com a alienígena. Conta-lhe sobre Alyah, sua esposa e sobre os inesquecíveis momentos de amor e ternura, que nunca mais poderia compartilhar novamente com a mulher que provavelmente o esperava retornar à LeikSOR. Ele pede a Niwii que conte sobre sua vida, e ela também relembra um amor perdido que ironicamente à condenara à morte, colocando-a naquela situação, frente a frente com seus executores. Niwii fala do sofrimento interminável do marido, que assolado por uma doença incurável, era mantido vivo apenas por aparelhos. Ela relembra de sua difícil escolha no dia em que finalmente resolveu desligá-los, dando fim ao sofrimento e a vida daquele que tanto amara. Lamentando a frieza e a injustiça das leis leikSORIANAS, o capitão exita por alguns minutos, antes de apertar o gatilho e cumprir a sentença imposta a Niwii. Sentado em seu posto de comando, aguarda seu fim, contemplando as estrelas. Mais tarde, os corpos do capitão e da alienígena são lançados juntos ao espaço. Os tripulantes da nave retornam a LeikSOR sem o seu principal comandante, mas com a missão cumprida.

#### 5º GRAU

RESUMO: Num certo planeta de uma galáxia distante, cidadãos alienígenas comuns, se aglomeram na esquina de uma grande metrópole. Assistem escandalizados às cenas de sexo explícito ao vivo, promovidas por duas pequenas e estranhas criaturas verdes que engalfinham freneticamente no meio

da rua. Rapidamente, a polícia chega para acabar de vez com aquele atentado ao pudor e fere os dois seres com disparos de laser. Porém numa reação instintiva e violenta, o macho ataca os policiais, matando-os. Os dois seres correm para fora do limite da metrópole e embrenham-se numa densa e escura floresta. Numa imensa operação de caça, as forças policiais os perseguem implacavelmente. Porém, dezenas de policiais, cães farejadores e helicópteros não são o suficiente para localizar os ferozes amantes, que se escondem na caverna de um velho eremita, onde podem continuar se amando apaixonadamente por mais algumas horas, até que são detectados pelas forças de segurança. O velho eremita, então, indica-lhes uma rota de fuga através de um poço escuro ao fundo da caverna, onde os dois mergulham desesperadamente. Na escuridão da queda prolongada, passam por diversas dimensões, repletas de seres exóticos e sensações inusitadas, até que finalmente vêm-se mergulhados no mar. Emergindo, observam a orla noturna de uma cidade. Ao fundo, um Cristo de braços abertos e nos ouvidos um samba de carnaval. Sozinhos à beira mar recomeçam a luxuriante jornada quando são surpreendidos por uma viatura da PM. Os policiais militares saltam da viatura e tentam arrasta-los para dentro, quando o macho investe sobre eles, decepando o braço de um dos PMs com um só golpe. Furiosos, os policiais espancam a criatura e descarregam suas pistolas sobre a cabeça do pequeno alienígena já desfalecido na areia. A fêmea consegue fugir desolada em direção ao mar e desaparece tragada pelas ondas. Enquanto isso os policiais correm até um hospital para socorrerem o colega ferido e quando retornam surpreendem-se ao encontrar o corpo do alienígena em avançado estado de putrefação, se desfazendo na areia até desaparecer por completo. Não havia restado sequer uma prova dos estranhos e violentos acontecimentos daquela noite em Copacabana.

### O ALIENÍGENA (ROBERTO CÂMARA)

RESUMO: Criatura sinistra e disforme sai de um buraco no chão e vai para a cidade grande. Durante à noite procura integrar-se e observar o cotidiano das pessoas. Ao ler as notícias dos jornais, observar o comportamento de suicidas, traficantes e grupos radicais,- além das costumeiras cenas de violência e miséria – foge amargurado para o buraco de onde saiu e sela a entrada com uma pilha de rochas.

### COM O DIABO NO COURO (ROBERTO CÂMARA)

RESUMO: A família Dantas vê-se em pânico com a estranha capacidade do pequeno Péricles em se transformar num ser de aparência demoníaca. O pai e a avó do menino de nove anos discutem uma forma de tratamento para o menino que está acostumado a achar divertida a transformação, uma vez que segundo ele, não dói nada e a criatura em que se transforma nunca causou mal a ninguém a não ser pelo grande susto causado às pessoas. O pai o repreende e exige que Péricles prometa nunca mais se transformar. O garoto consente com o pai, mas irrequieto e travesso, não se contém e transforma-se novamente, desta vez na escola, diante de sua professora e dos coleguinhas que debandam em pânico do local. Então o pai e a avó decidem leva-lo à clínica de um médico especialista em distúrbios psiquiátricos, que pretende interna-lo e estudá-lo, para encontrar uma cura para seu mal. Depois de duas semanas de internamento, o médico chama o pai de Péricles e conta-lhe que depois de uma terapia de choque, a equipe médica resolveu optar por uma intervenção cirúrgica no cérebro do menino. Usando raios laser, eliminaram por completo o seu processo de pensamento. O menino estava curado e podia ser levado para casa. Vivia agora como um vegetal, sem transformações, fantasias ou diabruras que pusessem novamente em risco o nome da família Dantas.

### NORMAIS (ROBERTO CÂMARA)

RESUMO: Irons Osborne é um homem solitário, que vive isolado nas ruínas às margens de uma grande cidade, habitada por seres bizarros e deformados. Por ser o único de aparência humana,

Irons é repellido com desprezo e preconceito pelos seres que o consideram anormal e desagradável. Segregado, o homem considera-se um mutante em meio à seres normais. Irons confia apenas na velha Deru, que não se importa com a sua aparência desagradável e o ajuda e alimenta. Num certo dia, sugere Betty, outra mutante como ele, que foge da rejeição de seus pais normais. Betty e Irons se apaixonam e dias depois, Irons apresenta sua amada à velha Deru. Espantada com a existência de uma mutante fêmea, a velha explica ao casal que ambos são resultado de uma mutação genética, causada pela radiação emitida por uma guerra atômica ocorrida há muito tempo atrás. Adverte-os também, que se os normais soubessem da existência de uma fêmea mutante, provavelmente os esterilizariam, para não haver risco do nascimento de uma nova aberração. O casal passa a conviver escondido, e com o passar do tempo Betty fica grávida. No dia do parto, Irons pede ajuda à velha Deru, para trazer seu filho ao mundo. Enquanto espera do lado de fora das ruínas, o preocupado pai já se conforma com a triste condição física de seu filho, quando a velha Deru, sorridente, o chama para ver o recém nascido. É um milagre, é um belo menino e é uma criança normal.

### IMAGEM VIVA (MOZART COUTO)

RESUMO: Noruega, julho de 2051. O artista plástico Volder Andersen, trabalha em seu atelier eletrônico, modelando mais uma de suas fantásticas obras holográficas tridimensionais. Utiliza a tecnologia Hibra S, manipulando feixes de raio que modelam esculturas no vácuo de um recipiente hermeticamente fechado. Naquela noite, Volder termina uma réplica humana, de um guerreiro viking do século 11. Cansado pelas horas de trabalho árduo, ele se sente tonto e vai para cama dormir. Depois de uma noite de sono pesado, Volder acorda, toma um café e assiste ao noticiário matinal, que fala sobre um assassinato ocorrido naquela noite em sua rua. O criminoso foi visto por testemunhas que o descreveram como um homem alto com vestes medievais, tais como sua criação. O artista corre para seu atelier, e descobre o recipiente de modelagem aberto, sem nenhum sinal de sua escultura. Mais tarde, ele recebe a visita de Beeno Roylland, um parapsicólogo amigo de infância, que se preocupa ao ver que Volder se comporta estranhamente e parece ter problemas de saúde, desde que começou a utilizar a tecnologia Hibra S em suas obras. Ao acompanhar o amigo numa caminhada pelas imediações, Volder pensa em contar ao rapaz sobre os estranhos acontecimentos da noite passada, mas acha melhor despedir-se de Roylland e voltar para casa. Em seu atelier, Volder sente a estranha sensação de ser compelido à criar uma nova obra. Desta vez, quando começa a utilizar os raios Hibra S, entra em transe, sentindo parte de seu inconsciente manifestar-se na forma de um novo, e feroz guerreiro viking, que se materializa à sua frente. Volder sente-se tonto novamente, e procura dormir em seu quarto. Durante seu sono, o guerreiro viking escapa do atelier. Quebrando e saltando por uma janela, surpreende uma mulher que passa na rua e a ataca, a estuprando e logo em seguida a matando. De manhã, Volder recebe a visita de policiais que suspeitam ao ver a janela de seu atelier quebrada, próxima a cena de mais um crime brutal ocorrido naquelas imediações. O artista se coloca à disposição dos policiais, para qualquer esclarecimento, mostra seu atelier aos homens, que nada encontrando de anormal, se retiram. Horas depois recebe a visita do amigo Roylland, que levanta suspeitas sobre suas experiências com os raios Hibra S. Irritado, Volder chega a soquear o amigo, mas depois de acalmar-se, conta toda a história sobre as suas criações à Roylland. Os dois concluem que a tecnologia Hibra S é o que dá vida às holografias, que assumem personalidades agressivas liberadas pelo inconsciente de Volder, enquanto ele dorme. Os amigos fazem um pacto de não falar mais sobre os crimes, na condição de que Volder deixasse de lado a sua arte e não mais usasse a tecnologia Hibra S. Semanas se passam, e Roylland não consegue entrar em contato com o amigo Volder. Ele vai à casa do artista e bate à porta, mas ninguém o atende. Pede a uma vizinha do apartamento ao lado para que possa esgueirar-se pela janela e olhar para dentro do atelier do amigo, onde consegue visualizar a silhueta de mais uma das criaturas de Volder, imóvel dentro do recipiente de vidro. Decepcionado com a quebra do trato, e preocupado com a saúde do amigo, Roylland chama a polícia que arromba a porta do atelier, encontrando Volder estrangulado no chão. À frente do cadáver, sua última criação, um homem primitivo, segura uma corda com a qual estrangulou o artista, em suas mãos.

