

## Editorial

Este número da revista *Agauê* vai ao ar com um certo atraso. Infelizmente, motivos alheios à nossa vontade impediram que cumpríssemos aquilo que nos havíamos proposto, que era disponibilizar a revista, em 2001, no máximo a cada dois meses. Desta vez, mais que excesso de atividades do coordenador do Núcleo ou a falta de artigos, tratou-se de uma catástrofe inesperada. Não, não estou me referindo ao ataque às Torres Gêmeas nos Estados Unidos! Tratou-se de um fato de dimensões bem menores, embora, para a USP, suas conseqüências imediatas tenham tido um impacto muito maior: na madrugada do dia 3 de outubro de 2001 um incêndio atingiu a Escola de Comunicações e Artes, interrompendo boa parte das atividades durante várias semanas.

Felizmente, as conseqüências para o Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos foram apenas, digamos assim, logísticas. Atraso na preparação da revista *Agauê*; obrigatoriedade de reacomodação do acervo de quadrinhos que dá suporte às atividades do Núcleo; transferência das reuniões mensais para uma sala em outro prédio da USP; desorientação de professores e alunos, etc. Não houve perdas materiais. Entre mortos e feridos, como diz a velha máxima, salvaram-se todos. Antes assim.

Este número da revista *Agauê* traz, como já é de praxe, dois artigos, uma comunicação e uma resenha. Pretendia-se ampliar o número de artigos, mas ocorreu um ligeiro atraso na devolução do terceiro texto planejado para este número e entendeu-se melhor deixá-lo para o número seguinte, de modo a não atrasar ainda mais a disponibilização do presente. Tudo, no entanto, já está preparado para colocarmos no ar, até o final deste ano, mais um número da revista, encerrando o volume 3. Se nenhuma outra catástrofe assolar a Escola de Comunicações e Artes da USP, tudo indica que isso será possível. Dedos cruzados.

A segunda parte do artigo de Paulo André Machado Kulsar sobre *As noções de Justiça dos Super-Heróis* abre este número da revista. Dando continuidade à discussão que se iniciou no volume 3, número 2, da *Agauê*, o autor passa agora a realizar estudos de caso sobre como a justiça é vista em relação com super-heróis específicos dos quadrinhos. Enfoca, inicialmente, o *Super-Homem*, o *Batman*, o *Capitão América* e o *Fantasma*. Em cada um desses personagens, Paulo identificará as características dominantes em termos de aplicação de justiça. Enquanto, no *Super-Homem*, ele associa o conceito de justiça ao preceito de "amor ao próximo", no *Batman* o autor identifica, nas ações do personagem, o "imperativo categórico de Kant", que diz: "Age sempre de tal modo que a máxima do teu agir possa por ti ser querida como lei universal." Distinções semelhantes são feitas em relação aos dois outros heróis. O artigo concluirá no próximo número da revista, analisando mais personagens dos quadrinhos em sua relação com o conceito de *justiça*.

O segundo artigo deste número representa uma contribuição bastante interessante e inovadora de Gazy Andraus, um pesquisador e quadrinhista bastante conhecido no país, responsável por uma produção variada na área. Seu texto, *O Koan nas histórias em quadrinhos autorais adultas*, que será apresentado em duas partes na revista

*Agaquê*, representa a adaptação de artigo apresentado, em 1999, no GT Humor e Quadrinhos do Intercom, no Rio de Janeiro. Em seu artigo, Gazy se debruça sobre a área dos quadrinhos que lhe é mais cara e na qual tem concentrada a maior parte de sua produção, aquela direcionada a leitores mais maduros. Para ele, este segmento do mercado é composto por "criações de autoria pessoal, onde o ideário de um autor é passado para o roteiro das histórias". Assim, nesta primeira parte de seu artigo, Gazy apresenta breve análise sobre o mercado de quadrinhos e distingue entre as várias formas de publicação existentes, detendo-se nas características do quadrinho autoral adulto. Dentro deste últimos, irá identificar a presença de histórias que podem ter elementos que ele denomina de *Koânicos*, o *koan*, neste caso, podendo ser entendido como "um dito ou frase proferida por um mestre zen, que busca uma resposta intangível racionalmente", ou, de forma mais precisa, "um desafio aos arraigados hábitos da mente, de seu modo de pensar e então agir". Trata-se de um conceito instigante, que conduzirá o autor, posteriormente, a um passeio entre as produções mais significativas dos quadrinhos modernos, apontando aqueles que o utilizam. Esta parte do artigo de Gazy será apresentada no próximo número da revista *Agaquê*.

A Seção de Comunicações de nossa revista traz uma inovação, o primeiro texto elaborado a partir de um evento organizado pelo Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA, a mesa redonda "O Mito nas Histórias em Quadrinhos", realizada no dia 26 de outubro de 2001, no 4o. Congresso Arte e Ciência da USP. Da mesa participaram os professores Martin César Feijó (FAAP), Lucilene Cury (ECA/USP), Regina Giora (Universidade Mackenzie) e Selma Meireles (FFLCH/USP). É desta última a comunicação selecionada para fazer parte deste número da revista. Em seu texto, a professora Selma reflete sobre a presença dos mitos em uma manifestação quadrinhística particular, os mangás, com os quais ela tem grande familiaridade. Ao participar do debate, sua apresentação foi bastante instigante e gerou muitas indagações por parte do público, um fato que provavelmente se repetirá com a leitura de sua comunicação.

A revista fecha com a resenha do livro *Comic book culture: fanboys and true believers*, de Matthew J. Pustz, elaborada por Valéria Aparecida Bari e Erik Pedreira Munne, participantes do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos. Em sua resenha, o casal destaca os pontos principais de um texto com o qual tem já muita familiaridade, pois foi objeto de discussões no Núcleo durante o ano de 2001, quando, a cada reunião mensal, um capítulo do livro foi exaustivamente discutido. Segundo a experiência dos participantes das reuniões, a obra de Pustz, resultado de uma extensiva pesquisa sobre o assunto, é essencial para entender como os quadrinhos afetam a cultura norte-americana, sendo instrumento para a geração de uma comunidade concentrada em torno deles.

## **WALDOMIRO VERGUEIRO**

Coordenador do Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP