

QUADRINHOS NA FRONTEIRA DO REAL: REPRESENTAÇÕES E NARRATIVAS LÍQUIDAS

Adriano A. V. Leonel
Marciel A. Consani
Natália R. M. Sierpinski

Universidade de São Paulo, São Paulo (SP), Brasil

RESUMO

A dupla natureza — comunicacional e artística — que caracteriza a linguagem dos quadrinhos dificulta a delimitação precisa de gêneros, categoria que funciona como o principal elemento articulador em outras formas expressivas, particularmente da Literatura. Esta mesma dicotomia já foi experienciada, ao longo da história pelo Cinema e pelo Rádio, entre outras mídias, o que abre precedentes significativos para a nossa discussão. Partindo da premissa de que existem o “ficcional” e o “não ficcional” no âmbito da narrativa das HQs, cabe desenhar os contornos de um vasto painel dentro do qual as diversas categorizações possíveis evidenciem, não os limites da linguagem, mas a miríade de combinações que nela se manifestam. Neste artigo, analisaremos exemplos de narrativas sequenciais que nos permitem questionar, justamente, as convenções estabelecidas sobre o que é ou não “real”. Apoiados em autores como Bauman, Lefebvre e Morin, além das referências clássicas de Eisner e McCloud, buscaremos contextualizar o potencial das construções culturais denominadas Representação, Liquidez e Complexidade como se apresentam nos quadrinhos. Esperamos contribuir, ao final, para uma maior compreensão da sintaxe quadrinística pelo viés da complexidade que lhe é inerente e avançar nos estudos teóricos que transitam entre a estética e a semântica das narrativas gráficas na atualidade.

PALAVRAS-CHAVE: gêneros narrativos; representação; complexidade.

ABSTRACT

The dual nature - communicational and artistic - that characterizes the language of comics makes difficult the precise delimitation of genres, category that works as the main articulating element in other expressive forms, particularly from Literature. This same dichotomy has already been experienced throughout history of Cinema and Radio, among other media, which opens significant precedents for our discussion. Starting from the premise that there are "fictional" and "non-fictional" within the comics narrative, it is necessary to draw the outlines of a vast panel within which the various possible categorizations show, not the limits of language, but the myriad combinations that are manifested in it. In this article, we will analyze examples of sequential narratives that allow us to question, precisely, the established conventions about what is or is not "real." Based on authors such as Bauman, Lefebvre and Morin, in addition to the classic references of Eisner and McCloud, we will seek to contextualize the potential of cultural constructions denominated Representation, Liquidity and Complexity as presented in comic books. We hope to contribute to a better understanding of the comics syntax by the inherent complexity by the bias of the complexity that is effective and to advance in the theoretical studies that compromise between an aesthetic and a semantics of the graphic narratives in the actuality.

KEYWORDS: narrative genres; representation; complexity.

INTRODUÇÃO

Nosso texto aborda a análise de Histórias em Quadrinhos (HQs¹) os quadrinhos na perspectiva da “Narrativa enquanto Representação”. Para efeitos gerais, o conceito de Narrativa seria uma derivação sintagmática da Representação, isto é, uma construção simbólica projetada no tempo, ao invés de no espaço físico.

A questão que gira em torno da capacidade das narrativas em quadrinhos de representarem o chamado “mundo real” não é exatamente nova, ela já nos foi apresentada Fresnault-Deruelle (1980) pelo viés da semiologia:

(...) o espaço, tal como o deciframos na história em quadrinhos (H.Q.) é uma projeção verossímil, isto é, “recebida”, do espaço referencial quer esulta de nossa experiência e de nossa cultura. O realismo das imagens é, às vezes, tão extremo que o espaço designado dos comics parece poder ser abordado como o lugar ideal — e, em suma, comparável ao nosso — “no seio” do qual se movem criaturas cujas aparências nos levam a crer (...) que também elas existem em um universo de três dimensões. (FRESNAULT DERUELLE, 1980, p. 123).

O que pretendemos discutir aqui é a pertinência de novas e recentes contribuições que se deslocaram do paradigma estruturalista e que oferecem hoje, como possibilidades de aplicação ao estudo da Arte Sequencial (EISNER, 2001).

Cabe, a esta altura, um parêntese: dada a dupla natureza, comunicacional e artística que podemos atribuir às HQs, as possibilidades de análise, técnica, estética, semântica e semiótica (para encurtar a lista) são inúmeras. Em nosso recorte, optamos por buscar a contribuição de teorias sociológicas que ultrapassem o escopo da comunicação e da estética.

Não obstante a evolução dos estudos na área, muitos estudiosos consideram inadequado utilizar termos como “obra” e “autoria” em relação aos produtos e relações nas análises epistemológicas envolvendo HQs.

Isto pode se atribuir ao fato de que a maioria dos “gibis” são criações destinadas ao consumo cultural, mais do que criações que expressem as pulsões e interpretações

¹ Ao longo de nosso texto, alternaremos, indistintamente as denominações de “HQs”, “gibis”, “Quadrinhos”, “comics” e “narrativas sequenciais”, por considerá-las todas correntes e equivalentes.

intrínsecas aos artistas que as conceberam — ainda que esta abordagem conte com muitos exemplos.

Sobre isto, temos duas observações: a primeira, é a de que, nos dias de hoje, a distinção entre “produto” e “obra”, se tornou muito mais difusa, uma vez que desaparece a distinção entre os suportes e os conteúdos neles veiculados.

Assim, a obra em si seria uma criação integral que se transforma em produto apenas na relação que estabelece com seu público. Este fato traz implicações evidentes na definição de “autoria” no contexto das narrativas sequenciais.

Na especificidade das HQs, a própria noção de autoria ganha complexidade: raramente os roteiristas — criadores do texto da narrativa, incluindo os diálogos — são os que desenham as histórias. Hoje, é cada vez mais comum que a obra finalizada corresponda a uma produção trabalhada a muitas mãos, dividindo os créditos autorais, não só entre roteirista e desenhista, mas também com arte-finalistas, coloristas, letristas e editores².

A segunda observação é a condução “elíptica”³ que define o uso do tempo nos quadrinhos, revelando apenas uma pequena parte dos eventos narrados enquanto os espaços entre um quadro e outro são preenchidos pela imaginação dos leitores alimentando a ilusão que dá substância “real” às histórias (McCLOUD, 2006).

A maneira como os *comics* resolvem o problema da passagem do tempo depende integralmente do binômio atenção/interesse do leitor, mas, ao que tudo indica, já está consolidada num punhado de convenções herdadas da literatura — tais como direção da leitura —, do filme — como o corte elíptico, mencionado há pouco — e até do rádio — como a descrição dos fatos visíveis ou pressupostos na trama. Aparentemente, essa combinação híbrida de elementos sintáticos não compromete, mas consolida a própria idiossincrasia semântica das HQs.

Assim, não obstante haverem tantos elementos diferenciais da arte sequencial, procuraremos justamente nos apoiar num ponto em comum que esta abordagem narrativa apresenta com as outras linguagens mencionadas: defendemos que os Quadrinhos apoiam sua narratividade, antes de tudo, na tentativa de representar — e, portanto, interpretar — a

² No caso deste artigo, temos duas exceções à regra: “Magnetar” (Beyruth, 2014) e “O Árabe do Futuro” (Sattouf, 2014) podem se considerados como HQs autorais.

³ Tomando emprestado o termo “eclipse” que designa, na sintaxe audiovisual, as cenas que são descartadas em prol das que mostram as ações essenciais que conduzem a trama.

Realidade, seja na tentativa de emulação do mundo que lhes é exterior, seja pela tentativa de construir uma realidade própria, conectada, mas ontologicamente independente do exterior.

Neste artigo, alinhamos todas as nossas análises à hipótese de trabalho que pode ser sintetizada nos seguintes pontos:

- (1) as HQs se alimentam, como outras linguagens de convergência comunicacional/artística/midiática, de elementos constitutivos orgânicos (discurso, sintaxe, motivos, etc), compartilhando um referencial a partir do qual constroem sua própria idiossincrasia;
- (2) elas não deixam de ser expressões legítimas, não apenas da subjetividade de seus autores, mas da visão de mundo inerente ao contexto de onde emanam;
- (3) por conseguinte, os vieses de análise que incidem sobre os quadrinhos podem, efetivamente, se alimentar de matrizes pós-estruturalistas, fenomenológicas e críticas, tais como aquelas aportadas neste breve artigo.

A preocupação manifesta por nós, enquanto autores, é a de ampliar o leque de possibilidades analíticas alinhavando correntes metodológicas que, embora diversas, se conectam sob o guarda-chuva do paradigma fenomenológico. Com base nelas, propomos o exercício de detectar e explanar as pretensões eventualmente epistemológicas — no sentido mais estrito da “produção de conhecimento” — inerentes à produção e leitura dos quadrinhos.

Assim, os desenvolvimentos teóricos aqui expostos versarão sobre a aplicação, nas HQs, da Teoria das Representações de Henry Lefévre (1983), destacada em nossa seção inicial. O objeto desta análise é o super-herói *Homem-Animal* (*Animal Man*), profundamente explorado e modificado pelo quadrinista escocês Grant Morrison (2015).

A seção intermediária do artigo analisará, à luz do conceito de “Liquidez” de Bauman (2001) uma história específica, reinterpretação do personagem clássico *Astronauta* de Maurício de Souza pelo autor Danilo Beyruth (2014).

A terceira e última seção ampliará o debate apresentando a Complexidade de Morin (2003) como um viés interpretativo para entender as proposições críticas da obra *O Árabe do Futuro* (SATOUFF, 2014).

Ao final, teceremos um pequeno arrazoado de apontamentos caracterizados como “considerações finais”.

I. HOMEM-ANIMAL: A CRIATURA ENCONTRA SEU CRIADOR

A reformulação levada a cabo por Grant Morrison (2015) do personagem *Homem-Animal* é um caso que merece estudo, não só na especificidade dos quadrinhos, mas, também, em termos midialógicos.

A rigor, trata-se muito mais do que uma atualização de um personagem pouco explorado — e um tanto simplório — dentro do universo da DC Comics⁴. Nela, o autor cria um longo arco de histórias⁵ no qual o personagem sofre uma desconstrução profunda em vários níveis para, depois, ao final, ser restituído aos seus elementos essenciais. Ao longo do processo, o roteirista transforma a narrativa em um exercício de metalinguagem quadrinística, não hesitando em quebrar (em termos cênicos) a quarta parede, fazendo com que o personagem título, literalmente, encare os leitores.

Coroando a empreitada, o próprio roteirista se inclui como personagem na história, contracenando com sua recriação em níveis inesperados.

Todas essas ousadias servem de veículo para que Morrison disserte, questione criticamente e projete seus próprios conceitos na narrativa heróica das HQs, expandindo o horizonte das abordagens possíveis na criação das narrativas sequenciais.

Para avaliar essa contribuição, tanto audaz quanto polêmica, emprestaremos algumas construções analíticas de Henri Lefebvre (1983), com recorte para os desenvolvimentos que tiveram lugar na obra “A Presença e a Ausência”⁶.

Ainda que as análises desse autor tenham se constituído num contexto de revisão do método histórico-dialético e enfatizem portanto, seus usos sociais mais do que suas implicações estéticas. Não obstante, o texto em questão também aborda a linguagem

⁴ A Detective Comics (DC), ao lado da Marvel Comics (com a qual divide a maior fatia de mercado) é considerada uma das majors, isto é, uma das mais tradicionais editoras especializadas na publicação de quadrinhos.

⁵ Nossas considerações se referem, especificamente, ao capítulo que conclui a saga, denominado sugestivamente de “Deus Ex Machina”.

⁶ Publicada originalmente em 1980, na França.

artística, plasmada no conceito de “obra”, como uma possibilidade de leitura do mundo, o que nos permite aplicar a Teoria das Representações na Arte Sequencial.

Sobre a presença e ausência, par de opostos nos quais Lefévre estruturou sua Teoria das Representações assimilando criticamente aportes teóricos de Hegel, Nietzsche e Marx, alinhavados em três distintas dimensões, constituídas, respectivamente como por (1) linguagem e pensamento, (2) ato criativo poético e (3) prática social material. Assim:

(...) a presença sempre se realizaria por meio de uma forma, mas, tomada separadamente, essa forma é oca, portanto, ausência. Em contraponto, o conteúdo tomado separadamente é informe, portanto ausente.(...) A presença desenvolve as representações mas busca sempre superá-las em ato, em situação. Presença e ausência são unidade e contradição, supõem uma relação como movimento dialético: não há presença absoluta, nem ausência absoluta (...). Contudo, quando a presença se perde na representação surge a alienação (...) e o concebido prevalece sobre o vivido.(SERPA, 2014, p. 107).

Dois aspectos da Teoria das Representações se destacam: (1) da Representação enquanto ideologia (apontada como uma distorção do olhar marxista) e da (2) Arte enquanto possibilidade de descrição/interpretação do Real, no mesmo nível da Filosofia e das Ciências.

No caso específico de nosso objeto de análise, a proposta do quadrinista escocês subentende o estabelecimento de uma ponte entre o mundo “irreal” dos personagens em quadrinhos em contraponto com o mundo “real” dos leitores, cuja comunicação se estabelece pelo ato da leitura gráfico-visual das narrativas sequenciais.

Tal comunicação, convencionalmente, seria unidirecional: aos sujeitos da leitura — nós, os leitores — caberia o protagonismo sustentado na prerrogativa de quem possui uma existência objetiva; enquanto que os personagens das HQs, sendo objeto da leitura, se perpetuariam na condição de entes fantasmagóricos manipulados ao bel prazer dos criadores.

A ousadia do *Homem-Animal* de Morrison, vem da proposição desconfortável de que os personagens poderiam tomar consciência de sua condição “artificial”, levando-os a entender sua própria natureza de “criaturas” ou “construtos” e, literalmente, encarar seus leitores e criadores — situação ilustrada de forma literal pelo roteirista (2015, p. 45).

A jornada heroica de Buddy Baker (nome civil do personagem), na qual ele caminha, aparentemente para a aniquilação (na verdade, para um novo começo) culmina quando ele encontra seu criador, ou seja, o próprio Morrison, o qual se apresenta como um “Demiurgo” (2015, 9. 221) — já que ele não inventou o herói, só se apropriou do personagem — e explica, didaticamente ao personagem todas as implicações de sua condição existencial bidimensional. Dada a irreversibilidade de tal condição, só cabe ao ultrajado Baker, aceitar os limites de sua condição e, como o Jó bíblico, aceitar a benevolência de seu criador para ver restituídas suas características originais, isto é, sua família e sua condição heroica.

A violação da fronteira entre o real e o imaginário, escancarada por Morrison, equivale à quebra da “Quarta Parede” do teatro Brechtiano, denunciando um vínculo ontológico essencial entre os personagens das HQs, enquanto projeções de nossa própria psique. Em contrapartida, nos vemos lançados no desconforto de questionarmos (agora, “hegelianamente”) nossa própria objetividade, uma vez que podemos, eventualmente, descobrimo-nos na condição de personagens que alguma deidade misteriosa engendrou.

II. UNIVERSO LÍQUIDO

A partir da obra *Magnetar* (2012) escrita e desenhada por Danilo Beyruth faremos um paralelo com alguns apontamentos acerca da liquidez e fluidez da sociedade e, conseqüentemente, das relações humanas apresentadas por Bauman (2001).

*Magnetar*⁷, protagonizada pelo personagem *Astronauta*⁸, inaugura o selo “Graphic MSP”⁹, que foi lançado em comemoração aos cinquentenário de surgimento da Turma da Mônica. Com diferentes artistas e roteiristas a cada título, o selo tem como intuito apresentar releituras dos personagens feitos originalmente por Maurício de Sousa.

⁷ Além de ser a primeira obra do selo Graphic MSP, *Magnetar* foi o primeiro a ter uma continuidade com as obras *Singularidade* (2014) e *Assimetria* (2016) e é o único até o momento que possui três títulos em sequência.

⁸ Personagem de nome “Astronauta Pereira”, que teve sua primeira história publicada em 1963 nas tiras dominicais do Jornal Diário de São Paulo.

⁹ A primeira parte do nome se baseia do termo “Graphic Novel” e a segunda parte significa “Maurício de Sousa Produções”. O projeto resultou da série “MSP 50” em que artistas brasileiros foram convidados a produzir releituras dos personagens de Maurício de Sousa, o que originou quatro livros e posteriormente tomou proporções maiores dando início ao selo Graphic MSP.

Desse modo, somos apresentados a um *Astronauta* mais sombrio e confuso, simultaneamente, no qual vemos uma retomada das principais características dos quadrinhos desse personagem, como a abordagem de questões filosóficas e sua conflitante relação de proximidade e distância com a Terra e com seus próprios familiares.

Para nos aprofundarmos na interpretação dessas relações humanas conflitantes, nos apoiaremos nas contribuições de Bauman (2001). Esse autor nos traz o conceito de “fluidez” que caracteriza as mudanças constantes na nossa sociedade, que se evidenciaram com o advento da globalização, no qual os espaços foram diminuídos e tudo se tornou mais dinâmico, simultâneo e efêmero.

Assim, com essa nova dinâmica fluída, vieram também mudanças em relação à nossa percepção e vínculo com o próprio tempo. Nesta “liquidez” o tempo é o fator mais importante pois as necessidades e vontades se tornam imediatas e instantâneas.

A partir dessa análise acerca da liquidez do tempo, Bauman propõe o conceito de “Modernidade Líquida” que aborda a maneira como se dão as relações sociais e interpessoais numa nova dinâmica de sociedade, para além da relação do indivíduo consigo mesmo, como veremos melhor a seguir.

A história em quadrinhos *Magnetar* começa trazendo para nosso imaginário referências da época do avô do protagonista, que escolheu ficar na fazenda enquanto seu irmão decidiu ir para a cidade. Assim, o primeiro diálogo da narrativa gira em torno das escolhas individuais, o avô do *Astronauta* escolheu a estabilidade de continuar na zona de conforto ao invés de se arriscar para o desconhecido da cidade.

Já o protagonista é apresentado como antítese do modelo de seu avô, falando logo nas primeiras páginas: “Não sou como ele. Eu vivo para ir cada vez mais longe, a lugares onde ninguém jamais esteve.” (Beyruth, 2012, p.10), ou seja, ele optou pela instabilidade e o risco do desconhecido.

Essas duas características contraditórias são base inicial da fundamentação que buscamos no mencionado conceito da Modernidade Líquida, que o autor contrapõe contra a modernidade original, que seria “sólida é pesada, estável e sem oscilações bruscas”, enquanto a modernidade líquida apresenta fluidez, instabilidade e mudanças recorrentes. Dessa maneira, desde o início da narrativa podemos observar um retorno à representação da

modernidade sólida para depois quebrar a expectativa narrativa referente a ela e demarcar que o protagonista na verdade apresenta características que “rompem” com isso.

Na verdade, nenhum molde foi quebrado sem que fosse substituído por outro; as pessoas foram libertadas de suas velhas gaiolas apenas para ser admoestadas e censuradas caso não conseguissem se realocar, através de seus próprios esforços dedicados, contínuos e verdadeiramente infundáveis, nos nichos pré-fabricados da nova ordem: nas classes, as molduras que (tão intransigentemente como os estamentos já dissolvidos) encapsulavam a totalidade das condições e perspectivas de vida e determinavam o âmbito dos projetos e estratégias realistas de vida. A tarefa dos indivíduos livres era usar essa sua nova liberdade para encontrar o nicho apropriado e ali se acomodar e adaptar: seguindo fielmente as regras e modos de conduta identificadas como corretos e apropriados para aquele lugar. (BAUMAN, 2001, p. 13)

No decorrer da narrativa gráfica podemos observar que essa liberdade adquirida é trabalhada no campo individual e gira em torno das crises do protagonista, tanto referentes às suas escolhas (por qual “nicho” ou “moldura” ele optou), quanto às suas relações interpessoais. No entanto, a maneira do *Astronauta* lidar com essas crises pessoais é diferente da de seu avô, o qual o fazia de forma mais resignada. Por outro lado o personagem demonstra uma sensação de culpa maior e dá ênfase às suas escolhas com uma seriedade que chega a ser auto-destrutiva em alguns momentos.

A individualização presente em *Magnetar* é comentada por Bauman como uma das características da Modernidade Líquida, na qual o peso das escolhas fica todo no indivíduo, tornando-o o único responsável por seus sucessos ou fracassos, mas “não se engane: agora, como antes – tanto no estágio livre e fluido da modernidade quanto no sólido e pesado —, a individualização é uma fatalidade, não uma escolha (...) Para resumir: o abismo entre a individualidade como capacidade realista e prática de auto-afirmação está aumentando” (BAUMAN, 2001, p. 43)

Essa individualização é atenuada pelo fato de que a única relação de alteridade que o *Astronauta* mantém durante sua viagem espacial é com o seu computador, com o qual ele conversa como se fosse uma pessoa. Bauman aponta que a modernidade líquida traz a dificuldade de se relacionar com as pessoas próximas e a facilidade de se relacionar com estranhos, ou como no caso, até mesmo com máquinas e interfaces tecnológicas. Isso abre uma margem de segurança como garantia de que a relação estabelecida não irá se tornar

densa e pesada e que poderá ser desfeita a qualquer momento de forma tão rápida e instantânea como foi feita.

A comunicação entre o protagonista e seu computador acaba de forma brusca quando, no meio de sua expedição no espaço, ocorre um acidente e a nave é atingida, danificando vários sistemas e desativando completamente o computador. Apenas depois desse momento é que podemos perceber o *Astronauta* se sentindo realmente sozinho. Sem nenhum recurso tecnológico a que pudesse recorrer, o protagonista tenta consertar manualmente a nave e se prende a uma rotina que o faz manter a noção de quanto tempo estava passando (o que antes era feito por meio da tecnologia) e que alimenta sua obsessão em consertar o equipamento.

Passados quase cinco meses vemos um herói com a sanidade abalada, ouvindo vozes e acreditando que havia alguém além dele, que estaria roubando sua comida e deixando armadilhas – ações que, na verdade, ele mesmo estava fazendo. Bauman fala sobre os ‘assaltantes’ que são o Outro — o qual representa uma ameaça e que recebe a culpa por algo que na verdade não possuiu relação com outra pessoa além de si mesmo. Assim, além do processo de individualização trazer essa culpa para o sujeito, constatamos o movimento contrário, no qual o sujeito põe a culpa em qualquer outro elemento que não seja ele mesmo.

Devido à loucura a que chega o *Astronauta*, esse ponto deve ser visto por uma perspectiva mais ampla, uma vez que a própria loucura do personagem possui relação com sua solidão e sua total perda de referência, social e material. Assim, ele busca nessa rotina uma maneira de retornar as referências que já conhecia e não “se perder no tempo” o que, infelizmente é o oposto do que acaba ocorrendo. É interessante notarmos que:

São esses padrões, códigos e regras a que podíamos nos conformar, que podíamos selecionar como pontos estáveis de orientação e pelos quais podíamos nos deixar depois de guiar, que estão cada vez mais em falta. Isso não quer dizer que nossas contemporâneas sejam guiadas tão somente por sua própria imaginação e resolução e sejam livres para construir seu modo de vida a partir do zero e seguindo sua vontade, ou que não sejam mais dependentes da sociedade para obter as plantas e os materiais de construção. (BAUMAN, 2001, p. 14)

No ápice de sua insanidade, o herói retorna para seu ponto de orientação mais estável: seu avô, o que acaba o levando para um retorno a diversas escolhas pessoais e a eterna insatisfação com a solidão. Sua prisão psicológica é voltada ao peso de suas escolhas pessoais enquanto sua nave quebrada simboliza outra prisão que acaba reforçando esse sentimento de solidão.

A nave também simboliza a busca do protagonista por segurança. Bauman (2001) nos fala sobre a busca exacerbada pela segurança, dando como exemplo os condomínios de luxo com dezenas de portarias, e questiona até onde essa segurança desejada não acaba se tornando uma prisão, ou até mesmo uma “bolha”, como ocorre com o Astronauta que fica tão obcecado por meses em consertar sua nave que essa “prisão” acaba contribuindo para sua loucura.

Após chegar nesse ápice, ele finalmente consegue sair de sua rotina – sua zona de conforto – e se arrisca no espaço usando um traje reforçado, aceitando que não conseguiu consertar sua nave. Quando está quase morrendo ele é resgatado e, depois de ser levado a um hospital, ele diz que quer voltar para casa. Porém a história em quadrinhos seguinte, que dá sequência a essa história, mostra que ele voltou a trabalhar antes do prazo determinado, encurtando suas férias forçadas, ou seja, num momento de vulnerabilidade o protagonista busca a estabilidade e a rotina, as quais se mostram insuficientes para que ele consiga ficar nessa condição por muito tempo, diante da fácil escolha de sair dela.

Desse modo, o personagem que tem sua referência inicial no homem e na sociedade modernos, acaba encontrando sua solidez quando chega ao seu limite (ou quando já passou dele). Entretanto, como foi mencionado no início da narrativa, ele não é como seu avô dele, e essa estabilidade não supre seus desejos imediatos nem lhe traz a felicidade que ele achava que iria conseguir. Ao fim, ele se volta para uma nova viagem, rumo ao mais arriscado, incerto e instável.

III. O ÁRABE COMPLEXO

Tomando como referência o chamado Paradigma da Complexidade, que vêm sendo trabalhado desde o fim da década de 1950 (Morin, 1998), realizamos a leitura da HQ autobiográfica *O Árabe do Futuro*, de Riad Sattouf (2015). Lançada originalmente em 2014

na França e no ano seguinte no Brasil, o quadrinho nos guia pelas memórias de infância do autor que, durante os seis primeiros anos de vida viveu entre França, Líbia e Síria. Fazendo parte de uma trilogia, o primeiro livro (objeto de nossa análise) enfoca exatamente este período de tempo.

Para nossa análise utilizaremos alguns dos princípios-guias, que são “complementares e interdependentes”, apresentados por Edgar Morin em seu artigo “A Necessidade de um Pensamento Complexo” (apud MENDES, e LARRETA, 2003).

Nas palavras do autor, o Princípio Sistêmico, que é o primeiro de sete, nos diz que “[...] A ideia sistêmica, que se opõe à ideia reducionista, é a de que ‘o todo é mais que do que a soma das partes’.” (Morin, 2003, p. 72). Sendo as histórias em quadrinhos, definidas por Cagnin (1975, p.25), “um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: (1) a imagem, obtida pelo desenho e (2) a linguagem escrita”, temos um diálogo claro entre os dois aspectos. Em *O Árabe do Futuro*, o autor consegue trabalhar de maneira eficiente ambos os códigos. Utilizando um traço fino típico dos quadrinhos franco-belgas¹⁰, o autor se vale de possibilidades de desenhos e colorações para transmitir mensagens e intenções, como rostos com referências cartunescas¹¹ ao longo de toda a HQ, e a coloração das páginas nas tonalidades da bandeira síria, quando a família desembarca em Damasco. Em relação à história, temos um jovem franco-árabe que está sendo criado para ser o “Árabe do Futuro”, aquele que irá entrar no mundo moderno por meio da educação e não apenas acompanhará às revoluções tecnológicas e sociais, mas as guiará. Tudo isso dentro de um contexto de dois governos autoritários, e sob criação de um pai sírio e uma mãe bretã, cujos estudos foram realizados em uma universidade francesa.

Dando sequência à nossa leitura, o Princípio Hologramático, nos aponta que “[...] cada célula é uma parte de um todo [...] mas o próprio todo está na parte [...]” (Morin, 2003, p. 72). Na história essa questão pode ser lida na construção de personalidade do pai de nosso personagem principal, Abdel-Razak, sírio que estudou em Sorbonne e cuja tese de doutorado foi desenvolvida na área de história contemporânea, tendo a opinião francesa acerca da Inglaterra como objeto de estudo.

¹⁰ Estilo que “[...] tem como características o uso de linha fina no contorno dos desenhos [...] e o uso parcimonioso de sombras.” (SANTOS, 2015, p. 44)

¹¹ Estilo que “difere-se do realista no que se refere à anatomia” (SANTOS, 2015, p. 45)

Se, no início da história Abdel-Razak discursa sobre como obrigaria todos os árabes a largarem o fanatismo religioso caso se tornasse presidente, perto do fim temos uma cena em que ele impõe que está na hora de o filho ir para a escola pois a criança ainda não sabe ler, o que é necessário para decorar o Corão. O próprio Morin em seu artigo diz que “[...] a sociedade está presente em cada indivíduo no que diz respeito ao todo através da sua linguagem, da sua cultura e de suas normas.” (Morin, 2003, p.72), e a importância da religião na criação de seu filho é um reflexo sociocultural existente em Abdel.

Essa passagem se dá após um encontro entre o pai e um amigo de infância, em que o amigo faz várias perguntas em árabe ao jovem Riad para descobrir se ele sabe a primeira surata do Corão¹². Utilizando como chave para a leitura desta cena o Princípio Ciclo Retroativo, que “[...] rompe com o princípio da causalidade linear: a causa age sobre o efeito, e o efeito sobre a causa [...]” (Morin, 2003, p. 72), temos que o distanciamento do autor, quando criança, da cultura compartilhada por seu pai e o amigo, foi tanto causa quanto efeito da vontade de seu pai forçar uma inserção nessa realidade sociocultural, o que fica claro em outras passagens da HQ.

Durante sua explicação para o quarto princípio, chamado de Ciclo Recorrente, Edgar Morin traça, novamente, um paralelo com a sociedade, que podemos utilizar para deixar ainda mais explícita a construção da personalidade de Abdel-Razak, pois ele é fruto do meio em que foi criado e, ao mesmo tempo é responsável por perpetuá-lo, Morin diz que “Os indivíduos humanos produzem a humanidade de dentro e por meio de suas interações, mas a sociedade emergindo, produz a humanidade desses indivíduos, fornecendo-lhes a linguagem e a cultura” (Morin, 2003, p.73).

Toda a história narrada por nosso autor acaba se encaixando no princípio Dialógico, visto que este “une dois princípios ou noções em face de se excluírem um ao outro, mas que são indissociáveis em uma mesma realidade” (Morin, 2003, p. 74). As percepções de um jovem de origem e costumes franceses em uma jornada de amadurecimento ao se ver em um novo país, nos mostra toda a subjetividade de um indivíduo que busca inserção em seu meio social. O próprio Morin destaca que

“Nós mesmos somos seres separados e autônomos, ao mesmo tempo em que fazemos parte de duas continuidades separadas, a espécie e a

¹² Surata é o nome dado aos capítulos do livro sagrado da religião islâmica, chamado de Corão

sociedade. Quando consideramos a espécie ou a sociedade, o indivíduo desaparece, quando consideramos o indivíduo, a espécie e a sociedade desaparecem. O pensamento complexo aceita dialogicamente os dois termos, que tendem a se excluir um do outro” (MORIN, 2003, p. 74-75).

E, finalizando com o último princípio levantado pelo filósofo, deixamos claro que “[...] todo o conhecimento é uma reconstrução/tradução por um espírito/inteligência em uma cultura e em um tempo determinados.” (Morin, 2003, p.75). Dessa forma, as histórias desses três países pelo olhar de Sattouf (2014) são frutos de um momento histórico, cultural e social, tanto no momento em que vivenciou essas experiências quanto quando se permitiu revisitá-las para a confecção dessa narrativa gráfica específica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada uma das obras aqui analisadas pelo viés da teoria de um grande expoente da fenomenologia nos oferece uma multiplicidade de conclusões possíveis, atestando, por um lado, a polissemia inerente às narrativas escolhidas e, por outro, sua densidade e coesão.

Nesse contexto, o Homem-Animal de Morrison pode ser lido criticamente como um exercício de *egotrip* de seu autor, intentando escrever uma obra polêmica e definitiva com base num personagem que, antes da saga, era perfeitamente esquecível (presença do artista, ausência da obra), ou, muito pelo contrário, como uma legítima exploração metafísica, diluindo as fronteiras entre criador, personagem, leitor e finalmente, do criador, ele mesmo diluído na abstração da trama (presença da obra, ausência do artista).

Já Beyruth (2014) consegue nos apresentar um herói maduro e cheio de crises pessoais. Partindo da questão das escolhas individuais, indo para a questão dos relacionamentos interpessoais, até o tema da segurança e da sanidade, a narrativa nos traz um protagonista que possui diversas relações com a liquidez de Bauman (2001).

Trazendo como tema principal o questionamento acerca da solidão (condição humana), *Magnetar* se mostra como uma narrativa complexa e com várias camadas de interpretação, mostrando não apenas o caráter dos quadrinhos como forma de repensar e questionar nossa sociedade, alçando o universo do personagem a um nível compatível com narrativas literárias de grande qualidade.

Por sua vez, o testemunho de Sattouf nos coloca diante de uma realidade estrangeira, num misto de reportagem e romance, onde o choque cultural — nosso e do autor — se torna a tônica da narrativa.

Ao tomarmos como base seis dos sete princípios utilizados por Edgar Morin para esclarecer e definir o seu conceito de Paradigma da Complexidade, buscamos explicitar como tais princípios se vinculam ao processo de construção do conhecimento, já que, a narrativa de *O Árabe do Futuro* nos mostra, ao nos guiar pelo crescimento de uma criança, exatamente esse processo.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BEYRUTH, Danilo. **Astronauta: Magnetar**. Barueri: Panini Brasil Ltda., 2014.

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo. Ed. Ática, 1975.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. **O Espaço Interpessoal nos Comics**. In HELBO, André. *Semiologia da Representação*. Editora Cultrix, São Paulo, 1980.

LEFEBVRE, Henry. **La Presencia y la Ausencia: Contribución a la Teoría de las Representaciones**. México D. F.; Fondo de Cultura Económica, 1983.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vem revolucionando essa forma de arte**. São Paulo, M. Books do Brasil, 2006.

MORIN, Edgar. In MENDES, C. (Org) LARRETA, E. (Ed.). **Representação e Complexidade**, p. 69 - 78. Ed. Garamond, 2003.

(_____). **Ciência com Consciência**. Rio de Janeiro, Editora Bertrand, 1998.

MORRISON, Grant. **Homem-Animal: Deus Ex Machina**. São Paulo, Panini Comics, 2015.

SANTOS, Roberto E. In VERGUEIRO, W. e SANTOS, R. E. (Orgs). **A Linguagem dos Quadrinhos**. p. 23 - 47. Ed. Criativo, 2015.

SATTOUF, Riad. **O Árabe do Futuro**. Rio de Janeiro, Ed. Intrínseca, 2014.

SERPA, Angelo. **Teoria das representações em Henri Lefebvre: por uma abordagem cultural e multidimensional da geografia**. GEOUSP—Espaço e Tempo, São Paulo, v.18, n.3, p. 487-495, 2014.