BARAQUITÃ:

Revista de Letras e Artes

Revista de Letras e Artes
ISSN 3085-7449
Instituto de Linguística, Letras e Artes
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

Organizadores:
Prof. Dr. Caio Maximino
Prof. Dr. Diego Frank Marques Cavalcante
Profa. Dra. Suellen Cordovil

LOUCURA E LITERATURA

Baraquitã: Revista de Letras e Artes

ISSN 3085-7449

v. 3, n. 6, ago. / dez. 2024

Organização do Dossiê: Prof. Dr. Caio Maximino, Prof. Dr. Diego Frank Marques Cavalcante e Profa. Dra. Suellen Cordovil.

Imagem de fundo da capa: adaptada de Wheel of Fortune, de BenduKiwi. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wheel_of_fortune.png. Licença: Creative Commons Atribuição-CompartilhaIgual 3.0 (CC BY-SA 3.0).

Imagem da capa adaptada: Ângela Taírsa Silva dos Santos e Elaine da Silva do Nascimento, 2025.

Diagramação: Ângela Taírsa Silva dos Santos e Joseane Flavia da Silva Lopes, 2025.

Instituto de Linguística, Letras e Artes

Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

Av. dos Ipês, s/n. Conjunto Cidade Jardim. Nova Marabá. Marabá (PA).

https://periodicos.unifesspa.edu.br/index.php/baraquita/index

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Centro de Biblioteca Universitária

Baraquitã: loucura e literatura [recurso eletrônico] / Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Instituto de Linguística, Letras e Artes ; organizadores: Caio Maximino, Diego Cavalcante, Suellen Cordovil. — Dados eletrônicos. — Vol. 3, n. 6 (ago.-dez. 2024). — Marabá: UNIFESSPA, ILLA, 2024.

Modo de acesso: https://periodicos.unifesspa.edu.br/index.php/baraquita
Título varia: Revista de Letras e Artes
ISSN 3085-7449

1. Literatura - Periódicos. 2. Literatura - História e crítica. 3. Arte e literatura. I. Maximino, Caio, org. II. Cavalcante, Diego, org. III. Cordovil, Suellen, org. IV. Título: Revista de Letras e Artes.

CDD: 22. ed.: 805

Catalogação na fonte: Alessandra Helena da Mata Nunes
Bibliotecária-Documentalista - CRB-2/586

Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

Instituto de Linguística, Letras e Artes

Baraquitã: Revista de Letras e Artes

Editores

Profa. Dra. Suellen Cordovil da Silva

Profa. Dra. Maria Christina Cerveira

Prof. Dr. Gilson Penalva

Prof. Dr. Edson de Freitas Gomes

Prof. Dr. Márcio dos Santos Rodrigues

Design, diagramação e ilustrações

Ângela Taírsa Silva dos Santos

Elaine da Silva do Nascimento

Joseane Flavia da Silva Lopes

Conselheiros

Dr. Andre Rezende Benatti (UEMS)

Dra. Arlinda Cantero Dorsa (UCDB)

Dr. Carlos Ribeiro Caldas Filho (PUC Minas)

Dr. Daniel Abrão (UEMS)

Dr. Luiz Fernando Medeiros de Carvalho (UFF)

Dra. Michele Eduarda Brasil de Sá (UFRJ)

Dra. Mirian Ruffin (UTFPR)

Dr. Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

Dra. Paula Tribesse Patrício Dargel (UEMS)

Dr. Rafael dos Santos (UERJ)

Dra. Regina Silva Michelli Perim (UERJ)

Dr. Ruberval Franco Maciel (UEMS)

Dra. Sueli Maria Ramos da Silva (UFMS/FAALC)

Dr. Thiago Vasconcellos Modenesi (UFPE/UNIT)

SUMÁRIO

Apresentação 06

1. As figuras da loucura na literatura e na arte: leituras foucaultianas sobre a construção histórica da loucura 11

2. Variações e nuances da loucura em “A confissão de Lúcio” 27

3. O paradoxo da loucura em Thomas Harris: analisando as pistas deixadas por Will Graham em *Dragão Vermelho* 44

4. Para além do emblema da loucura: a possibilidade da produção de vida pela literatura na obra *Orlando* de Virginia Woolf (1928) 67

5. A morte como refúgio: a loucura e a solidão nos poemas de Emily Dickinson 83

6. Matinta Perera e sua personificação no conto “A Feiticeira” de Inglês de Sousa 96

7. Vertentes do insólito japonês – manifestações de sublime e *uncanny* em *Kimi ni todoke*, de Karuho Shiina 110

8. Superman: dos quadrinhos para o videogame 128

9. Quadrinhos no ensino da gramática normativa 169

APRESENTAÇÃO

A relação entre arte, literatura, e loucura é um problema de duas mãos: por um lado, as figuras da loucura emergem em diferentes momentos na literatura; por outro, os estudiosos da loucura se voltam para essas imagens como forma de compreender as mutações nos conceitos de loucura através das eras. Em seu “História da loucura”, por exemplo, Michel Foucault (2019) analisa as imagens da loucura na literatura de cavalaria da Idade Média para formular como a loucura nem sempre foi entendida como doença ou transtorno, mas apresentava uma “dimensão estética”: “Na Idade Média, e depois no Renascimento, a loucura está presente no horizonte social como um fato estético ou cotidiano; depois, no século XVII – a partir da internação – a loucura atravessa um período de silêncio, de exclusão. Ela perdeu essa função de manifestação, de revelação que ela tinha na época de Shakespeare e de Cervantes” (Foucault, 2019, p. 163). Essa formulação foucaultiana ressoa com nossa experiência cotidiana, e com o resíduo ineliminável de loucura que lá reside. A insanidade da vida cotidiana e de seus absurdos pode devastar a psique, algo que não escapou a escritores modernos. A literatura moderna está repleta de histórias de enlouquecimento – da loucura da marginalização na *Metamorfose* de Franz Kafka à loucura dionisíaca de *O Lobo da Estepe* de Hermann Hesse (Axelrod-Sokolov, 2018), apontando para uma “linha de fuga” à tendência patologizante da psiquiatria moderna. Ao mesmo tempo, diversos escritores escreveram a partir da autobiografia, como Lima Barreto (2017) e Antonin Artaud (2022, 2023), sugerindo a tensão entre sofrimento e produção de vida que se encontra no cerne da experiência da loucura.

Foucault (2019, 2024) aponta como as diferentes visões da loucura são historicamente determinadas e apontam também para as mutações da relação entre loucura e linguagem. Em sua análise da “fala do louco”, o autor assinala que

> A fala do louco provoca reações que não são aquelas que ordinariamente respondem à fala cotidiana e normal das pessoas. A fala do louco é ouvida, mas é ouvida de tal maneira que lhe é conferido um *status* muito particular. Pensem, por exemplo, naquele curioso personagem que existia não só na literatura, mas também nas instituições da Idade Média cristã – e creio que esse personagem tem seu correspondente nas sociedades islâmicas: o personagem do bobo da corte (Foucault, 2024, p. 61).

De maneira importante, a função da “fala do louco” nas sociedades medievais será substituída, posteriormente, precisamente pela literatura:

> Todavia, esse papel ambíguo de uma fala concomitantemente verdadeira e falsa, de uma fala sem seriedade e de uma fala que, não obstante, diz o essencial, o paradoxo de uma fala desprovida de poder que, não obstante, desvela algo mais importante do que todas as verdades que circulam, esse tema, essa ideia de uma fala tão curiosa, tão privilegiada, vocês sabem que ela não desapareceu de nossa civilização e que, de fato, existe uma fala mais importante ainda do que a do bobo da corte e que ela tem precisamente esse papel: a herdeira da fala do louco do rei é a literatura" (Foucault, 2024, p. 62–63).

É precisamente por uma análise da relação entre loucura e literatura em Foucault que iniciamos o presente volume, que buscou se debruçar sobre a questão da relação entre loucura, linguagem, e literatura, tanto a partir da análise teórica quanto a partir da análise literária, e como podemos colocar as figuras da loucura para jogo em um campo crítico. O artigo "As figuras da loucura na literatura e na arte: Leituras foucaultianas sobre a construção histórica da loucura", de Gabriely Rosa dos Prazeres, articula uma aproximação crítica possível dessa entre loucura e literatura, discutindo como as figuras da loucura evocadas por Foucault para discutir as mudanças históricas na concepção e tratamento. Essa crítica foucaultiana, presente em diversos artigos do presente volume, nos ajuda a implodir algumas simplificações da análise das figuras da loucura na literatura. Rieger (2011) propõe dividir, de maneira didática, as figuras da loucura na literatura a partir de três grandes eixos: a da escritora/escritor louco, que podemos identificar tanto em Antonin Artaud (2022, 2023) quanto em Virgina Woolf (alvo do artigo "Para Além Do Emblema Da Loucura: a possibilidade da produção de vida pela literatura na obra Orlando de Virginia Woolf (1928)", de Isadora Francez Sassim, no presente volume); a das personagens "insanas", como diversas figuras nas obras de Poe a Hesse (Axelrod-Sokolov, 2018; Thiher, 2009); e do uso de termos da psiquiatria e da psicologia para entender a loucura na literatura. A análise da "loucura do escritor" remonta a Platão, e parte da aproximação, já feita para o campo das artes plásticas, entre loucura e criatividade (Busine *et al.*, 1998; Silveira, 2015). Aqui, a loucura e o frenesi irracional e incontrolável que toma os escritores e os artistas geniais é a fonte primária para sua criatividade; mas também é nas raízes sociais da loucura, na sua interface com a misoginia, que encontramos a expressão literária de Virginia Woolf, Sylvia Plath, ou Emily Dickinson – essa última alvo do artigo "A morte como Refúgio: A Loucura e a Solidão nos Poemas de Emily Dickinson", de Letícia Medrado e Juliana Portela Fonseca, publicado no presente volume. Outros, como Lima Barreto (2017), são efetivamente internados em manicômios devido a suas diversas dificuldades de saúde mental. Entretanto, é necessário evitar a "falácia autobiográfica" de sugerir que todos os elementos "insanos" de um dado texto refletem a "loucura" do escritor; essa falácia pode produzir, na melhor das hipóteses, uma crítica superficial da relação entre loucura e literatura.

Risco semelhante pode ser visto ao analisarmos a loucura dos personagens, como se fossem meros reflexos da loucura de seus criadores. No artigo de Aurora Cardoso de Quadros, “Variações e nuances da loucura em ‘A confissão de Lúcio’”, essa relação é implodida a partir da articulação dialética dos temas do descentramento do sujeito tanto na ficção quanto na vida cotidiana; aqui, se trata menos de utilizar os personagens para “analisar” o autor e mais uma forma de compreender como uma certa loucura “sociológica”, anômica, articula-se nas frestas entre ficção, autobiografia, e vida cotidiana. Os paradoxos da loucura, ao mesmo tempo afirmação de verdade e falsidade, nos permitem pensar a literatura como confabulação da loucura – ao mesmo tempo expressão de uma verdade e invenção dessa verdade. Esse paradoxo é articulado no artigo de André Alvares Usevicius, “O Paradoxo da Loucura em Thomas Harris: Analisando as pistas deixadas por Will Graham em Dragão Vermelho”, publicado no presente volume.

Se, por um lado, a terminologia psicológica e psiquiátrica foi muitas vezes utilizada para analisar a literatura, e vice-versa, assumida tanto por Freud quanto por Jung, mas também por autores da “Terceira força” existencial-humanista, por vezes essa análise arrisca reduzir eventos e personagens a meros feixes de sintomas (Rieger, 2011). Por outro lado, é possível articular uma *outra noção* nessa aproximação, tomando-se os conceitos foucaultianos de “estética da existência” e “cuidado/cultivo de si” (Foucault, 2022). “Cuidar de si” significa assumir a responsabilidade por suas ações e comportamentos, tanto em relação a si mesmo quanto aos que estão ao seu redor. Trata-se aqui de constatar o quanto a análise literária da loucura (e vice-versa) podem apontar para a crítica e a experimentação: os sujeitos passam a refletir sobre suas práticas e condutas a partir das figuras literárias, produzindo uma postura ativa de inquietação que se propõe a mobilizar a estruturação da relação consigo. Os artigos de Letícia Medrado e Isadora Francez Sassim apontam como, tanto para Virginia Woolf quanto para Emily Dickinson, a emergência da loucura na literatura é sobretudo um espaço produtivo de introspeção, autoconhecimento e criação artística, mais do que mero reflexo de uma loucura subjacente.

Assim, a *escrita de si* passa a *dizer uma verdade sobre si*, produzir novas formas de pensar a si e ao mundo e articular as dimensões pessoais e sociais do sofrimento, produzindo uma “fala concomitantemente verdadeira e falsa, de uma fala sem seriedade e de uma fala que, não obstante, diz o essencial” (Foucault, 2024, p. 62) sobre si, sobre o sujeito, e sobre os agenciamentos humanos. Atitude semelhante pode ser encontrada, de maneira paradoxal, na análise feita por André Alvares Usevicius, no artigo “O Paradoxo da Loucura em Thomas Harris: Analisando as pistas deixadas por Will Graham em Dragão Vermelho”, que articula uma linha desterritorializante e uma linha territorializante no personagem Will Graham.

Na esteira das reflexões sobre a loucura, temos o artigo “Matinta Perera e sua personificação no conto ‘A Feiticeira’, de Inglês de Sousa”, de Bianca Pereira Chaves e Nayara Rodrigues Santos, que aborda uma figuração insólita das personagens femininas. A Feiticeira apresenta indícios comportamentais semelhantes aos da lendária Matinta Perera, revelando tensões com personagens masculinos exploradores e articulando, assim, um contexto de resistência e proteção coletiva da natureza.

Já na sessão especial voltada aos estudos dos quadrinhos, observa-se uma relação direta com a cultura pop e suas diversas reverberações analíticas. No artigo “Vertentes do insólito japonês – manifestações de sublime e uncanny em Kimi ni todoke, de Karuho Shiina”, Samara Souza da Silva explora os limiares do insólito e o sublime nas narrativas gráficas japonesas, com destaque para o mangá de Karuho Shiina, revelando a riqueza estética e simbólica da cultura japonesa.

Para Gustavo Barbosa, no artigo “Superman: dos quadrinhos para o videogame”, desenvolve-se uma análise aprofundada que evidencia a complexa transposição do personagem icônico dos quadrinhos para a linguagem dos jogos eletrônicos. O autor propõe uma leitura sistematizada da relação entre essas mídias, mostrando como ambos os produtos culturais podem ser interpretados sob uma ótica filosófica e social. Por fim, no artigo “Quadrinhos no ensino da gramática normativa”, Nataniel dos Santos Gomes apresenta uma proposta pedagógica inovadora, utilizando os quadrinhos como ferramenta didática no ensino da norma culta da língua portuguesa. A pesquisa destaca como os elementos visuais e narrativos das HQs podem potencializar a aprendizagem gramatical de forma lúdica, crítica e eficaz.

Desejamos a todos uma excelente leitura

Prof. Dr. Caio Maximino
Prof. Dr. Diego Frank Marques Cavalcante
Profa. Dra. Suellen Cordovil

REFERÊNCIAS

ARTAUD, Antonin. **Cartas de Rodez**. tradução: Jorge Henrique Bastos. 1ª edição. ed. São Paulo, SP: Iluminuras, 2023.