### ÚLTIMA INSPEÇÃO (MOZART COUTO)

RESUMO: Pesquisador espacial tem a missão de inspecionar o ciclo de vida nos planetas dos sistemas próximos à Terra. Cansado da ganância e da estupidez humana, ele gosta do isolamento de seu serviço. Sua única companhia é a calada Kristabel, andróide de formas voluptuosas, que transita nua pela nave, programada para atender a todos os desejos do astronauta. Ao aproximar-se da órbita de um pequeno planeta desconhecido, a nave é atraída por uma força gigantesca, e danifica-se numa aterrissagem forçada em meio a paisagem desértica do local. O inspetor acompanha Kristabel por uma jornada entre as formações rochosas, quando homens Barbados, montados em criaturas aladas surgem no céu. Lançando suas redes sobre os dois sobreviventes, capturam-nos e os levam para uma imensa cidade. Lá, livram-se do inspetor, atirando-o à um profundo poço de águas escuras, de onde emerge uma criatura abissal, que o persegue, tentando devora-lo. Subitamente, a criatura é atingida por um feixe de raio laser, que parte de alguma parte no fundo da água. O inspetor segue mergulhando, atrás de três mulheres que lhe indicam uma saída do poço, por um complexo de túneis inundados. Quase sem fôlego, eles saem da água dentro de uma caverna. As mulheres vestem suas roupas, enquanto revelam ser sobreviventes de naves abatidas pelos homens que habitam o misterioso planeta. Elas são fugitivas, que encontraram uma antiga nave alienígena escondida nos subterrâneos e pretendem fugir daquele planeta. O inspetor as acompanha na fuga. Logo atingem o hiperespaço e algum tempo depois, chegam à um paradisíaco planetóide, onde vivem tempo suficiente para o pesquisador esquecer do seu passado na Terra. Agora ele vive como um novo Adão, num paraíso, acompanhado por suas três Evas. Têm planos de formar uma nova raça de seres humanos mais dignos e menos egoístas e auto-destrutivos. Ele sonha e nem sequer percebe o movimento da serpente, enrolada aos galhos de uma árvore frutífera, que os observa, repleta de segundas intenções.

#### PRESENTE DE ANIVERSÁRIO (MOZART COUTO)

RESUMO: Menino ganha um grupo de bonecos soldados importados da Europa, de presente de seus pais, na véspera de seu aniversário. Durante a noite, os pais saem e prometem ao menino que no outro dia bem cedo, decorariam a casa para sua festa de aniversário, no entanto ele deveria comportar-se bem, obedecendo sua irmã mais velha que o cuidaria naquela noite e indo logo para a cama. Mais tarde, na sala de estar, a irmã convida o menino para assistir um filme, mas este, ansioso vai ao quarto para brincar com os bonecos. Ele nunca tinha visto bonecos como aqueles. Vestidos com roupas da guarda britânica, vermelhas, com capacete preto, eram tão grandes e bonitos, com feições tão verdadeiras que pareciam estar vivos. De repente, a brincadeira começa a ficar real, quando um dos bonecos se levanta e fica parado na frente do menino. Fascinado, o garoto toca o nariz do soldadinho e é surpreendido com um soco no estômago. Violentemente, o brinquedo de aparência inocente espanca o menino que corre apavorado pedindo socorro, em direção a irmã. As crianças escapam da ira assassina do boneco, quando a empregada dirige-se ao corredor para impedir a passagem do agressor. Entretanto, ela é surpreendida pelo ataque do grupo inteiro de bonecos soldados, que a agridem brutalmente e entre socos e pontapés, a agarram e arrancam suas roupas, estuprando-a. Ainda assim, ela consegue detê-los, arrastando-se para fora do corredor e trancando-os para dentro do cômodo. Minutos depois, os pais chegam e encontram as crianças e a empregada dizendo que foram atacados pelos bonecos. Perplexo, o pai abre a porta do corredor para enfrentar os agressores, mas é recebido a tiros de fuzil pelos brinquedos. Sem ferimentos, o homem tenta correr para fora com a família, mas o líder do grupo de bonecos impede a saída, apontando seu fuzil, enquanto o restante do bando depreda e atea fogo aos móveis do apartamento. Horas depois, os bombeiros tentam conter o incêndio que havia se alastrado pelo prédio, resgatam a família ainda com vida, pelas janelas em chamas. Quase todos em estado de choque, sem conseguir falar sobre o acontecido. Na manhã seguinte, um vizinho traz para seu filho, uma das coisas que restaram do incêndio do prédio ao lado. Um bonito boneco soldado, um pouco descosturado e chamuscado pelo fogo. Logo mais, à noite, eles poderiam consertá-lo.

## A VIAGEM DO DOUTOR BRANKO (MOZART COUTO)

RESUMO: O parapsicólogo Branko Vuillemer estuda sons e vozes misteriosas, gravadas durante a noite, em locais abandonados. Durante uma das suas seções de gravação, Branko identifica uma voz feminina que suplica por ajuda. O parapsicólogo entra em contato com a entidade que lhe pede que venha até ela através de uma viagem astral. Branko pede conselhos aos seus colegas de pesquisas e vai sozinho ao local onde havia gravado a voz. Senta-se no chão, concentra-se e entra em transe se libertando de seu corpo físico. Flutuando com seu corpo astral, parapsicólogo viaja por um universo fantástico de formas e cores, até que começa a cair. Ao erguer-se do chão macio onde havia caído, vislumbra uma mulher magnífica à sua frente, que lhe dá as boas vindas ao seu reino. Surpreso, Branko não entende a razão do pedido de socorro e pergunta a majestosa rainha, o motivo de seu chamado até ali. A mulher revela-lhe que o pedido de ajuda era apenas um artifício para que ele pudesse conhecer seu reino subterrâneo. Leva-o a um mundo escuro, rodeado por grandes palácios e construções verticais. Dentro de seu palácio, a rainha ordena a seus hostis guerreiros que nada façam de mal ao visitante e o conduz aos seus aposentos onde a partir dali, protagonizam dias e noites de prazer e luxúria. Tempos depois, preocupado em nunca mais conseguir sair dali, cansado e sentindo-se enganado pela poderosa mulher que o utilizava apenas como um objeto de desejo, Branko foge correndo sem rumo pela paisagem grotesca do reino subterrâneo. Desesperado e exausto, só pensa em retornar ao seu corpo físico e a sua dimensão, mas é capturado pela rainha e seus guerreiros. No plano material, Irina Gontar e Charles Piccand, seus fiéis colegas de pesquisas, chegam ao local onde Branko iniciou sua viagem e encontram seu corpo caído, ao lado dele, seu gravador. Irina resolve aciona-lo, e ouve os gritos atormentados do Dr. Branko, pedindo por socorro. Chamando por seus nomes, para que venham a ele.

## O ÚLTIMO ASSALTO (MOZART COUTO)

RESUMO: Assaltante invade mansão às escondidas. Ao entrar nas dependências, descobre que ali funciona uma clínica quando é flagrado por uma enfermeira. Sem deixar que a moça alerte a segurança, a toma como refém e percorre os corredores da clínica a procura de algum cofre. No cruzamento com outro corredor, depara-se com um funcionário que tenta alertar a segurança aos gritos e é imediatamente morto à tiros. Durante a confusão, a enfermeira corre, mas antes de chegar ao final do corredor é morta pelas costas. Evitando os corredores principais para não ser encontrado depois de tanto barulho e confusão, o assaltante ainda procura por alguns pertences de valor em alas mais afastadas e escuras da clínica. Mas ao abrir a porta de uma primeira ala, depara-se com criaturas deformadas que ele não consegue distinguir se eram humanos ou animais. Os seres se aproximam da porta cambaleando em sua direção, e ele a tranca novamente, antes que o toquem. Foge, subindo uma escadaria e no meio do caminho encontra uma jovem que pede que a siga até a saída. Pensando ser uma paciente, o criminoso a segue até uma sala escura. Irritado por não tê-lo levado até a saída, o homem resolve divertir-se um pouco e agarra a moça pela cintura. Tentando beijá-la à força, aproxima-se de sua boca que revela presas afiadas que o atacam direto no pescoço. O assaltante desvencilha-se da criatura e salta pelas escadas, correndo assustado para outra ala, onde é recebido por anões, cheios de feridas e deformidades, que armados com facas atiram-se contra ele. Exausto e perturbado, o homem tenta a sorte correndo em direção da única porta ao final de um corredor, que julga ser a saída daquele inferno. Entra numa sala apertada e sem janelas, tenta abrir novamente a porta que se fechara às suas costas, mas não consegue, grita de pavor ao perceber que não tinha mais saída. Pela manhã, a polícia bate a porta do sanatório, perguntando se não haviam percebido nenhuma movimentação estranha nos arredores, pois perseguiram um perigoso assaltante. O porteiro diz não ter visto nada. Ao entrar avisa aos dois médicos responsáveis pela clínica, que não tinham mais problemas, pois despachara os policiais. Os médicos conversam e vão até o laboratório onde farão suas novas pesquisas sobre a estrutura cerebral de uma mente criminosa, com a cabeça de um perigoso assaltante que repousa dentro da cúpula de um sofisticado equipamento para experimentos em fisiologia.

## RIO PARANÁ (OTÁVIO DUARTE / JULIO SHIMAMOTO)

RESUMO: O aventureiro Antônio cruza o rio Paraná em fuga dos bandoleiros de Hernandez, o “Caudilho”. A noite, Antonio faz pousada numa casa onde jazem os cadáveres de moradores assassinados por bandidos, até que é acordado à pancadas pelo grupo do fanático religioso Padre Silveira. Silveira alerta Antônio sobre os tempos difíceis e violentos em que vivem e o dissuade à acompanhá-los numa cruzada até a grande usina, para lutarem contra um culto perverso que vem atuando naquela região. No caminho para a grande usina, o grupo é atacado e capturado por uma tribo de mulheres antropófagas denominadas bacantes. Durante um ritual noturno, entre cantos e danças, os homens do Padre Silveira são devorados um à um. Helena, a líder da tribo, ordena que lhe tragam Antônio como oferenda, uma vez que é de costume entre as bacantes escolherem um homem para se reproduzir antes de seu sacrifício. Durante a noite de sexo com Antônio, Helena é traída e assassinada por duas mulheres dissidentes que libertam o homem de suas amarras. Quando as dissidentes conduzem o aventureiro até a margem do rio para que fuja em segurança, Antônio - desconfiado quanto as intenções das mulheres - mata uma delas e foge carregando num barco a assassina de Helena, desacordada por um golpe na cabeça. Antônio só não a mata sob o pretexto de que esta interrompeu os melhores momentos de sexo que desfrutara ultimamente: Ela haveria de compensa-lo por isso.

## HUMANÓIDE (ITAMAR GONÇALVES)

RESUMO: O sinistro Dr. Bland complementa em seu laboratório, os últimos estágios de sua engenhosa experiência, com a criação de um magnífico andróide. O ser é resultado de um trabalho intenso, onde o velho cientista concentra todos os esforços de sua vida, além de suas convicções de perfeição e superioridade. Ele aciona os dispositivos eletrônicos conectados ao corpo da criatura e esta se levanta com imponência. Durante horas, o cientista submete o recém nascido à testes simples, que vão desde o varrer do chão do laboratório, até montar quebra-cabeças ou mesmo preparar um jantar. Exultante com a aguçada habilidade motora e intelectual apresentada nos pequenos testes, o cientista resolve fazer um teste final. Veste roupas no imenso humanóide e o leva até o bordel mais próximo, para verificar como seria o seu comportamento sexual ao defrontar-se com uma mulher. Por entre a fumaça dos cigarros e a promiscuidade das garotas agarradas aos seus clientes que bebem uísque barato, o velho cientista pede ao andróide que escolha uma garota entre as que se oferecem aos homens no salão. Ele escolhe logo de cara, a prostituta mais atraente e disputada da casa. Agarra-a como um gorila, e a carrega por baixo de seu musculoso braço. Irritada com o tratamento truculento do cliente, a prostituta protesta, disparando-lhe palavrões. No entanto, sorri e o abraça apertado quando o Dr. Bland lhe paga cinco mil, adiantados, a fim de leve seu pupilo para a cama. Dentro de um dos quartos do bordel, a mulher se despe enquanto pede ao velho que os deixe a sós. Ele diz que prefere ficar num canto observando, uma vez que seu filho era muito tímido e nunca tinha feito aquilo antes, podendo ficar mais seguro com a sua presença. A prostituta ri do velho voyeur e começa a despir o andróide, acariciando-o e estimulando-o com seu toque. Para o desapontamento do velho homem, sua criação parece indiferente à sensualidade da mulher, permanecendo imóvel e sem reação. Depois de alguns minutos na tentativa de alguma interação com o cliente, já desanimada, a prostituta senta-se na cama, rindo da falta de motivação do tímido rapaz. De repente, como que impulsionado por um choque de alta tensão, o enorme humanóide salta sobre a mulher que ainda ri, sentada na cama, e a imobiliza, possuindo-a violentamente. Assimilando a cada segundo, as sensações de prazer, exercita o sexo à sua forma incomum, fria e brutalmente. Acopla-se hermeticamente ao corpo da mulher, não permitindo que ela lhe escape da desgastante jornada de sexo por horas à fio. Até mesmo a experiente prostituta, pede por socorro ao não mais resistir ao voraz apetite da máquina conectada sobre ela, que a comprime imobilizada sobre a cama, aumentando progressivamente a velocidade, o ritmo e a frequência de seu desempenho sexual. Ela se agarra aos lençóis da cama, tendo espasmos de dor e tentando desprender-se em pânico do poderoso corpo da criatura que a tortura ao atingir uma velocidade estonteante, exercendo uma pressão insuportável, quase a esmagando contra seu corpo. Ela não resiste e desfalece perdendo os sentidos, enquanto a máquina de fôlego interminável, continua tenazmente acoplada à seu corpo por

horas, acelerando sua ação à níveis limítrofes resistência humana. O velho cientista já comemora aos pulos, o eminente orgasmo de sua criação, quando no auge do processo de assimilação de prazer, ocorre um erro inesperado no sistema. Uma reação em cadeia começa com a sobrecarga dos órgãos sexuais, alastrando-se e causando o travamento das funções de todo o corpo do andróide. O sistema nervoso da criatura entra em total colapso, transmitindo impulsos que desarticulam os sistemas ósseos e musculares e numa explosão final, seus membros se desarticulam, espalhando-se pelos quatro cantos do recinto. Alertados pelos gritos e pela confusão dentro do quarto, policiais arrombam a porta e deparam-se com uma prostituta agonizante sobre a cama, enquanto no chão um velho louco chora sobre o filho desmembrado, em pedaços. Dr. Bland é finalmente internado num manicômio, onde chorava sem parar pela morte de seu filho humanóide, até os últimos dias de sua vida.

### A MULHER INTERESSANTE (FERNANDO IKOMA)

RESUMO: Enquanto vaga pela madrugada na rua, jovem é atacada por um vampiro sedento de sangue. Ao gritar por socorro, a moça é acudida por um homem, que mata o vampiro e a acompanha em seguida, até a sua residência. Durante o caminho, o homem à interpela sobre o perigo de sua atitude de vagar desacompanhada pelas ruas de madrugada, insinuando a ela que estivesse se prostituindo. Mesmo que indignada com a indiscrição do homem, a jovem não desmente a insinuação e ainda o convida para entrar em seu apartamento. Lá chegando, a mulher saca um revólver e revela que assalta homens solitários, que andam pelas ruas de madrugada. Conta a ele, que naquela noite, o vampiro que a atacara, transformara-se no momento em que era abordado por ela, quando iria assaltá-lo. Felizmente, havia sido salva. Portanto, ela levaria em conta esse fato, e ao menos o deixaria vivo, sob a condição de não denunciá-la. Sorrindo, o homem mostra as suas afiadas presas e revela que não haveria sentido em denunciar uma vítima. Afinal, só havia matado a criatura que a atacava, porque uma mulher interessante como ela, merecia ser disputada por dois vampiros.

### SACRIFÍCIO PARA CHOVER (CARLOS MAGNO / CLAUDIO SETO)

RESUMO: No sertão nordestino, uma cidadezinha é assolada pela seca. Em sua humilde casa, Delina conta ao marido, do terrível pesadelo que tivera durante a noite passada. No sonho, Satanás lhe propunha que fosse até a colina mais próxima, durante uma noite enluarada e lhe aguardasse nua, para que fizessem sexo à noite inteira. Em recompensa, o demônio, imediatamente, concederia chuva ao sertão. Prontamente, o marido sugere a Delina que peça um conselho ao vigário sobre o quê fazer. Ao ouvir a jovem e bonita mulher, o vigário lhe explica que, sendo em benefício de todos, Deus a perdoaria, portanto, o sacrifício deveria ser feito. À noite, Delina sobe a colina em direção ao seu martírio, enquanto alguns homens reúnem-se furtivamente na cidade. Deitada, nua ao luar, Delina percebe a silhueta de um homem que investe vigorosamente sobre seu corpo. Durante horas, o misterioso personagem delicia-se com o sacrifício de Delina, porém é subitamente atacado pelos homens da cidade, que o esquartejam e o desvisceram com suas facas e machados. Suas vísceras são empilhadas numa espécie de altar, sob uma lança onde sua cabeça jaz espetada. Delina se levanta e junta-se aos homens que gritam por chuva. Quando a tempestade desaba, o grupo se retira feliz e então, pode-se identificar a cabeça do desafortunado vigário, cravada na ponta da lança. O ritual da chuva dera certo, mais uma vez.

### AMOR FATAL (EROS MAICHROWICZ)

RESUMO: A sensual e solitária Vênus caminha pela paisagem desolada, seguindo os rastros de pegadas deixadas na areia da praia deserta. Ela anseia por companhia, depois de muito tempo vagando pela solidão de um mundo estéril e desabitado. Não tira os olhos da pista, imaginando a satisfação em escutar uma outra voz humana novamente. Ela atravessa vilarejos em ruínas em seu



caminho, até chegar às margens de um córrego, quando perde o rastro das pegadas que desaparecem. Vasculhando melhor a área, Vênus encontra um homem caído e afaga-lhe os cabelos, imaginando que estivesse morto. Percebe então, que ele ainda respira, mas está seriamente mutilado, com o braço direito decepado na altura do ombro. O homem arde em febre, bastante debilitado, mas Vênus arrasta-o para uma casa em ruínas, onde cuida dele dedicadamente, por dias à fio. Até que numa manhã, o homem abre os olhos e com a voz enfraquecida, diz não entender a razão de ter sido salvo por ela, uma vez que, estava mutilado e merecia morrer. Bondosa, Vênus conforta o amargurado homem e ajuda a devolver-lhe a confiança e a auto-estima, dizendo que precisava muito da presença dele para que a solidão não a consumisse. Aos poucos, Tony se recupera dos ferimentos e conta a Vênus que era um escultor e tinha uma vida confortável, antes da grande guerra, mas que depois dela, tudo transformara-se num pesadelo para ele. Sobrevivia dos restos do estoque das ruínas de um supermercado, durante alguns anos. Até que surgiu um bando de salteadores que o torturaram para que revela-se sua dispensa secreta. Roubaram-lhe toda a comida que o mantinha vivo e para se divertirem um pouco, resolveram castiga-lo, cortando-lhe o braço direito com um machado. Sentindo-se um pouco melhor, Tony agradece a Vênus por ajuda-lo a restabelecer-se. Ela deita-se ao seu lado, olhando-o profundamente nos olhos e os longos anos de luta contra a solidão dos sobreviventes, são coroados por vários dias consecutivos de ardente paixão, onde cada segundo de excitação é desfrutado como se fosse o último. No entanto, a frágil saúde de Tony não corresponde ao ritmo da exaustiva jornada de prazer e o rapaz sucumbe, alguns dias depois. Vênus o enterra sob as ruínas da casa onde viveram aqueles doces momentos e segue viagem, novamente só, sem grandes perspectivas quanto ao destino que a aguarda pela frente.

#### A MENINA DAS ABELHAS (EROS MAICHROWICZ)

RESUMO: Num pequeno sítio de interior, Liana é uma tímida menina que vive na companhia de seus pais. Ela passa o dia a caminhar pelo campo, brincando com sua boneca de pano e olhando seu pai lidar com as abelhas do apiário. De tanto fazer isso, as abelhas se acostumaram com ela e a acompanham à todo o lugar onde vai. Fora a velha boneca de pano, as abelhas são suas únicas amigas naquele isolamento do sítio. Curiosamente, o enxame de pequenos insetos à protegem , chegando uma certa vez, até mesmo a matar um touro enfurecido que perseguia a menina pelo pasto. O tempo passou e a pequena Liana cresceu. Formosa e linda , ainda vive no isolamento do sítio, vendo a amargura do velho pai que se esconde cada vez mais do mundo, desde que a mãe os deixou, fugindo com o proprietário de um sítio vizinho. Agora sem a mãe, até mesmo a velha boneca não mais existe, porém as abelhas continuam suas fiéis companheiras e firmes protetoras. Num certo dia, Liana vai a vila com pai, que a deixa no armazém por alguns minutos, para que compre tecidos e alguns mantimentos. Enquanto a moça espera pelo pai, esbarra distraída num atraente rapaz que puxa um pouco de conversa e apresenta-se como Luizinho Machado. Revela ser o novo proprietário do sítio Rio Bonito e vizinho dela. Diz também que veio da cidade grande para morar no campo, pois estava cansado da vida por lá. Liana conta-lhe que vive sozinha com o pai, desde que sua mãe foi embora com outro homem, que por coincidência fora o proprietário antigo do sítio Rio Bonito. Bem no meio da conversa, chega o pai de Liana, que desconfiado com a atenção do rapaz, chama a filha para retornarem para casa. Liana fica encantada com a simpatia e a educação daquele moço tão bonito. Dias depois, Luizinho vai à cavalo ao sítio ao lado, apresentando-se como vizinho e oferecendo seus préstimos ao velho pai de Liana com muita cortesia. Sob os olhares entusiasmados de Liana, o rapaz convida pai e filha para tomarem um café em seu sítio, mas o velho agradece e interrompe a conversa desculpando-se por não poder atender ao convite porque tinha que trabalhar muito naquela tarde. O rapaz se vai, tendo frustrada a sua primeira tentativa de aproximação. Em outra oportunidade, Luizinho encontra Liana na saída da igreja. O rapaz a chama para conversar e marca um encontro com Liana, à tardinha, no riacho. Tranqüiliza-a, dizendo educadamente que só queria ter a oportunidade de conhece-la melhor, conversar com ela, uma vez que seu pai era tão severo quanto à sua aproximação. Dividida, a moça vai para casa. Sem tirar a proposta do pensamento, observa pela janela o pai, distraído, tratando de suas abelhas. Ela sabia que aquele trabalho consumiria as próximas horas do pai e então decide sair ao encontro de Luizinho. Chegando ao riacho, o jovem fica feliz em vê-la e pede para que se sente ao seu lado. Liana, inocentemente, diz que só poderia ficar ali por apenas alguns minutos, mas o rapaz aproxima-se dela e com uma

conversa mansa e vai abrindo suavemente os botões de seu vestido, tocando-a suavemente, imobilizando-a com palavras doces e apaixonadas. Liana sente-se culpada, enquanto o astuto Luizinho, já despido desliza suas mãos, explorando a superfície nua de seu corpo delicado. Exitante, ela não quer que seja assim. Fala em casamento, que seria melhor se casarem primeiro. Luizinho promete casar-se, no dia seguinte. Liana, subjulgada aos carinhos do rapaz, está quase entregue à sedução quando Luizinho sente uma ferroada nas costas, seguida de outra e muitas outras. Feroz, o enxame cai sobre o rapaz, envolvendo-o, enquanto Liana grita inutilmente, para que suas protetoras parem, pois o moço não pretendia machuca-la. Determinadas, as abelhas cumprem fielmente a sua missão de proteger Liana, que se retira inconsolável, sem nada poder fazer para salvar o pobre Luizinho, morto pelo enxame.

## NECRÓPOLIS (FRANCISCO NORIYUKI / MOZART COUTO)

RESUMO: Reinaldo Gregório é um apanhador de cachorros. Persegue um pequeno vira-latas pelo subúrbio de São Paulo, quando distraído, não vê o caminhão vindo em sua direção e é atropelado. Morto, Gregório se vê nu diante de uma forte luz de onde parte uma voz, que lhe dá as boas vindas à um lugar chamado Necrópolis. O homem transita por um lugar repleto de harmonia, onde há paz total entre os seus habitantes. Nesse lugar não era possível medir o tempo, e todos andavam nus e sem preconceitos ou sentimentos negativos. Belas jovens, de aparência física perfeita, acompanham Gregório como suas guias pelo fabuloso mundo de Necrópolis. Uma delas lhe explica que, à partir de agora, ele não será mais chamado por seu nome terreno, mas terá um número de identificação. Chama-o pelo número, e leva-o por uma jornada de observação pelo plano físico, para entender melhor o seu caminho. Gregório observa sem poder interferir no triste destino reservado à sua família, depois de sua morte. Vê sua mulher se embriagando, sua filha tornando-se prostituta e até mesmo a sua amante, que havia o esquecido rapidamente em favor de outro homem mais jovem. Deprimido, Gregório escuta sua guia lhe explicar que tudo aquilo acontecera em conseqüência de sua morte, e que nada podia ser feito para mudar aquele destino de sofrimento reservado às pessoas naquele plano. A guia convence-o a esquecer seu passado mortal e retornar à vida eterna em Necrópolis. Lá, o homem permanece com sua anfitriã, que lhe mostra as faces de um mundo perfeito, sem dor e sem tristeza. Um mundo onde não há espaço para desejos inseqüentes como aqueles sentidos na terra. Em Necrópolis, todos vivem envolvidos numa atmosfera harmônica, de ajuda e união, sem espaço para divergências, disputas ou desentendimentos. Esforçando-se para integrar-se à essa atmosfera, Gregório começa a entender que dificilmente adaptaria-se à tamanha paz e harmonia. Preferia voltar para o plano terreno. Lendo seus pensamentos, a forte luz aparece subitamente e indaga a ele sobre sua vontade de retornar à terra. Gregório explica à luz sobre a sua convicção em voltar, e o ser divino lhe adverte que não haveria garantias no caso de reencarna-lo. Gregório apela novamente à luz que consente com seu pedido e o manda de volta para a terra. Meses depois, nas ruas do subúrbio de São Paulo, um pequeno cão revira as latas de lixo à procura de comida, sem lembrar do que acontecera, nem mesmo da escolha que fizera.

## OS CAÇADORES DE MULHERES (RODVAL MATIAS)

RESUMO: Neste primeiro episódio da saga das aventureiras Zora e Dia, a destemida Zora caminha sozinha pelas colinas de um território desconhecido, quando é cercada e raptada por uma tribo de homens selvagens. No caminho para a aldeia, alguns homens do grupo resolvem por violenta-la, atirando-se como uma matilha de cães, todos ao mesmo tempo sobre Zora. Bulok, o chefe da tribo, dizima o grupo de homens amotinados com sua clava e carrega a mulher para o cativeiro, a fim de não dividi-la com mais ninguém. Chegando na aldeia, Zora permanece acorrentada em meio à um harém de escravas, quando conhece a pequena Dia, que a alimenta e a ajuda, diferentemente das outras mulheres que a hostilizam. Luas se passam, e Zora já pode andar junto as outras mulheres, sem correntes, porém vigiadas. Numa noite, enquanto a maioria dos homens sai para uma caçada, Dia planeja uma fuga com Zora. Elas tentam escapar furtivamente, quando são barradas pela velha carcereira que vigiava as escravas. Atravessam o estômago da carcereira com uma lança, antes que ela possa alertar os sentinelas que guardam a aldeia. Chegando ao portão de saída, livram-se de três

sentinelas distraídos, que ainda conseguem tocar suas trombetas, antes de serem mortos. Bulok escuta o alarme e ordena aos homens que retornem e capturem as fugitivas. Elas despistam seus perseguidores e desaparecem rumo as vastas colinas, à procura de novas aventuras.

### OS ASSALTANTES (RODVAL MATIAS)

RESUMO: No segundo episódio da série de histórias das aventureiras Zora e Dia, as heroínas vagam sem direção pelas perigosas colinas de Turvo. Elas observam a caravana que passa, carregando preciosas mercadorias, escravos e comida. Zora identifica-os como os perigosos Pinks, habitantes das montanhas que retornavam à tribo após uma pilhagem. Famintas, planejam uma aproximação à noite, enquanto a maioria dos homens descansa, para roubarem um pouco de comida e talvez, até mesmo uma montaria. Enquanto observam o acampamento Pink, não se dão conta de que também são observadas. Batedores de um grupo de assaltantes da pradaria, acompanham seus movimentos, cobiçando seus belos corpos femininos. Eles correm até o sopé da colina para contar sobre o seu achado à Cuin, o líder do grupo. Atrapalhados e barulhentos, toda a tribo de homens pequeninos, se atropela para chegar ao alto da colina e se deliciar à visão de tais beldades. A confusão dos desajeitados assaltantes, logo é percebida pelas duas aventureiras, que não vendo grande ameaça nos homenzinhos, chamam o pequenino Cuin para uma conversa. Combinam com o líder dos assaltantes, que elas roubarão apenas mantimentos e cavalos, enquanto as valiosas mercadorias podem ser levadas por eles. Cuin gosta do plano e fecha acordo com Zora e Dia. Ao cair da noite, elas se aproximam furtivamente de um sentinela, matando-o à facadas, enquanto os assaltantes vasculham cuidadosamente as tendas dos adormecidos Pinks, à procura de mercadorias. Atraídas pelo aroma de um caldeirão com ensopado à fogueira, as jovens esfomeadas esgueiram-se pelas pedras até o local, mas são logo surpreendidas por dois sentinelas que exaltados ao verem mulheres, tentam agarrar seus corpos ao invés de soarem o alarme ao companheiros. Enquanto os sentinelas tentam dominar as garotas, Cuin, que vê a cena de dentro de uma tenda, tem a idéia de juntar seu grupo e escondidos, assustarem os cavalos para que alarmassem e acordassem os Pinks que dormiam. Assim todos os homens Pinks se atirariam sedentos de sexo sobre as duas mulheres, deixando as tendas para que fossem esvaziadas por eles. No entanto, Zora e Dia conseguem eliminar os homens que as detinham, e antes que os Pinks que saíam das tendas, às alcançasse, agarram-se à um dos cavalos em disparada e desaparecem na noite. No acampamento, os traiçoeiros assaltantes são descobertos nas tendas e cercados pelos cruéis Pinks. A traição de Cuin custara muito caro, o destino de seu grupo estava selado.

### O GUERREIRO DE AZUR (RODVAL MATIAS)

RESUMO: No terceiro episódio da série de Rodval Matias, Zora e Dia fogem das hordas de guerreiros Pinks, para o norte. Convencidas de terem despistado seus perseguidores, elas caçam um feroz daki, na tentativa de aliviar sua fome. Mas antes que elas possam se alimentar do animal abatido por suas flechas, avistam os ferozes Pinks, aproximando-se rapidamente. Elas sobem juntas à sua montaria e tentam fugir em disparada. Dia dispara suas flechas à esmo, esperando atingir os cavaleiros que reduzem cada vez mais a distância. Elas sabem que seu cavalo está cansado, e que não conseguirão escapar dos velozes cavalos Pinks. Adiante dali, no alto de uma colina, um impávido cavaleiro que observava à tudo, desce a ladeira à galope. Empunhando seu pesado machado, choca-se como um aríete contra a cavalaria Pink que começa a ser implacavelmente dizimada, diante da habilidade dos golpes do valente guerreiro. Os poucos sobreviventes do massacre, espalham-se pela planície em debandada. Ao fim da batalha, o guerreiro apresenta-se as aventureiras como Khona, e as adverte à saírem dali com ele, pois uma matilha de gigantescos cães selvagens se aproximam para devorar as carcaças dos Pinks, mortos em combate. As duas seguem junto à seu salvador por um caminho seguro e logo mais, durante a noite, agradecem ao guerreiro oferecendo-lhe seus belos corpos como retribuição pela grande ajuda que ele às prestou

### O OPERÁRIO (NELSON PADRELLA / ITAMAR GONÇALVES)

RESUMO: Operário conta histórias aos amigos enquanto bebem, sentados à mesa de um bar. Conta um caso, da noite em que voltava para casa e foi perseguido por um disco voador, que brilhava e fazia muito barulho. Ele pergunta aos outros colegas, se já haviam visto coisas assim. Tobias, o operário mais velho, afirma que nunca se apegou à essas fantasias, uma vez que sua dura realidade é mais difícil de se acreditar. Enquanto os trabalhadores conversam, uma espaçonave pousa no lado de fora do bar. Dela saem extraterrestres com formas humanas, femininas e masculinas, que vão entrando no bar. Completamente nus, os alienígenas circulam pelo recinto, tomando as bebidas das mesas e fumando cigarros nos balcões. Totalmente indiferentes à invasão dos extraterrestres, os operários continuam à conversar. Entre uma cerveja e outra, o sofrido Tobias, fala aos amigos sobre a realidade de ter que acordar às quatro da manhã para chegar ao trabalho às oito com medo de se atrasar, senão é descontado e perde o dia. Quando chega a hora do almoço, engole a comida fria da marmita, nas vezes em que ela não azeda, deixando-o sem comer nada o dia inteiro. À noite, quando chega em casa, a castigada mulher até que é bonita, quando olhada na penumbra, enquanto dorme cansada, sem ânimo para mais nada. O dia seguinte vem e é sempre a mesma coisa. Enquanto isso, ao redor de Tobias e dos homens que o escutam, os extraterrestres promovem uma intensa orgia. Machos e fêmeas se agarram, num confuso malabarismo pelo chão ou sobre as mesas e balcões. Os operários que conversam e todos os homens no bar, não se importam com a cena fantástica. Os homens desviam-se dos corpos nus das criaturas deitadas ao chão, não se interessando nem mesmo em dar uma olhada. Aos trabalhadores, naquele momento de descontração no bar, bastam as recordações de uma rotina brutal, da realidade que os desgasta a cada dia, e que não deixa lugar a qualquer outro tipo de realidade alternativa. Um dos alienígenas se levanta, e pede um cigarro à Tobias, que lhe dá prontamente, sem admirar-se ou dirigir a palavra ao estranho ser. O operário continua a descrição de sua dura rotina, que não é nenhuma novidade para os companheiros. Lembra-se que tem que ir embora, pois afinal era tarde e a segunda-feira esperava-o, idêntica às outras segundas. Os extraterrestres também se retiram, entrando na nave e seguindo seu caminho pela imensidão do espaço.

### A FRUTA (NELSON PADRELLA / ROBERTO KUSSUMOTO)

RESUMO: Velho Homem guarda suas recordações, juntamente com os valiosos pertences em sua antiga mansão à beira mar. Vive só e isolado, comparando os momentos que não viveu e os feitos que não realizou, às frutas que sempre guardava para depois do almoço. Percebe que tudo que o cerca não lhe pertence, e que ele sim, pertence à todas estas coisas. Sente-se menino novamente, ao sair de seu corpo, imaginando como seria bom usufruir de tudo o que deixou para trás, tudo o que guardara como uma fruta para a hora da sobremesa. Vê o menino correr, deitar-se na relva, amar muitas meninas, andar à cavalo sem medo de experimentar nem sentindo-se duvidoso à fazer perguntas. Então, repentinamente, vê o menino correr para o parapeito da janela de seu quarto e o segue. O velho homem lança-se de lá, sobre as ondas que lambem o rochedo logo abaixo. Sobram na casa só lembranças e nem sequer um fantasma, além das frutas secas e mofadas, guardadas sobre um prato de em cima da mesa de jantar.

### O GAROTO DE ANTONINA (NELSON PADRELLA / FLAVIO COLIN)

RESUMO: Mário e Sueli seguem viajando quando numa estrada próxima a Antonina, seu carro estraga. O casal caminha até um casarão nas imediações, na esperança de passar a noite. São recebidos por um velho mordomo que cumprimenta Sueli, saudando-a pelo nome. Para a surpresa dos dois, já estavam sendo esperados com a mesa posta e os empregados da casa ao seu redor servindo-lhes o jantar. Mário olha para a parede e identifica Sueli num retrato antigo e a partir desse momento, o casal passa a ter visões de um passado em comum, onde Mário bate à porta do casarão e Sueli, ansiosa o espera. Vêem-se na antiga cama apaixonados, se amando às escondidas, contra a vontade do austero pai de Sueli. Um velho de bigodes brancos retorcidos, como os do mordomo que

os recebera, que ciumento, não permite que a filha compareça ao baile anual e ao tradicional desfile de escolha do “Garoto de Antonina”, do qual o belo e inteligente Mário, é sempre o grande vitorioso. Sueli ama Mário ardentemente, tanto que jamais irá deixá-lo afastar-se de seu convívio. Não deseja compartilhá-lo com outras, nem ser apenas um valioso troféu na coleção do fugidio rapaz. Inconformada com a eminente partida do amado, ela pede a Mário por uma última despedida e então caminham nus ao luar, pelo píer deserto de Antonina e num último e doce beijo Sueli o empurra para dentro da baía. Sacrifica-o pela honra de seus títulos, pelo privilégio de ser o primeiro a amá-la e pelo direito de ser eternamente seu. Aos gritos, Mário desperta bruscamente desse pesadelo. Deitado na cama ao lado de Sueli, levanta-se e pede a ela que fujam dali, à cavalo. O casal cavalga em fuga desesperada entre a vegetação que encobre os arredores da baía, quando o luar que cai sobre o mangue revela os cadáveres putrefados que saem aos montes da água. Cadáveres dos diversos Mários empurrados para dentro da baía, dos Garotos de Antonina que Sueli premiara com sua virgindade e por amor, condenara ao afogamento. Derrubando-os do cavalo, repulsivos e nojentos, os mortos-vivos deleitam-se um após o outro sobre o belo corpo de Sueli. Mais uma vez, Mário acordase sobressaltado no quarto do casarão, dessa vez com a voz do velho mordomo de bigodes brancos, que atendeu-lhe ao pedido para ser despertado as sete horas da manhã. Enfim o alívio, a realidade e Sueli adormecida a seu lado. Na mesa do café da manhã, Mário conta seu duplo pesadelo a Sueli que sorri. O rapaz ausenta-se por alguns instantes e Sueli e chama o velho mordomo, sussurrando em seu ouvido para que não cometesse mais erros como o do dia anterior, em que a chamou pelo nome. Assim revelaria seus segredos. O mordomo pergunta a ela sobre o propósito de seu retorno ao lar, e Sueli diz ter sido idéia de Mário, que viria até lá para pedir ajuda. O casal se despede dos habitantes do casarão e com o carro já consertado por um mecânico, partem com destino à Antonina. Lá, irão participar do tradicional concurso “O Garoto de Antonina”. Dessa vez, apenas como jurados.

#### IN SECTUS (NELSON PADRELLA / MOZART COUTO)

RESUMO: Uma lancha é ancorada num discreto canal de mangue de uma baía deserta. Sob o sol abrasador do verão, o casal de ocupantes da lancha bronzeia-se preguiçosamente, completamente nus. A atraente garota, muito mais jovem do que o rico proprietário da lancha, – um careca gorducho, quase derretendo de tanto suar – reclama do abafamento insuportável e pede um copo de limonada ao homem. Ele se levanta, agarrando a garota e esfregando seu corpo escorregadio ao dela, começa a suga-la freneticamente, por todas as partes do corpo. Enquanto isso, uma nuvem de insetos mescla-se aos corpos quentes e suados dos dois, sendo esmagados lentamente, ferream a pele sensível da garota. Enojada com o odor exalado pelo sujeito flácido e escorregadio, quase enlouquecida pelas sucessivas e dolorosas ferroadas dos insetos, a garota tenta se desvencilhar daquela situação insuportável, mas o homem à força a fazer sexo, enquanto os insetos banqueteiavam-se com o seu sangue. Deixando-a escapar por alguns instantes sob a nuvem de insetos, o homem diz ser amigo das pequenas criaturas, e enquanto costumava a se divertir com garotas como ela, também prestava um favor aos animaizinhos, trazendo-lhes alimento. Chocada com a loucura do homem, ela tenta correr para o interior da lancha, mas é derrubada no chão e envolvida pelo enxame de insetos. Ela estapeia-se, na tentativa de matar os incômodos mosquitos, mas ao observá-los esmagados em suas mãos, arrepiava-se ao notar que as pequenas criaturas voadoras apresentam formas humanas. Mais uma vez, ela cai no chão enfraquecida pela perda de sangue e torna a ser violentada pelo repulsivo homem, que enquanto a estupra, transforma-se lentamente num enorme inseto, que depois de deliciar-se com o corpo com seu corpo, serve-se de seu sangue, cravando suas afiadas presas no pescoço da jovem. Satisfeito, alça vôo com seus pequenos companheiros ao redor do mangue.

#### CORREIÇÃO (NELSON PADRELLA / ROBERTO KUSSUMOTO)

RESUMO: Leonel e sua namorada, pela qual chama carinhosamente de Polaca, passeiam pelo campo num ensolarado dia de domingo. Saltitante como uma criança, Polaca reluta em atravessar o capinzal por temer um ataque de cobra. Leonel a abraça e faz piadas com o temor da moça,

tranqüilizando-a. Resolvem correr pela pastagem, até o instante em que a garota salta, gritando e segurando o tornozelo machucado pela uma picada de um animal, que acredita ser uma cobra. Leonel examina seu tornozelo e encontra a formiga causadora de tanto alarde. O rapaz critica a namorada por ser tão medrosa e ela pede desculpas, dizendo não saber porque estava tão nervosa num lugar tão belo como aquele. Leonel à perdoa pelo escândalo e então, os namorados decidem ter uma experiência sexual diferente, ao ar livre, no meio do campo aberto. De repente, em meio a frenética troca de beijos e afagos, a garota pula assustada novamente, arrepiada com um inseto subindo em sua perna. Pacientemente, Leonel retira um grilo de cima da perna de Polaca e antes de larga-lo novamente no capim, percebe que o inseto está coberto por formigas. Diante do silêncio que se faz na paisagem, o jovem casal de namorados começa a ficar aflito. Não percebem o mínimo som de insetos voando ou mesmo pássaros cantando. A fim de descontraírem-se daquele mau pressentimento, continuam com a excitante experiência rolando abraçados, pela relva macia, se amando ao ameno sol da manhã. Enquanto os namorados enlaçam-se apaixonados, não conseguem observar o campo ao seu redor, que parece ganhar movimento, tamanho o número de formigas que se aproximam por todos os lados. Batendo inocentemente as mãos sobre as pernas para espantar algumas formigas, o casal desperta dos momentos de paixão e se dá conta da gravidade da situação. Observam incrédulos, milhares de grilos e outros insetos saltando em debandada, cobertos por vorazes formigas, que escurecem o campo ao seu redor. Leonel sabia do que se tratava aquilo. Aterrorizado, ele constata que estavam no caminho de uma correição. Sem tempo de sequer vestirem suas roupas, correm pelo campo, sendo absorvidos pela massa de animais em movimento, até terem seus corpos totalmente cobertos e paralisados pela ardência de milhões de mordidas que os devoram ainda vivos. Acaba ali a experiência do amor ao ar livre, numa deliciosa manhã de domingo, quando milhões de pequenas formigas resolvem sair em correição.

#### ESTRANHO COLECIONADOR (NELSON PADRELLA / MOZART COUTO)

RESUMO: Colecionador enlouquecido aprisiona em sua casa uma jovem, que mantém despida e amarrado sobre a mesa, enquanto este recorta tranqüilamente uma série de borboletas de papel. Insano, o homem divaga à respeito de seu amor pelos insetos, e explica à garota, que coleciona as borboletas de papel por sua incapacidade de ferir os animais verdadeiros com alfinetes. Começa então uma sádica seqüência de tortura onde a coleção de borboletas de papel é espetada com alfinetes por todas as partes do corpo da garota. A seção de tortura é seguida pelo estupro e o estrangulamento da jovem. O colecionador acredita que a barbárie cometida por ele se justifica pelo ato fazer parte de um ritual para trazer à vida as suas borboletas de papel. Então, exultante, ele observa suas borboletas ganharem vida e se desprenderem do corpo da moça para alçarem vôo. Seu ritual havia funcionado. Entretanto, a euforia do colecionador louco subitamente transforma-se em pânico, quando sua coleção completa de borboletas de papel, saem de todos os cantos da casa e voltam-se contra ele, espetando centenas de alfinetes em seus olhos.

#### OPUS-1 (WATSON PORTELA)

RESUMO: Numa história com seqüências de ação e sem diálogos, um cangaceiro futurista cavalga em seu jégué alado por entre os cânions e a paisagem seca do planeta Opus-1. Ele é surpreendido pelo ataque de uma caçadora de homens, que o persegue com sua pequena e veloz nave, derrubando-o de sua montaria no meio de uma caatinga. Ao acordar do desmaio causado pelo tombo, ele percebe que está completamente nu e intimida-se ao ver aquela valquíria que o perseguia, despir-se à sua frente. À beira de um desfiladeiro, ele permanece de pé, enquanto a bela caçadora desliza os lábios por seu corpo, fazendo-lhe sexo oral. Em êxtase, o cangaceiro abaixa a cabeça para admirar sua insaciável amante, quando visualiza a real natureza da criatura que se prendia a ele como um parasita. Um ser horrendo, com corpo de mulher, cabeça e escamas de peixe, que o mastigava com sua boca pegajosa e o espremia com garras afiadas. Assustado, o cangaceiro salta para trás tentando livrar-se da criatura, mas cai direto no abismo. Porém é salvo por seu fiel burrico

alado, que num mergulho, ampara-o em seu lombo, o levando para longe dali. No topo do desfiladeiro o a peçonhenta criatura, transforma-se novamente na bela caçadora de homens.

### MARAGATO (LUIZ RETTAMOZO)

RESUMO: Gaiteiro declama um poema sobre Chicho, o “Maragato Louco” que andava de bolicho em bolicho, tomando alguns tragos, implorando que lhe devolvessem seu lenço vermelho há muito desaparecido. O lenço fora perdido juntamente com seu juízo, quando viu aos sete anos, a desonra de Constância, mulher que amara escondido. Um bando de maragatos com seu líder careca, o “Castelhano”, roubaram Constância de Pêro, o marido chimango. Queriam que ela contasse coisas, sobre os cofres da província, mas deixaram de lado sua causa e a maltrataram sem medida, não tendo necessidade, da prenda acabaram abusando. Retorna o louco de sua triste lembrança, e numa grande carreira ao domingo, no meio de tantos gaúchos, num gesto de desespero, solta o grito de revolta que há muito guardava, contido: O maragato careca, meteu a mão em Constância ! Vai “Castelhano”, conta! Conta! Se tu és maragato... E o velho de respeito, “Castelhano”, indignado, tira a conta com a calúnia, passa a adaga na garganta, cala a voz do desgraçado: Fora! Fora daqui, cusco mentiroso... E do vivente assim degolado, jorra o sangue em seu pescoço, riscando o lenço encarnado, que o maragato louco, tanto havia procurado.

### A MÁ CRIAÇÃO DO MUNDO (LUIZ RETTAMOZO)

RESUMO: Entidade divina observa os hábitos de reprodução de uma espécie primitiva. Fascinado pelas sensações de prazer, o ser imaterial inveja o casal de criaturas desprovidas de consciência, e deseja ansiosamente desfrutar por um instante daquele sentimento. Entretanto, sabe que a sua intervenção, por mínima que seja, pode alterar para sempre a evolução daquela espécie. Porém, tomado pelo ímpeto, decide interferir por um breve instante na situação e então introduz aos seres a comunicação verbal e a racionalidade. Homem e mulher balbuciam as primeiras palavras, e imediatamente abandonam as trocas de carícias e as demonstrações de prazer. Com arrogância o macho impõe ordens à fêmea e exige ela que se envergonhe da nudez de seu corpo. Enquanto isso, a submissa fêmea passa o tempo tagarelando à procura das melhores e mais belas folhas que possa usar como vestimentas.

### PECAR PESCAR (LUIZ RETTAMOZO / FLAVIO COLIN)

RESUMO: Tímido e feio, Pedro Bagre é um pescador solitário, que insiste em ir para o mar sozinho em seu barco, passando dias sem nada ou pouco pescar. As meninas assanhadas da vila, dele debocham, assediando-o sem parar, só para vê-lo irritado. Quanto aos outros pescadores, acham estranha a sua maneira perigosa de ir ao mar sem companhia. Alguns acreditam que seja louco, outros dizem que ele sai sozinho para deitar-se com lemanjá. De manhã cedo, olham Pedro Bagre que passa remando solitário em seu candeeiro, desaparecendo aos poucos, junto a linha do horizonte. Isolado em meio as ondas, Pedro Bagre tira as roupas e debruçado à proa do candeeiro, vê surgir a mulher d'água refletida entre a marola. Mergulha sobre sua amada lemanjá quase se afogando em suas curvas, saciando sua sede nas formas líquidas e refrescantes da entidade encarnada em belo corpo de mulher. Ao retornar a terra firme, sente-se o Rei do Mar e não mais se importa com a reprimenda do velho pescador que diz não ser assim que se pesca, e nem mesmo olha para a gostosa Tetéia, que o convida para deitar em seus braços. Vai-se rumo a sua tapera onde tem hora marcada e não pode se atrasar. Desce no porão secreto e conecta seu corpo a centenas de plugs e fios, numa complexa rede de máquinas e computadores, entrando em contacto com outros iguais a ele, em todos os lugares do mundo. Planejando grandes operações, estabelecendo novos contactos.

### CORPO E ALMA (FRANCO DE ROSA / VILACHÃ)

RESUMO: Depois de jogar sinuca com os amigos até altas horas, Reinaldo resolve enfrentar a chuva pulando e desviando das poças d'água, formadas nas calçadas esburacadas do subúrbio. Na tentativa de vencer os buracos e chegar em casa, o rapaz escorrega e cai sentado numa poça, provocando risos na moça que o observa com curiosidade, da janela de um pequeno apartamento. Sem achar a menor graça, Reinaldo tenta se recompor do tombo e sentado na água, protesta contra a atitude da moça. Envergonhada, a garota pede desculpas a Reinaldo e pede a ele que aguarde, pois vai até lá ajuda-lo a se levantar. O rapaz acompanha a garota que o convida para ir até o seu apartamento. Entusiasmado com o convite, Reinaldo dá asas a sua imaginação com as intenções de uma moça bonita como aquela, o levando para dentro de um apartamento, aquelas horas da madrugada. Desconcertado, o rapaz ouve a garota pedir para que tire suas roupas molhadas a fim de que não fique resfriado. Sorrindo, ela tira também as suas roupas molhadas pela chuva, e completamente nua, propõe um jogo à Reinaldo. Acendendo uma vela, os dois entram num círculo desenhado no chão. Encaram-se fixamente, com a chama da vela entre os olhares e então a vela começa a levitar. Assustado, mas repleto de desejo com a situação, o rapaz acaricia a moça, e o casal faz sexo, sem sair de dentro do círculo desenhado no chão. Passadas as horas, Reinaldo adormece enquanto a garota toca seu rosto, dizendo a ele que ao acordar, pensará que tudo aquilo não passou de um sonho e que durante a forte chuva, ele entrou naquele apartamento abandonado. Bêbado e cansado, acabou adormecendo. Ela se despede do rapaz adormecido com um beijo, levantando satisfeita para o além.

### O PAPEL PRINCIPAL (ALICE RUIZ / JULIO SHIMAMOTO)

RESUMO: Dalton inventa personagens inspirados na vida real. Sua personagem principal é Maria, a mulher perfeita. Moldada e aperfeiçoada pela mente masculina de Dalton, Maria está sempre disposta a satisfazer desejos, com sua face de anjo e corpo diabolicamente gostoso. Maria é ignorante e obediente, vivendo apenas para fazê-lo feliz. Sabe o seu lugar e não se queixa, dando tudo sem pedir nada em troca. Então, durante dias e noites de prazer com Maria, trancado em seu escritório, Dalton jaz esgotado e observa a personagem adquirir alma própria. Aterrorizado com o imprevisto, Dalton tenta dormir, mas ela não permite e demonstra tudo o que havia aprendido com ele. Coloca-o no papel principal que ela ocupara até pouco tempo. Trata-o igualmente, fiel nos mínimos detalhes, ela faz o que quer. Usa-o, violenta-o, humilha-o. E como se isso não bastasse, com a mesma habilidade de seu criador em construir e destruir personagens, Maria decide que Dalton deveria morrer ao final da história.

### ÊXTASE ASTRAL (CLÁUDIO SETO)

RESUMO: José flutua por um universo de cores e formas inusitadas. Sentindo-se em paz e harmonia, encontra uma mulher que reconhece como Cristina, sua orientadora do curso de metapsíquica. Cristina lhe explica que os dois alcançaram uma auto-projeção e saíram de seus corpos físicos. Como corpos astrais, eles são réplicas de seus corpos físicos, porém constituídos de matéria espiritual. Seus órgãos sensoriais, dentro dessa dimensão, tornam-se intimamente afinados à emoções e sentimentos reclusos pelas pessoas na dimensão física. Então José compreende a atração e o desejo que guardava por sua instrutora, e os dois entregam-se ao prazer transcendental daquele momento. Após a alucinante experiência, José revela a Cristina, o seu desejo de permanecer para sempre com ela naquela condição, vivendo aqueles momentos quase mágicos. Mas Cristina, conhecedora dos segredos da auto-projeção, avverte-lhe que a permanência de seus corpos astrais naquela dimensão é interligada à existência de seus corpos físicos na dimensão material. Permanecer ali só poderia ser possível, depois da morte física e por apenas algum tempo até a forma do corpo astral se fundir definitivamente à matéria espiritual que compunha aquela dimensão. Cristina



retira-se para o plano físico e promete retornar para um novo encontro. Ela pede que José faça o mesmo, mas quando Cristina se retira ele resolve ficar mais um pouco à espera do próximo encontro. José sentia-se melhor ali do que na sua vida física triste e vazia, onde era motivo de risos entre os amigos, por suas crenças na imaterialidade. Alguns minutos depois, para a sua surpresa, Cristina está de volta e os dois se amam intensamente. A mulher comenta sobre seus compromissos e atividades nesse meio tempo no mundo físico, e só então José se dá conta que entre o momento do primeiro e do segundo encontro de seus corpos astrais, haviam se passado cerca de um mês e meio na dimensão física. Seu corpo material estava abandonado por um longo tempo, e Cristina o aconselha a retornar imediatamente ao plano físico. José retorna rapidamente, e tem uma indescritível sensação de pavor, ao ver seu corpo e m decomposição, coberto de insetos e devorado por ratos. José grita aterrorizado, enquanto seu corpo astral se dissolve na matéria espiritual que compõem aquela dimensão fabulosa.

### ENIGMA DO PRAZER (CLÁUDIO SETO / JULIO SHIMAMOTO)

RESUMO: O tenente das Forças de Pesquisa do Espaço Paralelo, Rudha Porá, eletrobiografa o histórico dos sintomas da estranha enfermidade que o consome à meses. Tudo começou, quando num certo dia ele caminhava pela rua, sendo abordado por um homem conturbado que tentava vender-lhe um ser imaginário, que segundo ele, carregava à suas costas. O tenente reconhece o atormentado homem como o capitão Birã Modza, protonauta desaparecido numa expedição ao pico Marumby. Birã lhe explica que quer desfazer-se da criatura chamada Zifi, que para ele não tem mais utilidade. Diz ter encontrado a criatura durante a expedição ao Marumby e desde então, não consegue separar-se dela. Segundo o homem enlouquecido, o ser invisível só passaria para outra pessoa se fosse trocado por algumas moedas. Percebendo o artifício do pobre maltrapilho, para ganhar algum dinheiro, Rudha sente pena do mendigo e lhe dá algumas moedas, abaixando-se para que a fictícia criatura mude-se para as suas costas. Birã vai embora satisfeito com as moedas e Rudha volta para sua casa, de consciência limpa com a caridade praticada com o pobre maluco. Mais tarde, sentado sobre o sofá, Rudha sente arrepios percorrendo o seu corpo. À princípio, fica um pouco assustado, mas aos poucos os arrepios aumentam, proporcionando-lhe uma sensação de prazer nunca antes experimentada por ele. O tenente rola pelo quarto, tendo orgasmos incontroláveis, durante a noite toda. Pela manhã, já recomposto, mas exausto, decide registrar no eletrobiógrafo, os estranhos sintomas apresentados por ele naquela noite. Dias depois, durante o expediente de trabalho no Centro Brasileiro de Estatística Macro Espacial, o tenente controla o lançamento de um foguete tripulado quando a sensação de hiper-excitação envolve-o repentinamente. Rudha se contorce freneticamente, em êxtase, sem nada poder fazer para impedir uma trágica explosão no hangar de lançamento do foguete. Afastado de suas funções, ele procura um psiquiatra para o tratamento de sua neurose. O especialista lhe aconselha a ter relações sexuais mais freqüentes e afastar-se da dependência excessiva de masturbação. Fisicamente esgotado e tendo novos espasmos, o tenente se desespera ao ver que o psiquiatra não acreditara na sua incrível história. Tranca-se em sua casa durante semanas, registrando os detalhes de sua compulsão e tentando decifrar o enigma em torno do mal que o consome fisicamente. Extremamente debilitado, Rudha reúne suas últimas forças, concentrando-se para uma projeção astral. Seu corpo astral emerge do corpo físico prostrado no chão e finalmente, Rudha consegue vislumbrar a causa de sua enfermidade. Ele grita horrorizado ao ver Zifi, uma criatura cefalópode gigantesca, montada em suas costas. Com tentáculos munidos de potentes ventosas nas pontas, ela suga implacavelmente o seu corpo, até deixar-lhe reduzido à ossos. O corpo astral de Rudha se dissipa, ficando no chão da casa, ao lado de seu esqueleto, o eletrobiógrafo ligado, como única testemunha da solução para o enigma do prazer.

### A MOÇA DO CEMITÉRIO (JULIO SHIMAMOTO)

RESUMO: Durante um dia de inverno no cemitério municipal, a ventania faz tremer o corpo da jovem viúva que deposita flores sobre o túmulo do falecido marido. Zilene chora em memória de Cláudio, e perdida em lembranças, nem percebe o misterioso homem que a observa ao longe, entre as lápides e

jazigos. Ao mesmo tempo, dentro de seu pequeno cômodo no interior do cemitério, o coveiro se embriaga e amaldiçoa sua triste existência. Bêbado, enlouquecido por sua solidão e pela falta do aconchego dos braços de uma mulher, ele resolve sair e atacar qualquer uma que encontrasse em seu caminho. Já se retirando do cemitério, o homem que espreitava Zilene, escuta os gritos desesperados da jovem viúva. Retorna correndo para dentro do cemitério e atraca-se aos socos contra o coveiro que tentava violenta-la. O coveiro, embora bêbado, é mais forte e agride o homem com violência, derrubando-o ao chão, mas se dá conta da loucura que estava cometendo e foge dali, pedindo desculpas. Zilene socorre o homem caído no chão, que ainda tonto lhe agradece, chamando-a pelo nome. Surpresa, a viúva o questiona à esse respeito, e o homem revela-lhe ter conhecido seu marido Cláudio, eram companheiros de movimento e sofreram juntos nas mãos da repressão. Ele testemunhara os últimos momentos de Cláudio na prisão antes de seu assassinato. Conta também que há dias a observava de longe, porque tinha informações de que agentes do DOPS pudessem estar atrás dela. Zilene o levanta e convida-o para tomar um café em seu apartamento, pedindo que lhe conte mais sobre sua amizade com o falecido marido. Chegando em casa, tomam café e conversam por horas. Fragilizada e triste desde a morte do marido, Zilene sente-se confiante com a presença daquele homem bondoso e afável. Era como se estivesse conversando com alguém muito parecido com Cláudio. Seu olhar, seus gestos e o jeito de sua fala, a conduziam a uma atração, no desejo de reaver seu amor perdido. Tomada pelo impulso, Zilene lança-se aos braços do desconhecido que a recebe até mesmo com carícias e toques que ela apenas compartilhara com o amado marido. Pela manhã, o homem se despede dela, dizendo que não poderá mais vê-la novamente. Ela protesta e suplica então que ao menos lhe diga qual o seu nome. Mas o homem se vai, deixando apenas a sensação de saudades do amor de Cláudio em Zilene. Horas depois, ao chegar a um centro espírita, o homem misterioso desperta de seu transe. Ele não era mais Cláudio, era apenas um médium que satisfeito, havia proporcionado um último desejo à uma alma que enfim descansava.

#### APARIÇÃO (MAURÍCIO VENEZA)

RESUMO: O professor Teodoro Nebros narra os resultados de suas pesquisas parapsicológicas para um programa de televisão. Das suas pesquisas á procura de criaturas paranormais e seres extra-terrenos, conta sobre um caso particular, onde um maligno ser assumia a forma de uma bonita mulher, atraindo o pobre lavrador Chico para um descampado durante a noite. Seduzindo-o, roubava-lhe a energia vital aos poucos, noite à noite. Um dia, Elvira, a esposa de Chico, conversa com sua comadre à respeito das atitudes estranhas do marido que sai para andar na madrugada, da sua tristeza e falta de apetite. Espantada, a comadre lhe revela que seu marido Gabriel anda agindo da mesma forma. Desconfiadas, as duas mulheres resolvem seguir os maridos durante a noite até o descampado, para ver o que faziam. Escandalizadas, as comadres observam os maridos ficarem nus, um diante do outro no meio do descampado. Com medo do desfecho da constrangedora situação, as mulheres intervêm para acabar com aquela indecência que praticavam seus maridos. Ao aproximarem-se dos maridos, indignadas, são atiradas ao chão por uma força invisível e vêem os homens acordarem repentinamente do transe. Perplexos, seguem estranhas pegadas pelo capinzal até chegarem a um grande buraco no chão de onde emana uma sinistra névoa. Vão embora assustados e com uma certeza, de que aquilo não era coisa desse mundo. Quanto as explicações do professor Teodoro Nebros, também são inconclusivas.

#### ENQUANTO ISSO... (VILACHÁ)

RESUMO: Mulher assiste televisão à noite, na sala de casa, enquanto dois homens tomam café na cozinha. Ao levantar para aumentar o volume da televisão, ela é gravemente ferida. Sangrando, a mulher arrasta-se em direção à cozinha e pede socorro. Os homens, armados de cutelos e facas correm para a sala e põem-se à destruir a monstruosa televisão que os ataca ferozmente com suas antenas pontiagudas, exibindo em sua tela uma boca escancarada, pronta para devorar seus agressores.

### NUVEM PÚRPURA (VILACHÃ)

RESUMO: Num ponto qualquer do hiperespaço, o astronauta Ziggy, procura uma fuga para a sua rotina tediosa. Na hora da refeição, ele deixa de lado as pílulas de proteína e aciona o materializador da nave, para produzir um sanduíche e um refrigerante. Saboreando o seu lanche, assiste a um vídeo-disk com um show de Jimmy Hendrix, e enquanto escuta a faixa "Purple Haze", embarca nas alucinações de uma viagem astral. Ziggy sai de seu corpo material, flutua pelo espaço até um planeta misterioso e faz sexo com uma garota, perdendo a noção de tempo e espaço. O astronauta observa-se envelhecendo, morrendo e nascendo novamente, enquanto, ao fundo, cantam Hendrix e Joplin. Ao despertar, vê dois outros astronautas que lhe prestam atendimento médico. Recebe a explicação de que no hiperespaço, a falta da ingestão das pílulas de proteína, associada ao efeito visual do vídeo-disk, causaram-lhe uma forte intoxicação. Os efeitos dessa intoxicação são irreversíveis, e aos 26 anos, Ziggy tem agora a aparência de 70. A nave retorna a terra, rumo ao "clube dos corações solitários".

### A VIAGEM (WILDE PORTELA / ROBERTO CÂMARA)

RESUMO: Dois amigos conversam num balcão de bar à respeito de vida após a morte. Paulo explica ao cético Marcos sobre a possibilidade de se fazer uma viagem astral e retornar após a morte. Marcos não acredita em Paulo que antes de ir para casa, aposta que se morresse primeiro, voltaria para lhe provar sua teoria. Impressionado com a convicção do amigo naquelas teorias absurdas, Marcos termina a noite perambulando pelos bares e bordéis de Recife. Pela manhã, ao acordar em seu apartamento com o telefone tocando, Marcos recebe a triste notícia da morte do amigo Paulo. Paulo morrera horas depois de ter conversado com ele, acidentara-se no caminho para casa. À partir desse dia, transtornado com a morte do amigo, Marcos leva sua vida de bordel em bordel, rodando pelos bares e se embebedando. Certa manhã, depois de uma noitada de bebedeira, Marcos acordase indisposto e volta a dormir. Sonha que está em outra dimensão, repleta de luzes e energia. Encontra o amigo Paulo, que lhe dá as boas vindas, sorrindo. Ainda cético, Marcos acredita estar sonhando, mas o amigo revela-lhe que bebera muito naquela noite e seu coração não conseguiu suportar. Um pouco mais conformado com sua passagem, Marcos cobra de Paulo a aposta feita em vida sobre seu retorno. Afinal, Paulo não havia retornado para provar a existência de vida após a morte. Sorridente, Paulo lhe diz que em breve lhe faria a tal visita, mas esqueceu que seu amigo era mesmo imprevisível. Só mesmo o grande amigo Marcos para vir à sua procura, antes mesmo que ele o chamasse.