ARTAUD, Antonin. **Van Gogh, O suicidado da sociedade**. tradução: Gabriel Bonesi; Mayara Dioniso. Rio de Janeiro, RJ: Editora Via Verita, 2022.

AXELROD-SOKOLOV, Mark. **Madness in Fiction: Literary Essays from Poe to Fowles**. [*S. l.*]: Springer, 2018.

BARRETO, Lima. **Diário do hospício & O cemitério dos vivos**. [*S. l.*]: Companhia das Letras, 2017 [1953].

BUSINE, Laurent *et al.* **Beyond Reason: Art and Psychosis: Works From the Prinzhorn Collection**. Berkeley: University of California Press, 1998.

FOUCAULT, Michel. **Dizer a verdade sobre si**. São Paulo (SP): Ubu Editora, 2022.

FOUCAULT, Michel. **História da loucura**. 11ª ediçãoed. São Paulo (SP): Perspectiva, 2019 [1961].

FOUCAULT, Michel. **Loucura, linguagem, literatura**. tradução: Nélio Schneider. São Paulo (SP): Ubu Editora, 2024.

RIEGER, Branimir M. **Dionysus in Literature: Essays on Literary Madness**. [*S. l.*]: University of Wisconsin Pres, 2011.

SILVEIRA, Nise da. **Imagens do inconsciente**. 1ªed. Petrópolis: Editora Vozes, 2015 [1981].

THIHER, Allen. **Revels in Madness: Insanity in Medicine and Literature**. [*S. l.*]: University of Michigan Press, 2009.

AS FIGURAS DA LOUCURA NA LITERATURA E NA ARTE: LEITURAS FOUCAULTIANAS SOBRE A CONSTRUÇÃO HISTÓRICA DA LOUCURA

1

Figures Of Madness In Literature And Art: Foucaultian Readings On The Historical Construction Of Madness

AUTORA: Gabriely Rosa dos Prazeres

Enviado: 15/01/2025
Aceito: 23/04/2025

Gabriely Rosa dos Prazeres
Graduada em Serviço Social pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi (2024) e em Psicologia pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – Unifesspa (2025). Pós-graduada em Saúde Pública com ênfase em Saúde da Família e pós-graduanda em Psicologia Social (2025). Atuou como estagiária na Clínica Desenvolva Terapias Especializadas (2022–2023) e, entre 2024 e 2025, participou como voluntária no Programa de Atendimento Psicológico Estudantil (PAPSE), na Rede de Escuta Psicológica (REP) e como bolsista no Programa de Educação pelo Trabalho para a Saúde (PET-Saúde): Equidade.
Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/4622899478671102

RESUMO

O estudo analisa a loucura com base nas categorias teóricas de Michel Foucault, abordando os deslocamentos históricos nas formas de percebê-la e manejá-la socialmente. A partir da análise de obras literárias e pictóricas — como as pinturas de Bosch e os textos de Brant e Erasmo —, são discutidas figuras que performam a loucura em diferentes contextos e como essas representações foram retomadas por Foucault para refletir sobre as mutações nos discursos e nos espaços determinados a ela em diferentes períodos. O texto percorre momentos desde a Idade Média até o surgimento do modelo asilar e da biopolítica moderna, destacando como a loucura foi sendo cada vez mais capturada e contornada pelos mecanismos de biopoder.

Palavras-chave: Loucura; arte; literatura; biopoder.

ABSTRACT

The study analyzes madness based on Michel Foucault's theoretical categories, addressing the historical shifts in the ways of perceiving and managing it socially. Based on the analysis of literary and pictorial works — such as Bosch's paintings and the texts of Brant and Erasmus —, the authors discuss figures that perform madness in different contexts and how these representations were revisited by Foucault to reflect on the changes in the discourses and spaces determined for it in different periods. The text covers periods from the Middle Ages to the emergence of the asylum model and modern biopolitics, highlighting how madness was increasingly captured and circumvented by mechanisms of biopower.

Keywords: Madness; art; literature; biopower.

> “[…] se tantos homens em quem supomos juízo são reclusos por dementes, quem nos afirma que o alienado não é o alienista?”
>
> - Machado de Assis, “O alienista”.

INTRODUÇÃO

Em dado momento, num lugar não tão longínquo, havia um homem chamado Jorge, que, na verdade, era um grande rei. O rei Jorge tinha súditos de confiança, filhos e uma rainha a quem amava; tinha também verdades e sentidos fundamentais que guiavam sua vida e seu próspero reinado. Seu reino tinha lindos campos floridos, com casas douradas e pássaros que iluminavam o céu como estrelas cadentes.

Certo fatídico dia, invadiram seu reino para tomar seus bens mais preciosos, sequestraram sua família e o afastaram de seu magnífico castelo; mataram seus pássaros, derrubaram as casas e queimaram toda a extensão de seus campos. O rei ficou em ruínas. Perdeu, de uma só vez, aquilo que outrora podia chamar de lar. Se já não fosse isso abissal, trocaram ainda seu nome, o trancafiaram sem vestes em um porão sujo e úmido e negaram-lhe comida. Não cortaram a sua cabeça, mas o despedaçaram das mais diversas formas. A pior delas, que o atingiu como uma adaga afiada, foi quando lhe disseram repetidas vezes que nunca foi rei, que havia inventado uma coroa e um mundo frágil, feito de tinta em papel. Dito isso, Jorge não mais era rei; Jorge não mais era Jorge. Disseram-lhe que suas verdades e sentidos eram vazios. Pior: disseram que se era de fato rei, que fosse logo o “rei-louco” e assim o chamaram desde então. Nunca ouviram o que ele tinha a dizer, se tivessem lhe dado ao menos uma chance, ele teria lhes dito talvez, “queria que soubessem, que nem sempre fui considerado louco”.

Esse caso, uma metáfora possível, é útil para iniciarmos algumas discussões importantes acerca de como a loucura é socialmente percebida e manejada. A partir das categorias teóricas de Michel Foucault, busca-se compreender algumas figuras e locais socialmente delegados à loucura, bem como refletir sobre como a literatura e a pintura podem tanto reproduzir quanto desafiar os valores sociais atrelados à sua face. Além disso, é possível elaborar como esses espaços sociais, tangíveis e intangíveis, estabeleceram, em certos períodos, experiências de cárcere e desumanidade frente ao sujeito definido como “louco”. Ao longo do texto, percorre-se alguns caminhos teóricos e históricos para pensar a construção da loucura como categoria social. Iniciamos com a Idade Média e Renascença, explorando como a loucura foi representada na arte e na literatura. Em seguida, analisamos o internamento e a moralização da loucura durante o Classicismo. Por fim, abordamos a consolidação do modelo asilar e a maneira de emergir do biopoder, refletindo sobre como esses movimentos históricos moldaram as formas de lidar com a loucura até os dias atuais.

1. A HISTÓRIA DA LOUCURA EM MICHEL FOUCAULT

A concepção de loucura, conforme é pensada e difundida na sociedade contemporânea, como patologia/doença mental relacionada diretamente aos cuidados médicos, é socialmente construída, no sentido de que os discursos, papéis e espaços sociais que a ela se impõem hoje, sofreram diversas modificações ao longo da história (CAPONI, 2012). É nesse viés que no livro *A história da loucura na idade clássica*, o filósofo Michel Foucault reconstrói o percurso de algumas dessas múltiplas concepções historicamente, buscando entender as tecnologias da exclusão que operam sobre o louco em períodos diversos.

1.1 A LOUCURA NA IDADE MÉDIA E RENASCIMENTO

Para elaborar sobre esses mutáveis padrões que criam, modificam e permeiam a ideia de loucura perante a sociedade, Michel Foucault cita como exemplo a função da “Nau dos Loucos”, figura presente em alguns locais na Idade Média:

> Eles existiram, esses barcos que levavam sua carga insana de uma cidade para outra. Os loucos tinham então uma existência facilmente errante. As cidades escorraçavam-nos de seus muros; deixava-se que corressem pelos campos distantes, quando não eram confiados a grupos de mercadores e peregrinos (FOUCAULT, 1978, p. 13).

Esse lugar delegado aos loucos continha diversos significados, a loucura era inserida em um exílio ritualístico de purificação, uma peregrinação que abria oportunidade para o milagre; a libertação da loucura, mas também uma verdade levada com ela, que estava presente em um horizonte familiar na Idade Média (FOUCAULT, 1978, p. 16). Essa jornada de purificação possível através dos mares foi uma das faces que a loucura assumiu, esta, como outras atreladas a ela, sustentava-se a partir de alguns mecanismos importantes.

Um dos meios para construção da representação da loucura são os discursos; sendo ela objeto destes, aparecendo, por exemplo, na literatura e pintura que podem servir para refletir e desafiar os valores sociais atrelados a esta. Nesse sentido, no período do fim da Idade Média ao Renascimento, sob suas formas diversas, plásticas ou literárias, não houve apenas um significado comum da loucura. A pintura mergulhou numa experiência que se afastava cada vez mais da linguagem, assim a figura e a palavra ilustravam a mesma fábula da loucura no mesmo mundo moral; mas começaram ali, a tomar duas direções diferentes (FOUCAULT, 1978, p. 23).

Para elaborar essa relação e suscitar o debate acerca da transição entre as transformações sociais/culturais e das percepções quanto à loucura nesse período, Foucault trabalha as obras de alguns pintores renascentistas como Pieter Bruegel, Thierry Bouts, Dürer, Hieronymus Bosch e outros, que trazem a representação de uma manifestação cósmica obscura da loucura no século XV, como na obra *A Nau dos Loucos* (originalmente *Das Narrenschiff*)*,* de Hieronymus Bosch, que reflete os loucos como figuras insanas, à espreita, uma desordem obscura do mundo (FOUCAULT, 1978, p. 29). Abaixo, na Figura 1, a obra citada.

Figura 1 - *A Nau dos Loucos*, óleo sobre madeira, Hieronymus Bosch, 1490.

Fonte: Site Wikipedia.

Numa série de imagens desse tipo, a Renascença exprimiu a partir da fantasia o que ela pressentia das ameaças e segredos do mundo. A loucura tem, nesses elementos, uma força primitiva de revelação de sua própria verdade: o onírico é real, a partir dele são possíveis fantasmas assombrosos, o destino secreto dos homens, as figuras inquietantes que se eternizam nas noites. É nessa trama da imagem enigmática da pintura do século XV, que se desenvolveu a visão trágica da loucura (FOUCAULT, 1978, p. 33).

Na transição entre o fim da Idade Média e o Renascimento, a loucura passou a simbolizar uma inquietação crescente na cultura europeia, isso, porque a figura do louco ganhou destaque por sua ambiguidade, representando tanto uma ameaça (como exemplificado anteriormente), quanto um objeto de desprezo, refletindo o ridículo dos homens (FOUCAULT, 1978, p. 18).

Nesse sentido, no domínio da expressão da literatura, a experiência da loucura no século XV e XVI assumiu sobretudo o aspecto de uma sátira moral (FOUCAULT, 1978, p. 31). Construiu-se uma retórica crítica da figura do louco e a visualização disso é possível a partir de alguns escritores como Sebastian Brant e Erasmo: em alguns dos contos e poemas de Brant, sobretudo a obra A Nau dos Insensatos (originalmente Das Narrenschiff), o retrato dos insensatos que viajavam nessas embarcações "são os avaros, os delatores, os bêbados [...] que se entregam à desordem e à devassidão; os que interpretam mal as Escrituras, os que praticam o adultério" (FOUCAULT, 1978, p. 30); na obra de Erasmo também, a loucura não está ligada ao mundo e a suas formas subterrâneas, mas sim ao homem, suas fraquezas, sonhos e ilusões; a loucura não está mais à espreita do homem, numa face fantasmagórica, não, ela se insinua nele, está no relacionamento que o homem mantém consigo mesmo (FOUCAULT, 1978, p. 29).

Nessa ambiguidade de sentidos da loucura da Renascença, de um lado, há representação de uma *Nau dos Loucos* com rostos furiosos como em Bosch e outros pintores, que mergulham em uma obscuridade ameaçadora do mundo e falam de estranhos saberes, em uma experiência trágica da loucura. Do outro lado, no literato, há em escritos como os de Brant, uma *Nau dos Loucos* que constitui para os sensatos uma viagem exemplar e didática dos defeitos humanos, uma visão que eleva os sentidos morais, em uma experiência crítica da loucura (FOUCAULT, 1978, p. 32).

> Para o segundo, a loucura apenas reflete os defeitos dos homens, a insanidade que pertence à imoralidade,é considerada no universo do discurso. Aí ela se apura, torna-se mais sutil e também se desarma. Muda de escala; ela nasce no coração dos homens, organiza e desorganiza sua conduta; embora governe as cidades, a verdade calma das coisas, a grande natureza a ignora. Logo desaparece, quando aparece o essencial que é vida e morte, justiça e verdade. Pode ser que todos os homens estejam submetidos a ela, mas seu império será sempre mesquinho e relativo, pois ela se revela em sua medíocre verdade aos olhos do sábio. Para este, ela se torna objeto, e do pior modo, pois se torna objeto de seu riso (FOUCAULT, 1978, p. 33).

O fato é que essa visão moral da loucura, representada por alguns autores, é a que se sobressai. Para Foucault (1978, p. 34) "a consciência crítica da loucura viu-se cada vez mais posta sob uma luz mais forte, enquanto penetravam progressivamente na penumbra suas figuras trágicas", nesse ponto, a figura trágica não é de todo anulada, mas fica oculta, mascarada por um discurso crítico.

1. 2 CLASSICISMO E INTERNAMENTO

A partir disso, nos séculos XVII e XVIII destaca-se um discurso moral da loucura, mas para o fortalecimento dele, uma sucessão de fatores é necessária. Foucault (1978, p. 10) estabelece uma relação entre uma quantidade abundante de leprosários, que isolava os leprosos durante a Idade Média, mas que quando o problema da lepra foi reduzido e esses espaços desocupados, passam gradativamente a ser palco de outro tipo de exclusão:

> Frequentemente nos mesmos locais, os jogos da exclusão serão retomados, estranhamente semelhantes aos primeiros, dois ou três séculos mais tarde. Pobres, vagabundos, presidiários e "cabeças alienadas" assumirão o papel abandonado pelo lazarento, e veremos que salvação se espera dessa exclusão, para eles e para aqueles que os excluem (FOUCAULT, 1978, p. 10).

Nesse sentido, a loucura, juntamente com outros personagens, é formulada como sucessora da lepra em um espaço de exclusão social, uma população reclusa, submetida a um conjunto de juízos morais. E é no sentido dessa exclusão, como em Brant e Erasmo, que a loucura começa a se avizinhar com o pecado:

> Este parentesco entre as penas da loucura e a punição da devassidão não é um vestígio de arcaísmo na consciência europeia. Pelo contrário, ele se definiu no limiar do mundo moderno, dado que foi o século XVII que praticamente o descobriu. Ao inventar, na geometria imaginária de sua moral, o espaço do internamento, a época clássica acabava de encontrar ao mesmo tempo uma pátria e um lugar de redenção comuns aos pecados contra a carne e às faltas contra a razão (FOUCAULT, 1978, p. 99).

A repressão dessa loucura então carrega uma ideia de purificação, uma revolução moral na sociedade, onde a repressão adquire uma eficácia na cura dos corpos e na purificação das almas. Nasce assim a era Clássica da loucura, uma era de internamento.

> O Classicismo inventou o internamento, um pouco como a Idade Média a segregação dos leprosos; o vazio deixado por estes foi ocupado por novas personagens no mundo europeu: são os "internos". O leprosário tinha um sentido apenas médico; muitas outras funções representaram seu papel nesse gesto de banimento que abria espaços malditos. O gesto que aprisiona não é mais simples: também ele tem significações políticas, sociais, religiosas, econômicas, morais (FOUCAULT, 1978, p. 61).

Nesses locais, prisões, casas de detenção, alguns chamados hospitais, mas que não carregavam consigo carga médica, tinham outras funções: eram antes de tudo, estruturas semi jurídicas, uma espécie de entidade administrativa que, ao lado dos poderes já constituídos, e além dos tribunais, decide, julga e executa (FOUCAULT, 1978, p. 57). Assim, entre os mesmos muros estavam os loucos, mas também qualquer outro condenado que perturbasse a ordem social da época ou não servisse a seus interesses. Ocorrendo dessa forma uma mudança para a percepção da loucura em comparação a Idade Média.

> A loucura deixou de ser, nos confins do mundo, do homem e da morte, uma figura escatológica; a noite na qual ela tinha os olhos fixos e da qual nasciam as formas do impossível se dissipou. O esquecimento cai sobre o mundo sulcado pela livre escravidão de sua Nau: ela não irá mais de um aquém para um além, em sua estranha passagem; nunca mais ela será esse limite fugidio e absoluto. Ei-la amarrada, solidamente, no meio das coisas e das pessoas. Retida e segura. Não existe mais a barca, porém o hospital (FOUCAULT, 1978, p. 48).

Esse gesto de internamento tinha uma implicação mais profunda: ele não apenas separava indivíduos desconhecidos, mas também transformava rostos conhecidos na paisagem social, tornando-os figuras estranhas, desfazendo familiaridades e afastando algo da natureza humana do entendimento, criando o alienado no encarceramento (FOUCAULT, 1978, p. 92).

Existem utilidades sociais desse internamento e o papel desempenhado por esses personagens excluídos. A nova face da loucura, em sua exclusão, sustentava importantes pilares nessa sociedade, como, por exemplo, sua economia.

> Em toda a Europa o internamento tem o mesmo sentido, se for considerado pelo menos em suas origens. Constitui uma das respostas dadas pelo século XVII a uma crise econômica que afeta o mundo ocidental em sua totalidade: diminuição dos salários, desemprego, escassez de moeda, devendo-se este conjunto de fatos
>
> [...] Toda vez que se produz uma crise, e que o número de pobres sobe verticalmente, as casas de internamento retomam, pelo menos por algum tempo, sua original significação econômica (FOUCAULT, 1978, p. 76).

Há dois lados nessa dinâmica econômica: durante períodos de pleno emprego e altos salários, a mão-de-obra barata era disponibilizada; enquanto em tempos de desemprego, o trabalho dos presos ajudaram a reabsorver os ociosos e proteger a sociedade contra possíveis agitações e revoltas (FOUCAULT, 1978, p. 77).

O internamento reflete assim questões sociais amplas, onde o confinamento desempenha funções específicas para a manutenção econômica e moral da sociedade fora dos muros. À medida que as práticas de internamento evoluem, a loucura continua a ser moldada e reinterpretada, assumindo a face de novas figuras que desempenham papéis diversos na ordem social.

1.3 A CONSTRUÇÃO DO ASILO E O BIOPODER

O classicismo se interpõe por um longo período, mas assim como ocorreu antes dele, alguma coisa começa gradualmente a mudar na percepção da loucura. No decorrer do século XVIII, no mesmo lugar onde a loucura foi inserida, entre outros muitos personagens em um grupo abstrato, ela começa a evidenciar-se, ainda que confusamente (FOUCAULT, 1978, p. 417).

> Portanto, o essencial do movimento que se desenvolve na segunda metade do século XVIII não é a reforma das instituições ou a renovação de seu espírito, mas esse resvalar espontâneo que determina e isola asilos especialmente destinados aos loucos. A loucura não rompeu o círculo do internamento, mas se desloca e começa a tomar suas distâncias. Dir-se-ia uma nova exclusão no interior da antiga, como se tivesse sido necessário esse novo exílio para que a loucura enfim encontrasse sua morada e pudesse ficar em pé sozinha (FOUCAULT, 1978, p. 423).

Antes misturada a toda a face de exclusão presente no internamento, a loucura nesse processo especifica-se, é percebida em algumas diferenciações. Segundo Foucault (1978, p. 425) os loucos adquirem distinções entre si e múltiplos rostos começam a aparecer e são categorizados.

Sobre isso, William Tuke e Philippe Pinel e seus contemporâneos foram retratados por alguns autores das teorias reformistas da psiquiatria como pioneiros humanitários da reforma do tratamento dos loucos, sendo atreladas às novas categorizações da loucura e à constituição dos asilos do século XIX (FOUCAULT, 1978, p. 422). Constrói-se no discurso desses uma suposta ideia de “libertação” das correntes dos loucos (FOUCAULT, 1978, p. 55). Mas essa é uma ideia erroneamente disseminada, pois o que Pinel e seus contemporâneos chamaram de descoberta da filantropia e da ciência é apenas um retomada do movimento e ideias já formuladas anos antes, durante o século XVIII, por diversos processos sociais (FOUCAULT, 1978, p. 147).

Essa consciência da loucura que se desenvolveu não evoluiu como um movimento humanitário e piedoso que a teria aproximado da realidade humana do louco, no sentido de uma libertação. Mudou lentamente no interior do espaço do internamento, onde se formou gradualmente a consciência da loucura contemporânea, unindo essa loucura ao internamento (FOUCAULT, 1978, p. 435). A sociedade reage de um lado mediante um conjunto de fatores sociais, a partir dos quais, são criadas casas reservadas aos insensatos, entre outras medidas que lhe permitam dominar a loucura; se dividem e se reconhecem o louco e o não-louco; no curso desses anos formaram-se algumas figuras e delas surgiram os mitos de um reconhecimento objetivo e médico da loucura (FOUCAULT, 1978, p. 465).

Essa transformação do internamento, ao qual a era Clássica não havia dado outras funções além das de exclusão e correção, no asilo, não surge através da introdução progressiva da medicina, mas de uma reestruturação interna desse espaço. Para Foucault (1978, p. 466), se “durante muito tempo, o pensamento médico e a prática do internamento haviam permanecido estranhos um ao outro [...]. Ao final do século XVIII, essas duas figuras se aproximam”. Com o novo personagem do médico, que se transforma gradualmente na figura essencial que comanda o asilo, a doença mental na relação com as atribuições da medicina, torna-se possível (FOUCAULT, 1978, p. 547).

Assim, a suposta libertação de Pinel não aconteceu nos sentidos em que foi sugerida, isso porque ela não liberta, mas aprisiona, encerra o louco em uma realidade que ele não escapa, agora tratado como doente endereçado ao trabalho médico. De acordo com Foucault (1978, p. 55) é “entre os muros do internamento que Pinel e a psiquiatria do século XIX encontrarão os loucos; é lá — não nos esqueçamos — que eles os deixarão, não sem antes se vangloriarem por terem-nos "libertado"”. Embora não tenha sido essa uma atitude isolada e humanitária como na narrada pelos reformistas, a partir de Pinel e outros teóricos, acentua-se a formação de um espaço para uma consolidação dessa psiquiatria.

> Acredita-se que Tuke e Pinel abriram o asilo ao conhecimento médico. Não introduziram uma ciência, mas uma personagem, cujos poderes atribuíam a esse saber apenas um disfarce ou, no máximo, sua justificativa. Esses poderes, por natureza, são de ordem moral e social; estão enraizados na minoridade do louco, na alienação de sua pessoa, e não de seu espírito. Se a personagem do médico pode delimitar a loucura, não é porque a conhece, é porque a domina (FOUCAULT, 1978, p. 549).

Nesse domínio médico, para conter a loucura era necessário disciplinar os corpos, controlar as vontades, submetê-los a uma vigilância contínua que somente poderia ocorrer no interior do asilo, no distanciamento da família e sociedade (CAPONI, 2012). Constitui-se dessa forma, em múltiplas movimentações, um campo asilar que tende a crescer, a loucura adentra um esquema médico e nele, quanto mais ela é objetivada como doença, menos é certa. O gesto que a liberta para verificá-la é ao mesmo tempo, a operação que a dissemina e oculta em todas as formas concretas da razão (FOUCAULT, 1978, p. 513).

> A loucura só escapou ao arbitrário para entrar numa espécie de processo indefinido para o qual o asilo fornece ao mesmo tempo policiais, promotores, juízes e carrascos. Um processo onde toda falta da vida, por uma virtude própria à existência asilar, torna-se crime social, vigiado, condenado e castigado. [...] O louco "libertado" por Pinel e, depois dele, o louco do internamento moderno, são personagens sob processo. Se têm o privilégio de não mais serem misturados ou assimilados a condenados, são condenados a estar, a todo momento, sujeitos a um ato de acusação cujo texto nunca é revelado, pois é toda a vida no asilo que o formula (FOUCAULT, 1978, p. 447).

O asilo funciona como um mecanismo de uniformização moral e de controle social, em uma moralidade imposta universalmente. Antes mesmo de se manifestar nos indivíduos, a doença da loucura é formulada, então o asilo opera como instrumento uma continuidade entre a loucura e a razão (FOUCAULT, 1978, p. 538).

Esse deslocamento para um novo campo do saber, o saber psiquiátrico, permite classificar um conjunto cada vez mais amplo de condutas e comportamentos como patologias psíquicas que demandam intervenções terapêuticas, tornam-se, pouco a pouco, objeto de discursos e de práticas médicas (CAPONI, 2012).

> Apesar do prazer reconfortante que podem ter os historiadores da medicina ao reconhecer no grande livro do internamento o rosto familiar, e para eles eterno, das psicoses alucinatórias, das deficiências intelectuais e das evoluções orgânicas ou dos estados paranoicos, não é possível dividir sobre uma superfície nosográfica coerente as fórmulas em nome das quais os insanos foram presos. De fato, as fórmulas de internamento não pressagiam nossas doenças; elas designam uma experiência da loucura que nossas análises patológicas podem atravessar sem nunca levá-la em conta na sua totalidade (FOUCAULT, 1978, p. 151).

A psicopatologia do século XIX, e possivelmente a psicopatologia contemporânea, acredita basear-se em um conceito de “homem normal”, percebido como referência anterior a experiência de doença, no entanto, tal padrão de normalidade é apenas uma construção cultural (FOUCAULT, 1978, p. 148). O louco, então, não é identificado como tal simplesmente porque a doença o afastou da norma, mas porque a cultura cria seu local de exclusão, estabelece uma normalidade e o insere em uma contraposição a ela, como doente a ser tratado. O surgimento da psiquiatria se constrói e articula em torno da figura dos ‘anormais’, sendo esses, qualquer um que a sociedade considera como desviante, ameaçador e exceção ao padrão convencionado (CAPONI, 2012).

Assim, as pretensões dessa ciência da loucura são difundidas socialmente. No contexto histórico europeu de fins do século XVIII e início do século XIX, começa a se consolidar um deslocamento significativo nas estratégias de poder, que reconfigura a estrutura do poder soberano, até então vigente. Emerge um “biopoder”, uma “biopolítica”, conceito enunciado pela primeira vez em uma conferência por Foucault, em 1974. Na biopolítica, o controle político da sociedade sobre os indivíduos não se opera unicamente pela consciência, moral ou ideologia, mas tem relação com o corpo dos sujeitos, associando-se ao biológico, ao somático. Um controle que se caracteriza por tomar, enquanto objeto de intervenções, os fenômenos comuns à vida, ao corpo e à espécie humana (CAPONI, 2012; SOARES e SOUZA, 2019).

Formula-se um controle não apenas do corpo e da vida individual, mas das populações ao todo. Surge, a partir disso, uma multiplicidade de patologias psiquiátricas e novas estratégias terapêuticas, que sustentam um discurso médico de poder sobre os corpos, um poder psiquiátrico visando a máxima do vigor e saúde das populações. E em nome da saúde de todos, a biopolítica pode multiplicar os espaços médicos de intervenção social (CAPONI, 2012).

É se referindo ao poderio médico sobre a loucura que Antonin Artaud, dramaturgo francês com histórico de internação psiquiátrica, escreve a “carta aos médicos-chefes do manicômio” em 1925.

> O processo da vossa profissão já recebeu seu veredito. Não pretendemos discutir aqui o valor da vossa ciência nem a duvidosa existência das doenças mentais. Mas para cada cem supostas patogenias nas quais se desencadeia a confusão da matéria e do espírito, para cada cem classificações das quais as mais vagas ainda são as mais aproveitáveis, quantas são as tentativas nobres de chegar ao mundo cerebral onde vivem tantos dos vossos prisioneiros? Quantos, por exemplo, acham que o sonho do demente precoce, as imagens pelas quais ele é possuído, são algo mais que uma salada de palavras? (ARTAUD, 2020, p. 30).

A loucura, então, não recebe com a ascensão da psiquiatria, um estatuto de humanidade contra barbaridades que aconteciam no internamento. Ela não é “liberta”, é, na verdade, reformulado o relacionamento social perante ela, onde é criado um saber médico, capaz de intervir dentro e fora dos muros do asilo.

Tal espaço social destinado à loucura, por sua vez, mantêm-se bárbaro, ao qual Artaud (2020) consolida sua crítica:

> No entanto, nos rebelamos contra o direito concedido a homens – limitados ou não – de sacramentar com o encarceramento perpétuo suas investigações no domínio do espírito.
>
> E que encarceramento! Sabe-se – não se sabe o suficiente – que os hospícios, longe de serem asilos, são pavorosos cárceres onde os detentos fornecem uma mão-de-obra gratuita e cômoda, onde os suplícios são a regra, e isso é tolerado pelos senhores. O hospício de alienados, sob o manto da ciência e da justiça, é comparável à caserna, à prisão, à masmorra (ARTAUD, 2020, p. 30).

Nesse âmbito a loucura é desarmada, vista como anormalidade defeituosa e patológica, onde cabendo ao médico e todo o seu saber instituído, tratar dela, extingui-la e recompor a razão. Com essa finalidade, foram utilizadas variadas e brutais práticas médicas. Tratamentos potencialmente agressivos, em que ocorria uma clara banalização da vida humana e neles. Fica claro que, para recuperar a razão perdida, todo e qualquer método se justifica para o poder psiquiátrico (CAPONI, 2012).

Entre variados métodos, um efeito colateral amplamente tolerado era o próprio adoecimento dos internos, para eles era nocivo o descaso que os atravessava cotidianamente. Sobre isso, Cunha (1986, p. 141, apud Soares e Souza, 2019, p. 16) cita a carta feita por uma interna, Hortensia, sobre sua vida asilar: “fazem mais de seis anos que aqui estou sepultada (...) a consideração está acabando, a saúde, a mocidade, tudo foi n’esta casa infernal”. Da mesma forma, Arbex, cita Elza Maria, sobrevivente de um manicômio “a dor mais forte, porém, eu senti no coração. Pensei que fosse morrer ali. Acho que morri um pouco” (ARBEX, 2019, p. 77).

As estruturas dessa psiquiatria agressiva e excludente eram e ainda podem ser adoecedoras, em defesa da razão foram constituídos ambientes capazes de causar uma clara fragmentação humana, visto que sua atitude de reduzir os sintomas de pacientes sem proporcionar a eles outras maneiras de viver, é semelhante a impossibilitar seu acesso à realidade, tirando-lhes também a vida. Assim, a psiquiatria ocasionou continuamente mortes, não somente o assassinato direto, mas também a exposição aos riscos de morte e a destruição da potência de vida dos sujeitos (SOARES e SOUZA, 2019).

Evidenciam-se diversas evoluções dos debates, críticas e reformas nessa temática nas últimas décadas, no entanto, muito dessa postura segregadora frente a loucura se mantém e se reatualiza ainda hoje, como trabalha Arbex (2019, p. 208), “os manicômios continuam existindo, continuam sendo desumanos, tratando seres humanos como animais, produzindo mais doença e, com seu papel de depósito humano (temos milhares de pessoas internadas por 20, 30, 40 anos), Ainda mesmo com a redução desses manicômios, a lógica manicomial persiste, infiltrando-se nos lugares mais sombrios da estrutura social.

Nesse sentido, tal realidade não se restringe apenas ao espaço físico de restrição dos corpos e cerceamento nas paredes dos manicômios, como visto, a lógica do biopoder e do culto a razão apresenta-se de outras maneiras, em diversos campos da sociedade, por vezes, disfarçadamente, mas cada vez mais presentes. Mais normalizantes e mais normalizadas.

> nos últimos trinta anos, reforçou-se uma tendência das sociedades modernas a pensar todos os seus conflitos e dificuldades em termos médicos, mais precisamente psiquiátricos. Crianças desatentas ou inquietas, que demandariam um cuidado especial de seus professores e familiares, passam a ser diagnosticadas com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH). Mulheres vítimas de violência familiar ou de assédio moral no trabalho são diagnosticadas como depressivas. Pessoas que vivem em situações de precariedade laboral e que convivem com a ameaça permanente de desemprego recebem o diagnóstico de transtorno de ansiedade (CAPONI, 2012, pág. 15).

Agora, no ápice da execução do biopoder, a anormalidade passa a ser vista e imposta com mais frequência em comportamentos cotidianos. Então, uma questão que se engendra, entre muitas, é: se o sofrimento, a dor, a euforia, os anseios e alegrias, se todos esses sentimentos e ainda outros, tornam-se patológicos na máquina psiquiátrica, o que resta socialmente para ser humano?

CONCLUSÃO

A partir da análise de Michel Foucault e de outros autores complementares, é possível acessar algumas das múltiplas facetas atribuídas socialmente à loucura, desde a Idade Média e Renascença até a Idade Clássica, culminando na criação do modelo asilar e na disseminação de uma biopolítica moderna. Ao longo dessa trajetória histórica, diversos mecanismos influenciaram as percepções, os discursos e os poderes relacionados à loucura.

Foucault propõe uma análise crítica sobre como a sociedade ocidental lidou com a loucura ao longo do tempo, destacando a transição do tratamento da loucura como uma característica intrínseca ao ser humano para a exclusão do louco da sociedade. O autor argumenta que com a ascensão dos mecanismos de biopoder, a medicina psiquiátrica se desenvolve, fundamentando-se em práticas rigorosas aplicadas nos manicômios, sempre justificadas pela busca da razão e da normalidade.

Como apresentado ao longo do texto, as figuras da loucura que surgem na literatura e na pintura não se limitam a representar simbolicamente um período, mas ajudam a compreender como a sociedade passou a construir, deslocar e manejar a loucura historicamente. Foucault retoma essas imagens justamente para mostrar que, antes de ser classificada como doença ou capturada por discursos médicos, a loucura foi contada em narrativas, expressa em imagens, silenciada, ridicularizada e, por fim, trancada. A partir dessas representações, é possível visualizar os deslocamentos nos modos de exclusão, tratamento e controle, e perceber como muitos desses sentidos e práticas ainda permanecem, embora com novos significados, nos modos contemporâneos de lidar com o que é considerado loucura.

Dessa forma, a loucura não é uma condição imutável ou restrita a capacidades e diagnósticos médicos, mas uma construção histórica que se transforma, ganhando novas formas, conforme as estruturas de poder e as relações sociais. Nas políticas, na economia, nas leis, mas sobretudo nos discursos, a loucura assume diversas faces ao longo da história. E são essas construções que impactam a percepção da loucura, da saúde mental e da vida humana até os dias atuais, sendo importante um convite à revisão dos paradigmas de normalidade sustentados socialmente e reflexões sobre essas tensões que se formam entre liberdade e confinamento, entre a razão e loucura, entre o patológico e a vida cotidiana.

REFERÊNCIAS

ARTAUD, Antonin. **Escritos de Antonin Artaud**. L&PM Editores, 2020.

ARBEX, Daniela. **Holocausto brasileiro**. 1. ed. São Paulo: Geração Editorial, 2013. 233 p.

CAPONI, Sandra. **Loucos e degenerados**: uma genealogia da psiquiatria ampliada. SciELO-Editora FIOCRUZ, 2012. 210 p.

DE ASSIS, Machado. **O alienista**. Editora Companhia das Letras, 2014.

FOUCAULT, Michel. **História da loucura na idade clássica**. São Paulo: Perspectiva, 1978. 608 p.

NAVIO dos loucos. In: WIKIPEDIA: enciclopédia livre. [San Francisco, CA: Wikimedia Foundation, 2010]. Disponível em:https://pt.wikipedia.org/wiki/Navio_dos_Loucos#Referências. Acesso em: 29 de nov. 2024.

SANTOS, M. **Comunidades terapêuticas no Brasil**: contornos, funções e objetivos. Ipea, Brasília, 2014.

SOARES, S. de A.; SOUZA, L. A. F. Dispositivo psiquiátrico e produção de sujeitos matáveis no Brasil entre fins do século XIX e início do XX. **Dilemas**: Revista de Estudos de Conflito e Controle Social, v. 12, n. 3, p. 605-626, 2019.

VARIAÇÕES E NUANCES DA LOUCURA EM "A CONFISSÃO DE LÚCIO"

2

Variations and nuances of madness from "A confissão de Lúcio" [Lucio's Confession]

AUTORA: Aurora Cardoso de Quadros

Enviado: 10/10/2024
Aceito: 23/04/2025

Aurora Cardoso de Quadros

Graduada em Letras - Português / Francês e suas Literaturas, pela Universidade Estadual de Montes Claros (1988); Residência Pós-Doutoral sobre a vida e obra de Fernando Pessoa pela UFMG (2021); Doutora em Teoria Literária e Literatura Comparada pela Universidade de São Paulo - USP (2009); Mestre em Variedade de Discursos pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Estudos Literários e Interdisciplinaridade. Participante do Grupo de Pesquisa Literatura e Vida - GPVL.

RESUMO

Este artigo apresenta pontuações a respeito da loucura na obra e no pensamento de Fernando Pessoa e de Mário de Sá-Carneiro em *A confissão de Lúcio*, de Mário Sá Carneiro. Por meio da leitura, análise e pesquisa bibliográfica, observa-se que, em ambos, vida e obra relacionam-se por meio de coincidências. Como apoio para a abordagem do *corpus*, as teorias da psicanálise, dos estudos literários e da análise do discurso são utilizadas na tentativa de compreensão dos personagens e dos "eus" envolvidos. Observa-se que a literatura de ambos sugere sentidos especulares nesse movimento dinâmico, em que o artista, ao representar o mundo, também constrói uma autoimagem, utilizando a escrita que reciprocamente representa a si mesmo. A loucura, variada em graus e modos, é instalada pela própria confissão na vida e na produção estética dos dois escritores e ponderada pelos limites das diversas acepções em seu julgamento.

PALAVRAS-CHAVE: Loucura; Literatura; Fernando Pessoa; Sá-Carneiro.

ABSTRACT

This article presents occurrences about madness in the work and thoughts from A Confissão de Lúcio, from Mário de Sá-Carneiro. Through reading, analysis and bibliographic research, it is observed that the life and the literary work of the two writers are related by coincidences. Supporting this approach to thecorpus, theories from psychoanalysis, literary studies and discourse analysis are used in an attempt to understand the characters and the ”selves” which are involved. It is observed that the literature of both suggests specular meanings in this dynamic movement, in which the artist, when representing the world, also builds a self-image, using writing that reciprocally represents itself and the self. Madness, varied in degrees and modes, is installed by the confession itself, in the life and aesthetic production of the two writers, and balanced by the limits of the different concepts in their judgment.

KEYWORDS: Madness; Literature; Fernando Pessoa; Sá-Carneiro.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho enfoca o problema da insanidade em alguns exemplares da produção escrita de Fernando Pessoa e Mário de Sá-Carneiro. Como ponto de partida, toma-se o romance *A confissão de Lúcio* (SÁ-CARNEIRO, 2009), tendo como centro a amizade dos dois personagens principais, Lúcio e Ricardo Loureiro, e a história fantasmática do triângulo amoroso que formam com a esposa deste último. Escrita por Mário de Sá-Carneiro e publicada em 1914, a obra traz uma história que, inicialmente, constrói um tom de verossimilhança para, ao final, encerrar com um impactante e alucinado desfecho. Com isso, polemiza tudo o que vinha sendo narrado. Sua escrita traça um percurso que, paulatinamente, vai avançando no enigma de um relacionamento aparentemente comum. Lúcio, umescritor português, dez anos preso por assassinato, após cumprir uma pena pelo crime que não teria cometido, confessa a sua inocência. Essa confissão às avessas, uma vez que inocência não se confessa, mas se alega ou se declara, é permeada de períodos grafados em itálico. Aparentemente, o narrador vai deixando pistas dos seus pontos frágeis como que numa atitude de construir a verdade da culpa confessa em segundo plano. A cena final torna-se ambígua, pois parece atar a mente atormentada do narrador ao seu relato, mas, ao mesmo tempo, desata a linha do fluxo, de certo modo, racional da história. O amigo Ricardo leva Lúcio até sua casa, sobe as escadas até onde se encontra Marta e atira contra ela. Lúcio relata que, quando Ricardo atinge Marta, quem cai morto no chão não é Marta, mas o próprio Ricardo:

> *Marta tombou inanimada no solo… Eu não arredara pé do limiar… E então foi o mistério… o fantástico mistério da minha vida…*
>
> *Ó assombro! ó quebranto! Quem jazia estiraçado junto da janela, não era Marta — não! —, era o meu amigo, era Ricardo… E aos meus pés - sim, aos meus pés! — caíra o seu revólver ainda fumegante!…*
>
> Marta, essa desaparecera, evolara-se em silêncio, como se extingue uma chama… (SÁ CARNEIRO, 2009, p. 121. Grifos do autor)

Esse término revela uma possibilidade de entendimento dos fatos. A loucura paradoxalmente atribuiria a razão aos estranhamentos no decorrer da trama. Ao contrário das narrativas que vão elucidando a história pelo desvelamento de detalhes, o romance vai tornando-se cada vez mais enigmático, culminando com essa complexa anfibologia. As identidades confundem-se e, somente no desfecho, a natureza surreal se confirma, pondo uma interrogação na lógica da linha mental que vinha construindo o romance. A cena fatídica funciona como um prisma que mistura as faces da história. Ao mesmo tempo em que esclarece, perturba a ordem dos papéis, das pessoas, das identidades, dos gêneros e das relações. Ricardo, Lúcio e Marta transmutam em existência, gênero e identidade. Tudo então passa a ser questionado como se os fatos não tivessem passado de uma visão do narrador que desconstrói a lucidez e instala a loucura.

Uma apreciação das impressões da leitura a respeito daquilo que superficialmente se apresenta do ponto de vista psíquico, na linguagem do narrador, encontra afinidade com a acepção do sujeito dividido entre consciente e inconsciente, revelando o que se explicita no discurso e o que estaria implícito em seu avesso. Intuitivamente, o leitor tende a acionar a partir das seleções do narrador, que apresenta os fatos de forma lacunar, sentidos concatenados num artifício semelhante à proposição do estudo do inconsciente freudiano (FREUD, 1996). Nas amostras lacunares do consciente expresso pela narrativa de *A confissão de Lúcio*, no tempo pretérito da história e presente do ato criador, a linguagem apresenta “formações do inconsciente” pelos lapsos, sintomas e atos falhos, como a personagem Marta, que não tem passado nem história.

Entre a confissão inicial e o desfecho, é provável que o leitor associe, num processo mnemônico acionado em determinados momentos, fatos entre o autor e seu amigo Fernando Pessoa, devido às coincidências existentes entre a vida e a arte de ambos. Mesmo antes da narrativa, a epígrafe é recortada do texto “Na Floresta do Alheamento”, presente no *Livro do desassossego* (PESSOA, 2015), assinado pelo heterônimo Bernardo Soares: “... assim éramos nós obscuramente dois, nenhum de nós sabendo bem se o outro não era ele-próprio, se o incerto outro viveria...” (*apud* SÁ CARNEIRO, 2009, p. 8). É nessa duplicidade que esses dois escritores tornam-se espectros subjacentes inevitáveis no percurso da leitura, reforçando, ao final, a característica da perda da unidade tão presente na obra de Sá-Carneiro, aliada à multiplicação do ser na obra do Pessoa. Este trabalho, desse modo, percorre seu trajeto pontuando fatos especulares desse processo.

2. Sá-Carneiro e *A confissão de Lúcio*: o descentramento do sujeito

Em *A confissão de Lúcio*, o narrador, após cumprir dez anos de detenção, inicia sua história revelando ser inocente no caso da morte do amigo Ricardo de Loureiro. Numa aparente lógica, o relato vai deixando, entretanto, pistas da ambiguidade de uma mente que admite os próprios desvios em um momento inicial: “por muito lúcido que queira ser, a minha confissão resultará – estou certo – a mais incoerente, a mais perturbadora, a menos lúcida.” (SÁ CARNEIRO, 2009, p 10). Ao admitir esse fato, já prenuncia a natureza estranha da história, mas se distingue desse teor ilógico exatamente por demonstrar ter consciência do problema, o que tem o efeito de atribuir credibilidade ao que diz. Durante o relato, há recursos e ocorrências que marcam a dubiedade, como a fonte em itálico em pontos em que a dúvida se instala. Esse procedimento cria um efeito de que o paradoxo já se encontra no plano da expressão. Outro procedimento recorrente é quando o narrador volta atrás no que diz, como se não fosse possível simplesmente apagar os lapsos e escrevê-los novamente em forma definitiva. Sugere com isso uma possível pretensão de que suas palavras sejam, de fato, ponderadas entre lucidez e insensatez. Diante desse plano de desenvolvimento da história, o leitor pode presumir, inclusive, que durante todo o tempo o local onde se encontra o narrador pode não ter sido a prisão, mas um manicômio, uma vez que ao final o “detento” associa a imagem do seu advogado com a do amigo Luís de Monforte, e a do juiz com a de um médico que o teria atendido em uma febre cerebral (sugestiva já por si). Também a descrição do espaço, do trânsito das pessoas e mesmo de sua cela não parece análoga ao interior de um cárcere.

Isso, ocorrendo sem nenhuma utilidade para a compreensão dos fatos que se relatam ao nível da superfície, pode ter intenção afim como restante das configurações da demência trazida às hipóteses da leitura. Esta poderia encontrar, por assim dizer, sua metafórica martelada final na dubiedade da morte da sua amante, esposa do seu amigo. A totalidade da história, após seu desfecho, torna a leitura instigante e convidativa a uma retomada, na intenção de unir causas, consequências e entremeios significativos de ambas as figuras dos fatos. Só então a leitura preenche, em certa medida, as impressões sombrias de Lúcio, quando o leitor desperta para sua mente que aparentemente possui a perda de si, revelando a confusão de identidades, além da manifestação do consciente entremeado de lapsos do inconsciente.

Maria Helena Nagamine Brandão (1996) articula variadas elaborações centralizadas nas teorias de Jacques Lacan (tributário freudiano) e no sujeito como efeito de linguagem, explicando que a psicanálise entende o sujeito como dividido entre o consciente e o inconsciente. Na lei do tudo dizer por associações livres (transgressão das leis normais de conversação) articula-se o discurso com o seu avesso. O leitor pode adotar o papel do psicanalista, que escuta atento aos diversos discursos que se dizem (sob as palavras, outras palavras se dizem), no sentido de perscrutar um discurso heterogêneo atravessado pelo inconsciente, cujos fundamentos se articulam com a teoria do descentramento do sujeito falante. Nesse contexto talvez se explique Marta, figura cujo amálgama deriva do jogo de identidades com peças que incidem em um efeito prismático de condensação e duplicação de eus. As características do sujeito aqui podem ser vistas como um sujeito dividido numa estrutura complexa (o sujeito, o outro e o inconsciente freudiano). Surge um sujeito descentrado: semelhante à descoberta de que a terra não é o centro do universo, o eu freudianoperde sua centralidade.

Tais fatos implicam que não há centro para o sujeito fora da ilusão e do fantasma, o que se radicaliza na construção mental de Lúcio. Segundo a teoria do inconsciente, essa ilusão é a “função do desconhecimento do eu” (BRANDÃO, 1996, p. 76), e seria uma tendência necessária e normal para o sujeito. É importante conhecer a realidade dessa ilusão; o sujeito é efeito de linguagem: a linguagem é condição do inconsciente e o inconsciente é o discurso do Outro e o Outro é o lugar para onde é remetida toda subjetividade. Em uma síntese bem elementar, mas significativa para a linguagem do sujeito narrador no romance, tem-se que, movido pela ilusão do centro, por um processo de degeneração em que localiza o outro e delimita o seu lugar, o falante, no caso Lúcio, pontua o seu discurso, numa tentativa de circunscrever e afirmar o um (BRANDÃO, 1996).

Mas o duplo manifesta-se como elemento constituinte da narrativa em dois planos: um, no interior da própria narrativa, de forma imanente. Neste, Ricardo e Lúcio se compõem em simbiose, como quando Ricardo atira em Marta e o revólver cai aos pés de Lúcio. Também Ricardo e Marta se fundem em um, quando, ao morrer, Marta evola-se e o corpo que cai é o de Ricardo. Também o duplo se manifesta nos próprios personagens, nas alusões entre arte e vida de ambos, como quando Ricardo trata da febre do progresso, como faz Álvaro de Campos, heterônimo de Fernando Pessoa. As coincidências entre os acontecimentos da ficção e fatos da vida real criam um efeito especular entre os dois poetas portugueses.

A leitura vai gotejando elementos nebulosos comosinais de estranheza, em visões e conflitos que sobrevoam a mente do narrador, o protagonista Lúcio. A concretude dessas pistas, cujo jogo percorre o texto, alcança ao final a confirmação das hipóteses lançadas, e a leitura provoca uma forte perplexidade entre as pista de loucura,desvario, alucinação, aturdimento. Resulta que, talvez, o maior avanço seja perceber que a ambiguidade da obra é a sua própria essência, conflituosa como foi a vida de Mário de Sá-Carneiro; esfíngica, como foi a trajetória de Fernando Pessoa. Sem pretender alcançar uma verdade factual segundo a qual os personagens são, na verdade, as pessoas reais, é possível fazer possíveis ligações do jogo empreendido na escrita do romance e observar como o modo de dizer constrói o percurso do delírio e da ambiguidade.

Ademais, tratar do âmbito psíquico de uma construção ficcional pode ser tarefa mais simples do que a mesma tarefa quando o fator psicológico ou mesmo psiquiátrico envolve suposições sobre os sujeitos criadores, aqueles que a História atesta. Esses podem ser mais abstratos e verticais do que os seres ficcionais em suas múltiplas possibilidades estéticas, psíquicas e sociais. Isso sem falar na peculiaridade da arte e na infinita liberdade do seu criador. Nela, ele tudo pode, inclusive criar toda ordem de desvios repelidos pela vida; e loucuras, inadmissíveis nas ruas. Segundo Wolfgang Kayser, “desde cedo, surgiu a determinação de que, ao lado do sonho, a loucura ou quase loucura eram a atitude correspondente do artista” (KAYSER, 2003, p. 159). Se adotarmos pelo menos parte desse fato, a leitura da produção dos dois autores portugueses torna-se aquilatada pelo que é imanente ao seu trabalho: não apenas a loucura ficcional ou real, propriamente, mas *também* a loucura ou a liberdade de exercê-la pela arte. Dessa forma, a inatingível verdade factual apenas insinua as implicações das coincidências entre vida e arte de Sá-Carneiro e Fernando Pessoa. Contudo, reflete, pontua e liga descritivamente algumas ocorrências interessantes para um maior aprofundamento e uma flexibilidade dos ângulos e dos modos de sua percepção.

Se a percepção que a leitura provoca dá um sentido de repulsa devido ao componente louco ou à natureza grotesca, não é desnecessário lembrarque dessa categoria todo homem participa em graus e manifestações diferentes. Portanto, não há quem possa negar a pertinênciada ideia sobre o caráter mimético e catártico da loucura na arte. Lembre-se com isso que, se a arte atua na sociedade ao representar faces do mundo e da vida, em movimento dinâmico e subjetivo do sujeito que a cria e do que a percebe, esses também são criados, reciprocamente. Assim Kayser explica esse fenômeno:

> Apesar de todo o desconcerto e de todo o horror inspirados pelos poderes obscuros, que estão à espreita por trás de nosso mundo e nos podem torná-lo estranho, a plasmação verdadeiramente artística atua ao mesmo tempo como uma libertação secreta. O obscuro foi encarado, o sinistro descoberto e o inconcebível levado a falar. Daí somos conduzidos a uma última interpretação: *a configuração do grotesco é a tentativa de dominar e conjurar o elemento demoníaco do mundo* (KAYSER, 2003, p. 161, grifo do autor).

Se Sá-Carneiro enquadra-se nessa acepção de libertação pela arte, o demoníaco se exorciza no romance, mas o fatídico destino revela que a vida não desfrutou de fato desse mesmo efeito, nem lhe restou a voz para reafirmar a liberdade da arte. O suicídio seria o que faltava como culminância desse processo de degenerescência de Sá-Carneiro, “no qual vive os contínuos lances duma depressão em que desaparece toda a diferença entre o real e o irreal, imerso o poeta numa atmosfera de louco genial”. (MOISÉS, 1994, p. 249).

3. Loucura em Pessoa e Sá-Carneiro: espelho da vida e da arte

O próprio Pessoa, em demonstração da dinâmica da vida e do homem, da relatividade das coisas, da mutabilidade da verdade, da fragilidade de conceitos, dos frágeis limites do razoável e da lucidez, escreveu pela pena de Bernardo Soares (ou vice-versa):

> vejo que tudo quanto tenho feito, tudo quanto tenho pensado, tudo quanto tenho sido, é uma espécie de engano e de loucura. [...] Olho, como numa extensão ao sol que rompe nuvens, a minha vida passada; e noto, com um pasmo metafísico, como todos os meus gestos mais certos, as minhas ideias mais claras, e os meus propósitos mais lógicos, não foram, afinal, mais que bebedeira nata, loucura natural, grande desconhecimento. Nem sequer representei. Representaram-me. Fui, não o ator, mas os gestos dele. (PESSOA, 2011, p. 75)

Pelo paradoxo se representa o autor, personagem de si; ou o personagem, reflexo de um autor de si. A vida atormentada também é sugestiva de uma mente que, em várias produções, expressa seu temor devido ao fator familiar. E, além de Fernando Pessoa, em Mário de Sá Carneiro a configuração do desequilíbrio varia em formas, graus e modos. O conflito interior do segundo está registrado em cartas pessoais, mas, segundo Massaud Moisés, o caso pessoal de Sá Carneiro "condicionou-lhe a obra e essa é uma prova viva dele [...] dono de uma insólita sensibilidade, o poeta ganha muito cedo uma angustiante sensação de ser alheio à vida e de esta lhe ser igual e totalmente estranha" (MOISÉS, 1994, p. 249). É assim que, nos versos, expressa a dubiedade do eu que se (in)explica, em palavras reveladoras da impossibilidade conceitual que seu ser encerra. Sua força motriz seria essa análise mista de alucinação e tragédia:

> Perigosa introjeção, significa lenta e irremediável desintegração da sua personalidade, pois o progressivo desvendamento interior vai-lhe revelando com trágica nitidez os desertos em que erra seu desespero e em que arrasta a existência de "Rei-lua". O desmoronamento do "eu" opera-se ao longo dum duplo e simultâneo processo neurótico de autoflagelação e de autocontemplação (MOISÉS, 1994, p. 249).

Fernando Pessoa e Sá-Carneiro se conhecem na fase adulta e vivem uma amizade afetuosa e de evidente sintonia mental. No capítulo intitulado "Amizade trágica", a respeito da relação entre os dois, João Gaspar Simões, tratando dos vários rebeldes colaboradores da revista *Orpheu*, afirma que em cada um deles existe um drama interior:

> Alguns desses dramas atingem o paroxismo e redundam em tragédia. O suicídio, a loucura, a preversão (*sic*), o "desregramento de todos os sentidos", que outro poeta órfico, precursor dos moços da Brasileira, considerara, anos antes, inerentes ao ofício de *vates*, vão descer sobre o "céu em fogo" desta plêiade de rapazes que num movimento de um romantismo extremo confundiram a arte com a vida e puseram a "loucura" intrínseca àquela onde deveriam ter posto essa espécie de "bom senso" sem o qual muito dificilmente a arte pode vir a colher os frutos do delírio psíquico em cuja febre é concebida. (SIMÕES, 1980, p. 342. Aspas do autor.)

Mário de Sá-Carneiro, um dos principais poetas do Modernismo português, teve uma vida solitária e conflituosa, atésuicidar-se em 1916. Uma das suas poucas amizades foi o poeta Fernando Pessoa, com quem trocou cartas nas quais ambos registraram fatos vividos, ideias, afinidades intelectuais e o apreço que sentiam um pelo outro. No romance *A confissão de Lúcio,* Sá-Carneiro constrói para o narrador e para o personagem Ricardo Loureiro uma série de coincidências com acontecimentos encontrados na história dos dois, propiciando uma leitura associativa com a realidade fática encontrada nos registros acerca dos mesmos e em suas próprias obras.

A amizade dos dois já se inicia com fatos incomuns, com confissões inusitadas, como quando Ricardo, após demonstrar o encantamento pela amizade de Lúcio, diferente das pessoas vulgares com que lidava, e conta ao amigo sua incapacidade de ter afetos:

> — É isto só: — disse — *não posso ser amigo de ninguém*… Não proteste…
>
> Eu não sou seu amigo. Nunca soube ter afetos — já lhe contei —, apenas ternuras.
>
> A amizade máxima, para mim, traduzir-se-ia unicamente pela maior ternura. E uma ternura traz sempre consigo um desejo caricioso: um desejo de beijar… de estreitar… Enfim: de possuir! Ora eu, só depois de satisfazer os meus desejos, posso realmente sentir aquilo que os provocou. [...] Para as sentir, isto é, para ser amigo de alguém (visto que em mim a ternura eqüivale à amizade) forçoso me seria antes possuir quem eu estimasse, ou mulher ou homem. Mas uma criatura do nosso sexo, não a podemos possuir. *Logo eu só poderia ser amigo de uma criatura do meu sexo, se essa criatura ou eu mudássemos de sexo*.(SÁ CARNEIRO, 2009, p. 59. Grifos do autor).

A incapacidade de ter uma relação afetiva é impossível, sem a ânsia de morder e possuir a pessoa. Por isso, exprime: " — *em face de todas as pessoas por quem adivinho ternuras* — assalta-me sempre um desejo violento de as morder na boca! Quantas vezes não retraí uma ânsia de beijar os lábios de minha mãe…" (SÁ CARNEIRO, 2009, p. 59. Grifos do autor). E continua: "ó com a minha alma poderia matar as minhas ânsias enternecidas. Só com a minha alma eu lograria possuir as criaturas que adivinho estimar — e assim satisfazer, isto é, *retribuir sentindo as minhas amizades*. Eis tudo…" (SÁ CARNEIRO, 2009, p. 59-60. Grifos do autor)

Se a leitura da obra precede uma leitura de outros registros sobre os dois escritores, torna-se difícil não fazer a temerária associação entre ficção e realidade. Dentre tantos fatos que sugerem essa identificação, os depoimentos de Fernando Pessoa tornam-se de especial importância, uma vez que, com ele, foram encontradas cartas trocadas com o amigo, incluindo uma escrita e não enviada. Da parte de Sá-Carneiro, pouca coisa restou. E sobre o referido trecho do romance, é inevitável arriscar uma associação com algumas ideias encontradas em fontes variadas, como em Jacinto do Prado Coelho, que relata o seguinte fato:

> A 10 de junho de 1919, movido pelo desejo de desenvolver o magnetismo pessoal, a fim de dar a sua vida o magnetismo uma *coordenação direcional exterior*, o poeta escrevia a dois psiquiatras franceses, Hector e Henri Durville, uma carta em que se classificava de "histeroneurastênico", donde a ausência de traços exteriores (PRADO COELHO, 1996, p. 26)

O estudioso reafirma o fato sobre a autoanálise que Pessoa faz ao considerar em si mesmo uma recorrente e orgânica tendência para se despersonalizar e parasimular. Em outro ponto, em abordagem de Jorge de Sena, nas próprias palavras de Fernando Pessoa,em carta a Gaspar Simões, Pessoa diz que Sá-Carneiro "não teve biografia: teve só gênio. O que disse foi o que viveu". (SENA, 1974, p. 48).

Voltando ao romance, no ângulo em que a leitura cria um sentido paralelo entre Pessoa e o poeta Ricardo Loureiro, a leitura apresenta, por associação com Álvaro de Campos, heterônimo que o poeta diz ter muito de si, as coincidências do seguinte trecho na fala de Loureiro, quando aclama o progresso da Europa e de Paris, a quem queria "entrelaçar para melhor delirar"(SÁ-CARNEIRO, 2009, p. 51). Lúcio lembra o amigo:

> "E à noite, num grande leito deserto, antes de adormecer, eu recordava-o – sim, recordava-o- como se recorda a carne nua de uma amante dourada"
>
> "Quero tanto ao progresso, à civilização, à atividade febril contemporânea!..." [...] Europa! Europa! Encapela-te dentro de mim, alastra-me da tua vibração, unge-me da tua época!..."
>
> "Lançar pontes! lançar pontes! silvar estradas férreas! erguer torres de aço!... (SÁ-CARNEIRO, 2009, p. 51)

A duplicidade de sentidos, provocada pela voz de Álvaro de Campos que ecoa em Ricardo, inevitavelmente evoca os versos da Ode triunfal:

> À dolorosa luz das lâmpadas elétricas da fábrica/ Tenho
>
> febre e escrevo./
>
> Escrevo rangendo os dentes, fera para a beleza disto [...]
>
> Ah, poder exprimir-me todo como um motor se exprime! Ser completo como uma máquina!
> Poder ir na vida triunfante como um automóvel último-modelo! Poder ao menos penetrar-me fisicamente de tudo isto,
> Rasgar-me todo, abrir-me completamente, tornar-me passento A todos os perfumes de óleos e calores e carvões
> Desta flora estupenda, negra, artificial e insaciável!
>
> Horas europeias, produtoras, entaladas Entre
> maquinismos e afazeres úteis!
>
> [...]
> Novos entusiasmos de estatura do Momento!
> Quilhas de chapas de ferro sorrindo encostadas às docas, [...]
>
> (PESSOA, 2001, p. 200-6)

Entre muitas outras ocorrências sugestivas da associação entre pessoas/personagens, vida e arte, a história se emaranha em abstração crescente, numa trama que se vai adensando em abstração e curioso enigma. No desenrolar do enredo, após um tempo distanciados um do outro, Lúcio encontra o amigo casado com a enigmática mulher, a Marta. Sem conseguir saber dados sobre o passado dela, Lúcio estranha, investiga, pergunta às pessoas sobre um passado, qualquer memória que a concretizasse, mas não obtém sucesso. O fato é que ele e a mulher do amigo acabam se envolvendo e começam um caso amoroso. Tudo transcorre cheio de enigmas. A personagem parece guardar segredos, consistindo em instigante mote da curiosidade e dilema do Lúcio. Com o passar do tempo, Lúcio descobre que ela era amante de outros amigos do Ricardo. Finalmente descobre que Ricardo sabia do caso amoroso e consentia pacificamente. Repudiando essa atitude, evita o amigo.

Tempos depois, em inevitável fúria, os dois se encontram e Lúcio se irrompe contra o amigo, acusando-o pelo sórdido comportamento. Ricardo revela que ele criou Marta para aproximar-se do amigo, mas como ela estava atrapalhando a amizade, iria matá-la. É neste momento que acontece a cena da morte de Marta/Ricardo antes mencionada.

Lúcio é preso sem resistência e é da prisão que conta a história. Esse final, misto de delírio, loucura, surrealismo e emoção, impacta o leitor que, então, transfigura o plano dos fatos: até então a maioria dos acontecimentos pareciam externos, inerentes ao mundo objetivo, mas após esse desfecho ocorre uma confusão entre os sentidos, e a história parece ter se passado, na maior parte, no âmbito psíquico do narrador. Ocorre uma concretude na fusão de fatos paradoxais que vinham sendo insinuados até o desfecho e que se justificam ao final. Lúcio se redesenha em indefinições e sua narrativa é posta em cheque. O absurdo relata que um corpo é alvejado e quem o ataca é que cai. Nesse momento, em que Marta desaparece, entra em cheque também sua figura, lembrando o mito de Hermafrodita. Como Lúcio é o próprio narrador, o conflito então se instala na sua palavra, que ultrapassa os limites da sanidade e da lucidez. Até mesmo se ele foi preso ou está em um manicômio pode ser uma dúvida plausível surgida em virtude do efeito de causa e consequência.

Estudar a loucura na relação pessoa/personagem a partir da obra envolve implicações na busca de identidades que se penetram em um jogo dual de visão *versus*não-visão, realidade *versus* aparência, verdade *versus* ilusão, provocando em princípio um sentido de presságio. E isso parece incidir em dois campos. Por um lado,na ficção, como na epígrafe da obra, referida anteriormente, que manifesta esse hibridismo e também na configuração do personagem Ricardo, sendo coincidente, sobretudo, com a febre de progresso do heterônimo Álvaro de Campos e na conflituosa configuração afetiva de Pessoa. Por outro lado, na trajetória biográfica de ambos, o poeta sensível, que se suicida, Sá-Carneiro, e o gênio múltiplo, “histeroneurastênico” confesso, Fernando Pessoa (PESSOA, s/d). A hipertrofia, a dispersão, o esoterismo e a despersonalização tornam-se o tom normal dentro da naturalização da anormalidade.

O confronto entre personagem, enigma e a corporificação desse enigma aludiria ao confronto entre o criador e o mundo, mesclando um sentido ambíguo: Lúcio, personagem central é uma evocação do próprio Sá Carneiro, no mesmo painel social artístico europeu, época de renovação das ideias. Como no contexto, no romance afigura-se o novo e o surpreendente através da originalidade na manifestação do "eu" e da dualidade atormentada expressa por ele. O início do sentido processa-se desde as primeiras páginas com a epígrafe de Fernando Pessoa em que o poeta expressa uma (con)fusão de identidades e da linguagem, cuja sintaxe também constrói o caos (grande marca, tanto no valor semântico paralelo das ideias, como no significado que a pessoa evoca na obra que epigrafa).

> Analisando-me à tarde, descubro que o meu sistema de estilo assenta em dois princípios, e imediatamente, e à boa maneira dos bons clássicos, erijo esses dois princípios em fundamentos gerais de todo estilo: dizer o que se sente exatamente como se sente — claramente, se é claro; obscuramente, se é obscuro; confusamente, se é confuso —; compreender que a gramática é um instrumento, e não uma lei. (PESSOA / BERNARDO SOARES, FRAGMENTO 84)

Um dos fatos retomados a fim de esclarecer a linha lógica da trama, que se tece na mente do protagonista, é que ao conhecer o poeta Ricardo Loureiro, mantém com ele um relacionamento de afinidade que cresce e toma rumos que vão aturdindo-o ao ponto de, ao narrar, dizer-se confuso com o seu próprio drama: parecia-lhe que ele era a sua história e essa história, a realidade. Num ponto de chegada inexistente, a leitura do ápice fatal do enigma, de modo contraditório, é o que possibilita aproximar da sensação de que o início da leitura é a porta para o labirinto.

A relação pessoa/personagem manifesta-se ao longo do romance através da progressão semântica e das intencionais distorções da sintaxe da trama no conflito revelado. Existem possíveis interpretações implícitas no espaço textual e numa dimensão extra-diegética. A união de pontas reveladoras, pelo relato do relacionamento dos personagens, possibilita um efeito especular para as revelações da grande dor pela repressão dos sentimentos feitas pelo poeta Ricardo Loureiro. Tendo seu correspondente em Lúcio, constitui-se o grande drama. Se tamanha foi sua empreitada em descortinar mistérios, não menor foi o seu drama na iminência de decifrá-lo. Pois, ao ver o enigma sentimental do ser desejado elucidado, em vez de sanar a dúvida, apaziguar o tormento, Lúcio retrata um eu desmoronado, mas que ao mesmo tempo anuncia uma auto-proteção: não decifraria seu próprio enigma "preservando assim a integridade mental".

Se, para o narrador, tal comportamento preservaria o consciente, para o leitor as pistas fornecidas pelo próprio Lúcio evocam a voz de um eu latente por trás desse narrador. O "eu" intui-se mais pela manifestação do inconsciente das ideias, sentimentos e sensações revelados do que propriamente pela confissão explícita. Ao mesmo tempo, é como se o narrador-personagem tivesse consciência de que estava propiciando os elementos necessários à busca semântica do seu ser ambíguo e deixando a conclusão possível da intriga por parte do leitor.

A relação Lúcio/Ricardo expressa um processo atormentado em ambas as partes. Buscando simplificar uma possível solução ao nível da expressão. O caminho mais plano parece aquele que talvez mais se aproxime do senso comum, mas que, por isso mesmo, mais se distancie do ideal do enigma inerente à sintaxe do enredo. O primeiro personagem dedicar-se-ia a uma amizade, apesar das revelações do amigo de sua impossibilidade de lhe ter amizade. Nessa revelação, o poeta diz que, para ele, ser amigo seria preciso que um dos dois trocasse de sexo. O problema que vai se definindo no comportamento amoroso e sexual do poeta e a sua própria reação diante da situação constitui um tormento para o escritor (personagem/protagonista). Esse tormento vivido por Lúcio, expresso pela simbiose de repulsa e atração, teria encontrado a maneira de solucioná-lo num terceiro ser, Marta, com quem o amigo teria se unido e mudado para Lisboa. Diante desse elemento, percebe-se o ato criador como um processo de desvelamento/velamento, ou seja, exteriorização interiorização, cuja manifestação, mais que desvelar (o desencanto, o aturdimento, a dualidade sexual), vela-os (ao driblar e iludir a paixão através de Marta). O inusitado do triângulo amoroso que se forma reside no fato de ser ela a projeção do amigo, um processo mental corporificado, lembrando o inconsciente freudiano.Lúcio age como se não tivesse consciência da singularidade desse ente, mas a intuísse. Seu inconsciente teria resolvido a situação, fornecendo suporte para que a relação se concretizasse sem culpa, pois na verdade, se Marta era o próprio amigo, como se revela no final, não havia porque sentimento de culpa, ou medo, ou qualquer sentimento antagônico, comuns em uma relação de adultério, sobretudo em se tratando da mulher de um amigo: a figura de Marta comunica-se com o eu do Loureiro, ainda que Marta seja construída como uma esfinge. Tudo nela é lacunar e volátil, sem concretude, além de, como vem sendo dito, parecer sem passado, sem recordações. Teria nascido em Ricardo.

No episódio em que Ricardo atira em Marta, ponto crucial da história e o marco alucinantemente revelador, o turbilhão provocado no referencial do eu antes intuído mistura-se com as impressões anteriormente estabelecidas. Induz a retomada de sentidos anteriormente evocados como no episódio em que Lúcio chega a Lisboa e é recepcionado por Ricardo, agora, com feições "feminilizadas". Depois a estranha "concessão" da "mulher", sua volatilização e ausência de passado. Ampliando o sentido, afigura-se o que antes era um fluido intuitivo (Lúcio várias vezes teria levado a pressentir-se a simbiose Ricardo / Marta). A relação exterminada por esse ocorrido é a de dois elementos que equivaliam a um (Ricardo e Marta morrem com apenas um tiro). Além disso, Ricardo, ao cometer o assassinato/suicídio, liquida um terceiro eu (Lúcio, que já não o seria mais). O delírio dos fatos nos reporta a um polo de contrassenso por ser exatamente o elemento ausente no discurso. A trilogia arte/percepção/realidade concretiza-se com o quarto ser presente todo o tempo na leitura, inadaptado e em busca do eu perdido, o segundo eu de Lúcio, descrente "pelas coisas que não foram"...

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura dos diversos eus no espaço textual, pautada pela marca da loucura, propicia, mais que a elucidação, o desenvolvimento das ambiguidades em que os sentidos divagam no prazer de não decifrá-lo de não reconhecer assassino ou vítima, criador ou criação. Algumas questões são inevitáveis. Poder-se-ia perceber como uma outra face a personagem Marta? Quem a criou, quem a matou e quem morreu? Seria Lúcio um decifrador de enigmas mais que um produtor desses? Seria Lúcio um desvairado ou há outra hipótese para sua narrativa? Em que medida os personagens aproximam-se da correspondência aos seus espelhos confirmados pela História? Ou ainda, quem seria mais "verdade": Lúcio, Ricardo ou Marta? Teria alguma importância encontrar resposta a esses enigmas? Ao deixar as conclusões para quem se interesse, Lúcio nos concede a possibilidade de empreender uma viagem infinita a um labirinto sem saída, "quase" encontrando pessoas e personagens, descobrindo... descobrindo..., eternamente, quase chegando. A literatura, presente também no espaço textual (diegético, tão lamentada por Ricardo de Loureiro) com grande carga significativa, através de símbolos ideias e ambiguidades, aqui, poderia até não ter o objetivo de imprimir um significado definitivo do eu. Porém, como sempre, deixa a relação, ainda que direta, entre o discurso e os seus possíveis significados. Mário de Sá-Carneiro em sua obra expressa o conflito do eu com o mundo e desnuda, com a arte, a experiência humana e seus fantasmas. Talvez o principal deles chame-se Fernando Pessoa.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Helena H. Negamine. **Introdução à análise do discurso**. São Paulo: Pontes, 1996.

FREUD, Sigmund. O inconsciente. In: **História do movimento psicanalítico**: artigos sobre a metapsicologia e outros trabalhos. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

KAYSER, Wolfgang.**O grotesco**. São Paulo, Perspectiva, 2003.

LOPES, Teresa Rita. Apresentação. Roteiro para uma nova leitura de Ricardo Reis. In: PESSOA, Fernando. **Vida e obra de Ricardo Reis**. Global Editora, 2018.

MOISÉS, Massaud. **A literatura portuguesa***.* São Paulo: Cultrix, 1994.

PESSOA, Fernando.**Livro do desassossego**: por Bernardo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

PESSOA, Fernando. **Páginas Íntimas e de Auto-Interpretação**. Lisboa: Ática, 1996.

PESSOA, Fernando. **Odes de Ricardo Reis**. Antonio Quadros (Org). Lisboa: Europam, s/d.

PRADO COELHO, Jacinto do. Apresentação. In: PESSOA, FERNANDO. **Páginas Íntimas e de Auto-Interpretação***.* Lisboa: Ática, 1996.

ROZA, Luiz Alfredo Garcia. **Freud e o inconsciente**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

SÁ-CARNEIRO, Mário de. **Poemas completos**. Lisboa: Assírio & Alvim, 1996.

SENA, Jorge de. Introdução geral. In: PESSOA, Fernando. **Poemas ingleses**. Lisboa: Ática, 1974.

SIMÕES, João Gaspar. **Vida e obra de Fernando Pessoa**. História de uma geração. Lisboa: Bertrand, 1980.

O PARADOXO DA LOUCURA EM THOMAS HARRIS: ANALISANDO AS PISTAS DEIXADAS POR WILL GRAHAM EM DRAGÃO VERMELHO

3

The paradox of madness in Thomas Harris: analyzing the clues left by Will Graham in Red Dragon

AUTOR: André Alvares Usevicius

Enviado: 28/01/2025
Aceito: 23/04/2025

André Alvares Usevicius

Psicólogo e detetive criminal residente de Anápolis – Goiás. Mestre em Psicologia pela Universidade Federal de Goiás (UFG), e professor universitário nos cursos de graduação em Psicologia da Universidade Evangélica de Goiás e da Faculdade Anhanguera. Especialista em Avaliação Psicológica e em Psicologia Jurídica, e pós-graduando em Esquizoanálise e Pós-Estruturalismo. Um dos idealizadores do Projeto Linhas de Fuga, um movimento social de educação popular pela democratização de uma psicologia crítica, emancipatória e socialmente comprometida.

RESUMO

O presente artigo se trata de uma análise literária do livro Dragão Vermelho, de Thomas Harris, como forma de questionar alguns pressupostos morais e científicos da racionalidade neoliberal que permeia a sociedade contemporânea. Compreendendo que a literatura é fruto da sociedade na mesma medida em que a modifica, pretende-se demonstrar como o livro de Thomas Harris reforça pressupostos e ideologias presentes na sociedade neoliberal, ao mesmo tempo em que levanta algumas contradições e questionamentos, através de seu personagem Will Graham – por meio de uma análise que busca abarcar a diferença, através do seu método investigativo. Para realizar tal análise, esta pesquisa se pautou no conceito de literatura menor, questionando a perspectiva neurótica adotada por Thomas Harris, que busca a constante edipianização de seu protagonista, punindo sua singularidade constantemente durante a narrativa. Dessa forma, evidenciou-se que Will Graham serve como um agente paradoxal: ao mesmo tempo em que reafirma pressupostos da racionalidade neoliberal, também está a todo o momento se contrapondo à sua lógica, ao longo da obra. Por fim, espera-se que, com esta análise, novas possibilidades para repensar a loucura e a psicologia criminal sejam inventadas, para além da racionalidade neoliberal e de sua perspectiva mercadológica e padronizada.

PALAVRAS-CHAVE: Racionalidade neoliberal; literatura; loucura.

ABSTRACT

This article is a literary analysis of the book Red Dragon, by Thomas Harris, as a way of questioning some moral and scientific assumptions of the neoliberal rationality that permeates contemporary society. Understanding that literature is a product of society to the same extent that it modifies it, the aim is to demonstrate how Thomas Harris' book reinforces assumptions and ideologies present in neoliberal society, while at the same time raising some contradictions and questions, through his character Will Graham – through an analysis that seeks to encompass difference, through its investigative method. To carry out this analysis, this research was based on the concept of minor literature, questioning the neurotic perspective adopted by Thomas Harris, who seeks the constant Oedipalization of his protagonist, constantly punishing his singularity throughout the narrative. In this way, it became evident that Will Graham serves as a paradoxical agent: at the same time that he reaffirms assumptions of neoliberal rationality, he is also constantly opposing its logic, throughout the work. Finally, it is hoped that, with this analysis, new possibilities for rethinking madness and criminal psychology will be invented, beyond neoliberal rationality and its market-based and standardized perspective.
KEYWORDS: Neoliberal rationality; literature; madness.

– O consenso a respeito dele é que a única pessoa que demonstrou uma compreensão prática de Hannibal Lecter foi o senhor, sr. Graham. Pode me dizer alguma coisa a respeito?

– Não.

– Alguns integrantes do nosso grupo estão curiosos sobre uma coisa: quando viu os assassinatos do dr. Lecter, seu “estilo”, por assim dizer, o senhor teve condições, talvez, de reconstruir suas fantasias? E isso o ajudou a identificá-lo?

Graham não respondeu (HARRIS, 2023, p.72-73).

DO DIAGNÓSTICO AO CONFINAMENTO

Em uma conferência proferida por Foucault no clube Tahar Haddad,em Túnis, no ano de 1967, o filósofo se empenhou em analisara figura do louco. Este personagem, assim como defendido pelo autor, se faz presente em todas as sociedades humanas, independentemente do período histórico e da estrutura social na qual se encontra, ainda que seja possível identificar diferenças expressivas na forma como tais sociedades lidaram – e ainda lidam – com este fenômeno, a depender do funcionamento social e de sua lógica interna, ou seja:da maneira como fabricam e controlam o louco através dos discursos de saber e de poder (FOUCAULT, 2024).

Não é minha intenção realizar, neste breve artigo, uma retomada da discussão empregada por Foucault acerca da história da loucura e de como ela está intimamente associada à linguagem e aos diversos mecanismos de poder que atuam na sociedade – estabelecendo discursos que aprisionam e categorizam as subjetividades consideradas desviantes –, mas sim destacar a problemática na forma como a sociedade ocidental contemporânea tem compreendido este fenômeno, ressaltando o tom profético adotado por Foucault quando este demonstrou como a civilização continua empenhada em excluir o louco, ainda que se utilize de dispositivos que possuem o aparente propósito de incluir tais populações, como a psicologia e a psiquiatria (FOUCAULT, 2024).

Em um sentido histórico, o surgimento da psiquiatria enquanto um saber antecede a criação da psicologia – entretanto, o cerne da questão aqui trabalhada reside majoritariamente no aspecto psicológico. Focarei então na psicologia, ciência esta que, segundo Foucault (2019), desempenha a função de estabelecer a verdade do homem. Portanto, adotar um olhar crítico sobre o discurso da psicologia é uma tarefa um tanto quanto complexa.

Primeiramente, porque a psicologia se porta como uma ciência necessária para a existência do ser humano, ao promover um discurso comovente sobre saúde mental (ainda que muitas vezes esvaziado de sentido e de propósito). Contudo, ao se explorar o conceito de “saúde mental” – essencial para a psicologia enquanto um discurso da contemporaneidade – difundida na sociedade atual é necessário compreender sua articulação com a neurocultura desenvolvida sob o pressuposto da centralidade do sistema nervoso como modelo explicativo dos processos mentais, como exposto por Reigada e Maximino (2024).

Essa neurocultura se relaciona com a racionalidade neoliberal, fomentando uma nova subjetividade: um sujeito cerebral como um ser ontologicamente relacionado aos seus fatores internos, distanciado das influências sociais e culturais – a ideia de que a essência humana se encontra no cérebro e, portanto, os transtornos mentais não passam de fenômenos individuais e orgânicos. Esta lógica individualista é favorecida pelo neoliberalismo, enquanto uma governamentalidade que impõe uma racionalidade do "empreendedor de si mesmo": onde tudo é capitalizável e medido – inclusive a saúde mental (REIGADA; MAXIMINO, 2024).

Pavón-Cuéllar (2017) compreende o neoliberalismo enquanto um modelo de produção social que gira em torno da liberdade mercantil. Neste sentido, a lógica neoliberal está atrelada à expansão do capital. Os sujeitos inseridos neste modelo de governamentalidade advogam pela livre circulação das mercadorias, do mercado e do processo mercantil de compra e venda – mesmo que isso custe sua própria liberdade, uma vez que estes mesmos sujeitos são também reduzidos a mercadorias. No neoliberalismo, tudo é comercializável e negociável – até mesmo a subjetividade de si e dos outros.

Portanto, na racionalidade neoliberal há a necessidade de controle do sujeito considerado como louco – remetendo à análise foucaultiana da loucura retratada anteriormente: este fenômeno não se trata de algo que possa ser verificado objetivamente ao longo da história, mas sim de um discurso de poder que será interpretado a partir da racionalidade específica de cada sociedade. Nesse caso, a racionalidade ocidental e neoliberal, ao se filiar aos pressupostos do capital, interpreta a loucura como uma incapacidade do sujeito produzir e gerar lucro, sendo necessário utilizar dispositivos de controle – como a psicologia e a psiquiatria –, que, embora aparentem "reintegrar" o louco à sociedade, na realidade buscam reinseri-lo nesta lógica empreendedora (FOUCAULT, 2024; REIGADA; MAXIMINO, 2024).

O papel da psicologia então, longe de ser cuidar da saúde mental – em sua perspectiva romântica –, se trata muito mais de ofertar a manutenção da ordem e do *status quo* imposto pela sociedade. Outra problemática relacionada ao discurso psicológico se refere à fundação da psicologia científica, fruto do modernismo e de uma racionalidade cientificista – que posteriormente daria origem à sociedade neoliberal. E, dentre várias outras ciências que foram seduzidas por esta ideologia, a psicologia vai se tornar uma das que melhor se adequa às exigências deste modelo de sociedade (USEVICIUS, 2023).

Dessa forma, a problemática instituída por mim – de forma introdutória – se trata de uma questão epistemológica e política. Remetendo à afirmação – ou melhor, ao alerta em tons de denúncia –de Foucault (2019): de que a psicologia é a ciência que detém a verdade sobre o homem, resta questionar a ideologia que embasa este saber científico, assim como suas consequências na sociedade. A ciência psicológica se constrói e se consolida de forma a aderir ao poder vigente – o servindo como uma guardiã da ordem social e de sua moral excludente. Com o surgimento da sociedade neoliberal contemporânea, o homem passa a ser concebido como um ser naturalmente empreendedor – senhor de si – que pode ser medido, interpretado e analisado pela técnica da psicologia – em sua perspectiva cientificista e hegemônica, tanto em sua normalidade quanto em seus desvios ocasionados pela loucura.

Esta nova concepção de homem carrega consigo uma ontologia tanto individualista quanto naturalizante: existe um modelo a ser seguido, ao mesmo tempo em que tal modelo se encontra no próprio organismo humano. Considerando esta perspectiva ontológica, não é de se estranhar qual a epistemologia adotada ao se estudar a loucura: o desvio não é produzido pela sociedade que o condena, mas sim pelo próprio sujeito louco, que possui um mau funcionamento interno. É neste calabouço teórico que a literatura tem um papel fundamental nesta pesquisa: enquanto um paradoxo que é tanto constituído quanto constitui a sociedade na qual se encontra, é por meio de sua análise que as problemáticas aqui levantadas podem ser evidenciadas – assim como superadas.

A LITERATURA COMO EXPRESSÃO E INVENÇÃO DA REALIDADE

O objetivo deste artigo é analisar a obra Dragão Vermelho, de Thomas Harris – um clássico da literatura policial e do *thriller*. Publicado pela primeira vez em 1981, este livro se trata de um terror psicológico produzido sob o pano de fundo epistemológico da racionalidade neoliberal (HARRIS, 2023). Justamente por se tratar de uma obra que retrata certa perspectiva acerca do assassinato e da loucura (unificando estes fenômenos através da lógica neoliberal), é que a análise de Dragão Vermelho se torna o objetivo desta pesquisa – afinal, a tese aqui defendida é a de que, embora Thomas Harris use como base a racionalidade neoliberal para retratar o fenômeno da loucura e do assassinato em seu livro, existem paradoxos e contradições que apontam para um caminho bem diferente – até mesmo exótico – daquele determinado pela sociedade mercadológica. E é este caminho que pretendo explorar aqui, afinal, a crítica empregada neste texto se trata, sobretudo, de uma crítica política.

Derrida (2014), ao refletir sobre a natureza da literatura, vai compreendê-la enquanto uma instituição histórica, que possui regras e convenções (tanto sociais quanto gramaticais), assim como uma instituição da ficção, capaz de dizer tudo e qualquer coisa – se libertando destas mesmas regras, se reinventando. Há, portanto, uma dualidade presente no espaço da literatura: ela é permeada tanto por uma ficção instituída, assim como por uma instituição fictícia, que, por princípio, permite "dizer tudo". A lei da literatura é a própria suspensão da lei. Sua instituição tende a extrapolar a si mesmo. Por conta desse aspecto peculiar, a literatura se transmuta em uma instituição que carrega consigo a autorização da totalidade.

A natureza desta totalidade referente à literatura – se ela é fictícia ou real – levanta tantas questões complexas que sua resposta não deixa de ser um paradoxo inconclusivo e insolúvel. Para exemplificar isso, traço um paralelo entre a literatura e a linguagem – indissociáveis entre si. O ato humano de dar nome às coisas que se encontram ao seu redor faz com que estas coisas sejam dotadas de significado e de história – ou, em termos mais poéticos: é a partir da nomeação que o homem inventa o mundo diante de si. A linguagem possui, então, esta capacidade inventiva e criadora. Com as sociedades, entretanto, tal ficção linguística passa a ser domesticada e normas são estabelecidas para determinar o uso da língua, definindo o que pode ser dito e como deve ser dito (USEVICIUS, 2023).

Foucault (1975) evidencia este caráter paradoxal da linguagem – onde, mesmo as convenções que se referem à realidade material não deixam de ser, em última instância, meras ficções que produzem esta mesma realidade. Como exemplo, o filósofo cita as leis que permeiam a sociedade. Segundo ele, somente uma ficção teórica pode ser capaz de fazer com que a sociedade acredite que tais leis foram feitas para serem acatadas, ou que a polícia e o tribunal desempenham a função de guardiões destas mesmas leis. Novamente, uma questão de como a linguagem pode ser usada como forma de determinação da realidade social.

Dessa forma, se torna um pouco mais claro o que Derrida (2020) queria dizer ao refletir sobre a totalidade. Se a língua nasce com esta potencialidade, mas aos poucos é recortada e determinada pela realidade social na qual se encontra – assim como é a responsável por determinar esta mesma realidade –, então a literatura, ao resgatar a totalidade outrora negada da linguagem, se depara com a possibilidade de criar novas realidades distanciadas daquela determinada pelo social.

De maneira semelhante, Foucault (2024) demonstra como a literatura quebra estas convenções, ou melhor: como ela é capaz de contorcer e encontrar suas fissuras, reinventando-a e criando novas possibilidades de compreensão da realidade. Se a linguagem é acompanhada por este paradoxo – a existência da potência de totalidade, domada pelas convenções sociais –, então é função da literatura colocar isso em xeque.

Neste ponto, o filósofo estabelece uma relação entre linguagem, literatura e loucura: primeiro, evidenciando os limites da linguagem – limites estes que são fabricados a partir de convenções sociais. Contudo, é na loucura e na literatura que estes limites são transgredidos: seja pelo fascínio que a loucura desempenha na linguagem – uma vez que ela mesma se trata de uma linguagem outra, experimentada e investigada pela literatura –, seja no laço que une estes dois fenômenos – a saber, a possibilidade de dizer tudo.

Eis aí o paradoxo – que acomete tanto a literatura quanto a loucura – da linguagem e sua totalidade. A capacidade de dizer tudo não se trata de outra coisa se não a possibilidade de inventar modos de compreender a realidade. Dessa maneira, a literatura e a loucura são instâncias capturas pela racionalidade neoliberal, mas que podem transcendê- la por meio da sua potencialidade inventiva – superando os limites arbitrários do capital (USEVICIUS, 2023; PAVÓN-CUÉLLAR, 2017). Aqui se encontra um indicativo da epistemologia deste artigo: realizar uma análise literária que não rejeite a loucura – nem a confine a uma mera mercantilização –, mas a abrace em sua potência como método analítico. E como tornar isso possível? Transcender a racionalidade neoliberal e seus recortes limitantes da realidade pressupõe, em primeira instância, abraçar a diferença em sua análise – é, portanto, tornar esta análise política.

Deleuze e Guattari (2024) provavelmente são os melhores exemplos de como realizar este feito – através da sua filosofia da diferença. A grande inovação metodológica que os autores assumem, ao se realizar uma análise literária, é a de lidar com o texto estabelecendo uma política acerca do mesmo, ao invés de optar pela interpretação de suas palavras e das supostas reais intenções de seu criador. A interpretação é a arma do neurótico – é a lente com a qual ele enxerga a realidade: sempre intimidadora, perigosa, repleta de lições de moral e de como agir no mundo, criando arquétipos, quantificando o real. Ela carrega em si aquilo que os autores vão denominar como a edipianização – a colonização do desejo e sua submissão a categorias ideias, interditos e prescrições.

Para combater esta baixa interpretação neurótica, Deleuze e Guattari (2024) propõem ao leitor estabelecer uma política para com o texto literário. Para tanto, os autores vão se utilizar do conceito de literatura menor – uma linguagem estabelecida pela minoria, que vai à contramão daquilo que está posto por uma maioria dominante. Neste sentido, possui três características essenciais: a desterritorialização da língua (a capacidade da literatura de desfazer as convenções sociais e abarcar a diferença); a condição política (conseguir analisar criticamente seu contexto social e histórico); e a conversão do individual para a comunidade (sair da esfera individualista fechada em si mesma e abarcar a coletividade).

Estas características fazem com que a literatura menor se oponha a uma visão edipianizada e neurótica da literatura, que busca interpretar as obras com um olhar negativo e colonizador – em outras palavras: a literatura menor desfaz a individualidade – tão cara à racionalidade neoliberal – e opera um retorno ao comunitário – problematizando a cultura daquele momento histórico.

Como espero estar claro neste momento, o conceito de literatura menor se refere a obras que possuem, em sua gênese, uma perspectiva crítica e política. Este não é o caso de Dragão Vermelho, livro de Thomas Harris e objeto desta análise. Contudo, retomo Foucault (1975) e sua percepção singular em relação à utilidade dos livros – percepção esta que dialoga bastante com tudo o que foi dito até então. Para o filósofo, os livros deveriam ser usados para além daquilo pré-estabelecido pelo seu criador. Quanto mais usos imprevisíveis forem possíveis para uma obra – então melhor ela pode ser aproveitada. Neste sentido, o livro não é diferente de uma caixa de ferramentas: que deve ser usada conforme o leitor achar melhor.

É seguindo esta lógica[1] que considero que Dragão Vermelho seja uma caixa de ferramentas extremamente valiosa para os objetivos desta pesquisa: se Thomas Harris segue a racionalidade neoliberal na perspectiva adotada em sua obra acerca da loucura e do assassinato, ele também consegue superar isso – em certas instâncias. Existe uma infinidade de possibilidades de interpretações neuróticas sobre Dragão Vermelho, mas aqui vou optar pelas suas fissuras e possibilidades de estabelecer uma política da diferença – realizar uma leitura “menor” de sua obra.

[1]É também a partir desta epistemologia e de minha ética enquanto pesquisador que acredito ser importante me colocar nessa pesquisa. Como psicólogo e detetive criminal particular, optei por analisar a obra Dragão Vermelho por uma identificação pessoal para com o personagem Will Graham – alvo da nossa investigação neste artigo –, e por enxergar em seu método investigativo uma importante ferramenta para superar a racionalidade neoliberal que permeia a psicologia frente às demandas criminais.

Neste momento, é necessário desenvolver melhor o contexto histórico no qual surge a obra Dragão Vermelho. Esta explanação evidencia o paradoxo da literatura: sua natureza que é tanto determinada quanto possui a capacidade de determinar o seu meio social na qual se encontra. Contudo, para demonstrar como o livro de Thomas Harris é fruto da racionalidade neoliberal, optei por mesclar a análise literária com a análise histórica da obra – para que assim seja possível realizar esta discussão de forma mais completa.

O livro Dragão Vermelho, de Thomas Harris, narra a investigação de um assassino conhecido pela alcunha de “Fada do Dente”, realizada pelo ex-investigador especial do FBI, Will Graham. Porém, longe de se tratar de uma literatura policial no qual o foco recai em descobrir o culpado pelos assassinatos misteriosos, Thomas Harris entrega um verdadeiro horror psicológico que está muito mais preocupado em realizar um aprofundamento no lado obscuro da psique humana – tanto em relação ao assassino quanto ao protagonista. Devido a essa proposta desconcertante do livro, em um primeiro momento é fácil recair em leituras e interpretações neuróticas e fatalistas acerca de seus personagens, como aquilo que Deleuze e Guattari (2024) denominavam de processo de edipianização.

Tais interpretações neuróticas ocorrem inclusive por intermédio do autor, como pode ser observado no prefácio do livro – escrito pelo mesmo:

> Tudo o que surgia diante de meus olhos turvos eram pressentimentos, insinuações, o brilho ocasional de uma retina não humana refletindo a luz da lua. Não havia dúvida de que alguma coisa havia acontecido. É preciso entender que, quando se escreve um romance, nada é inventado. As peças já estão postas, é necessário encontrá-las.
> [...] Na época, eu mesmo estava acumulando memórias dolorosas todos os dias e nas noites em que escrevia sentia pena de Graham. [...] Ainda não sabia quem era o autor daqueles crimes, mas pela primeira vez eu estava certo de que nós o encontraríamos. Também sabia que aquela seria uma descoberta terrível, talvez trágica, e que custaria muito a certos personagens do livro. E assim foi (HARRIS, 2023, p. 10-11).

É possível perceber um tom melancólico na escrita de Harris, como se a escrita fosse um tormento. Da mesma forma, o autor lida com sua trama e seus personagens como se estes tivessem uma vivacidade para além da história narrada em suas páginas – Will Graham possui vontades e desejos que não se entrelaçam com os de Thomas Harris, e isso pode gerar consequências diversas na evolução da narrativa, que parecem assustar e até mesmo gerar desconforto no autor, em certa instância.

Esta perspectiva acerca da sua escrita carrega em si, para além de toda a poética, uma condição neurótica[2]: o mundo que se desvela diante de si e de seus personagens é interpretado como algo negativo e, inclusive, perigoso (HARRIS, 2023; DELEUZE; GUATTARI, 2024).

Logo no início da narrativa, Will Graham é visitado pelo seu ex-chefe, Jack Crawford, que solicita que ele auxilie o FBI em uma investigação criminal. Embora não trabalhe mais para o FBI – devido a um trauma sofrido no último caso em que atuou –, a formação de Will é em ciências forenses, pela Universidade George Washington. Em certo momento, o livro explora a jornada do personagem pelo FBI: começou trabalhando no laboratório forense da instituição, passou a ser designado como "investigador especial" em campo, até ser direcionado para dar aulas de medicina legal em Quântico (HARRIS, 2023).

Essas informações são interessantes, pois revelam que Will Graham nunca foi considerado agente do FBI – o que foi atribuído ao criterioso processo de seleção do Bureau, que busca a detecção de instabilidade, impedindo-o de exercer este cargo. Também parece demonstrar que o protagonista deveria, em tese, trabalhar com funções laboratoriais; contudo, o mesmo passa a ser designado a atuar em campo com o título de investigador especial – e é aqui que a psicologia parece se tratar de uma especialidade de Will, como podemos ver nos trechos a seguir:

> – Molly, um psicopata inteligente, especialmente um sádico, é difícil de capturar por vários motivos. Primeiro, não tem uma motivação rastreável. Assim, não se pode seguir essa trilha. E, na maior parte do tempo, não se consegue ajuda de informantes [...]. Você tenta reconstruir o pensamento dele e procura padrões (HARRIS, 2023, p. 19).

> – Porque, para o azar dele, ele é o melhor. Porque ele não pensa como os outros. De algum jeito, ele nunca cai na mesmice.
> – Ele acha que você precisa dele para examinar as evidências.
> – Preciso. Ninguém é melhor do que ele nisso. Mas também tem outra coisa. Imaginação, previsão, seja lá o que for. Ele não gosta dessa parte (HARRIS, 2023, p. 20-21).

[2]É interessante perceber – embora existam limitações óbvias neste tipo de análise – que existem algumas correlações entre o personagem Will Graham e Thomas Harris, que podem ser extraídas a partir deste prefácio. Ambos parecem atormentados pela sua imaginação, sofrendo dessa visão neurótica da realidade. Tais semelhanças foram percebidas também pelo roteirista e diretor Bryan Fuller, que se utilizou de partes do prefácio de Thomas Harris para constituir aspectos da personalidade de Will Graham e sua série intitulada "Hannibal", da NBC.

É possível perceber que, para além do trabalho esperado de um especialista forense (como Will se denomina), há também uma perspectiva psicológica em sua investigação. Portanto, a partir deste momento irei me referir a uma área da psicologia denominada como "psicologia criminal" – termo caro a este presente estudo. Antes de se tornar ciência, a psicologia foi uma ferramenta utilizada em demandas criminais, operando em favor do poder disciplinar, por meio do inquérito da subjetividade daqueles julgados pelo sistema. Para que conseguisse realizar este tipo de análise, o saber psicológico se embasava no pressuposto do homo natura – a naturalização de um parâmetro moral que passa a servir como medida universal do homem, ditando como ele deveria ser e se portar, utilizada como referência para punir os indivíduos que se desviassem do seu modelo (FOUCAULT, 2002).

Obviamente, o louco não se enquadra nesta normalidade fabricada pela ciência psicológica, assim como o assassino, que passará a ser associado à loucura, como forma de justificar seu comportamento desviante – inclusive na contemporaneidade. A psicologia – se estabelecendo desde o seu nascimento como um dispositivo de controle – ao ser utilizada como uma técnica forense, ora classifica os comportamentos dos indivíduos como desviantes ou normais, ora tenta explicar a origem destes comportamentos. Eis o princípio fundamental da psicologia criminal[3]: analisar o fenômeno do crime a partir da racionalidade da sociedade na qual se encontra (USEVICIUS, 2023).

Desde a conversão da psicologia a um discurso científico, evoluindo no seio da sociedade neoliberal, é possível perceber o desenvolvimento de ferramentas utilizadas por esta ciência como forma de medir o ser humano e atestar sua "normalidade", seja por meio da avaliação psicológica, da psicopatologia ou da neuropsicologia – o tripé que fundamenta a psicologia criminal. Dessa forma, este saber psicológico tem como proposta a classificação dos comportamentos considerados desviantes, assim como dos sujeitos que os praticam – quantificando a subjetividade humana, em uma tentativa de explicá-la a partir de um viés moralista, embasado em pressupostos de como deveria ser um comportamento considerado normal. Neste sentido, tais análises sempre recaem em uma perspectiva moral do fenômeno analisado (USEVICIUS, 2023).

[3] Não cabe, neste artigo, realizar uma crítica mais detalhada à psicologia criminal como um todo. Caso o leitor tenha interesse nesta discussão, sugiro a dissertação de Usevicius (2023), intitulada "O enigma do desejo no assassinato – uma análise crítica da psicologia criminal".

Fundamentada por uma racionalidade neoliberal, a psicologia criminal vai se apoiar cada vez mais em dados quantitativos para se interpretar o assassino – afinal, tudo pode e deve ser quantificado e contabilizado. Diante desse cenário, a loucura passa a se tornar uma chave interpretativa básica para compreender o sujeito assassino: se, na sociedade neoliberal, o homem é livre e senhor de si mesmo, o assassinato só pode ser aceito como uma escolha individual, e, portanto, fruto de algum desajuste. Obviamente, este desvio vai se referir exclusivamente ao indivíduo, e não à estrutura social na qual ele faz parte. Tal como a loucura, o assassinato é individualizado e naturalizado no sujeito, algo que é epistemologicamente sustentado pela racionalidade neoliberal, lançando mão de dados quantitativos e estatísticos – o assassinato se torna neste contexto uma técnica racionalizada, quase como uma mercadoria profana (FOUCAULT, 2002; REIGADA; MAXIMINO, 2024; USEVICIUS, 2023).

Isso pode ser constatado ao longo de toda a obra de Harris (2023), como no seguinte trecho:

> – O que o fez agir assim? Qual o seu grau de insanidade?
> Graham olhou os transeuntes pela janela. Sua voz tornou-se pausada, como se estivesse ditando uma carta.
> – Fez porque gostava. Ainda gosta. O dr. Lecter não é louco, não da forma como consideramos alguém louco. Fez coisas horrendas porque gostava de fazê-las. Mas pode agir normalmente quando quer.
> – Como os psicólogos chamam isso... o que há de errado com ele?
> – Dizem que ele é um sociopata, porque não há outra maneira de defini-lo. Ele possui algumas características do que se chama sociopatia. Não sente o menor remorso ou culpa. E revela o primeiro e pior sinal... sadismo que vai desde animais a crianças.
> Springfield resmungou.
> – Mas não tem nenhum dos outros sinais – prosseguiu Graham. – Não é um pervertido e não tem antecedentes criminais. Não é aproveitador nem superficial nas pequenas coisas, como muitos sociopatas são. Não é insensível. Não sabem como defini-lo. Seus eletroencefalogramas apresentam padrões estranhos, mas não revelam muita coisa (HARRIS, 2023, p. 65).

Este trecho acima traz duas evidências sobre a narrativa de Dragão Vermelho: 1) o autor buscou referências da psicologia forense (ainda que não necessariamente tenha realizado um estudo acadêmico sobre) para fundamentar seus personagens; 2) embora lance mão de conceitos psicopatológicos e criminológicos, algumas das construções de personalidade em seu livro são tão complexas que parecem transcender estas categorias do saber científico da psicologia.

É interessante perceber o lugar paradoxal que a loucura ocupa na obra de Thomas Harris – um fenômeno que mantém a carga negativa imposta pela racionalidade neoliberal (reduzindo a humanidade destes personagens a meras quantificações e classificações racionalizadas) ao mesmo tempo em que consegue, potencialmente, superar esta subjetividade quantificada e submissa à estatística e aos padrões da ciência (resgatando sua humanidade enquanto um fenômeno complexo e inapreensível em sua totalidade) (HARRIS, 2023).

Este paradoxo provavelmente foi fruto de uma cultura influenciada pelo livro de Thomas De Quincey, de 1827, intitulado “Do assassinato como uma das belas artes”. Essa obra, que pode ser considerada como percussora tanto do romance policial (influenciando os diversos livros posteriores deste gênero), estabelece uma nova estética ao assassinato – elevando este fenômeno à arte, e que, portanto, deve ser estudado e analisado como uma obra artística. Pensamento este que vai influenciar bastante a psicologia criminal produzida pelo FBI, posteriormente – e que está intimamente ligada à forma como Will Graham realiza suas investigações na obra Dragão Vermelho (USEVICIUS, 2023).

A genialidade da obra escrita por De Quincey vem tanto da sua capacidade de denunciar e ironizar a moral da sua época quanto de se utilizar da estética do horror para, além de postular o assassinato como a sétima arte, profetizar sobre o futuro deste fenômeno na sociedade refém da lógica do lucro e da exploração – o assassinato não tardaria a ser capitalizado por esta cultura, algo que de fato ocorreu anos depois com o cinema e as mais diversas obras que retratam este fenômeno[4] (SELIGMANN-SILVA, 2010).

De Quincey, com seu livro “Do assassinato como uma das belas artes”, exerceu influência direta sobre a forma como a sociedade enxerga o assassinato, e, além disso, embora não seja possível afirmar com exatidão que o autor foi o responsável direto pelo nascimento deste gênero, é inevitável reconhecer que o mesmo teve grande importância para o surgimento da literatura policial. Segundo Reimão (2024), além de apresentar um crime e alguém disposto a desvendá-lo, a literatura policial também constrói uma relação entre o detetive e o crime, articulando a narrativa.

[4]Um ótimo exemplo contemporâneo deste lucro por meio do assassinato pode ser constatado no gênero *true crime* – especialmente em *podcasts* e documentários, que evidenciam a racionalidade neoliberal diante deste fenômeno.

A origem do gênero policial normalmente está vinculada ao conto “Crimes na Rua Morgue”, publicado em 1841 por Edgar Allan Poe. Neste conto, Poe lança as sementes do que posteriormente seria considerado praticamente um padrão neste gênero literário: uma polícia inapta a solucionar o mistério colocado (neste conto, assassinatos envolvendo vítimas mulheres), e um detetive extremamente racional que se utilizará de sua lógica dedutiva para solucionar o caso – eis o nascimento do personagem C. Auguste Dupin. Em sua origem, a literatura policial evidencia uma problemática da modernidade: com o aumento da população e das grandes cidades, o anonimato favorece o cometimento de crimes – que se tornam cada vez mais difíceis de serem solucionados (SANT’ANA, 2012).

Esta crítica sutil de Poe à modernidade condiz com a realidade material da sua época. Alguns anos após o lançamento de seu conto, Londres seria palco daquele que ficou conhecido como o primeiro *serial killer* notório: Jack, o Estripador. É interessante perceber como a existência do misterioso estripador – que até os dias de hoje levanta debates sobre sua identidade real – só foi possível no modelo de sociedade advindo da revolução industrial e do avanço do capitalismo. E, justamente por este fenômeno ocorrer neste tipo de sociedade, sua interpretação foi individualizada e quantificada de acordo com a racionalidade que posteriormente se tornaria a neoliberal: ao invés de se questionar e criticar o modelo social no qual ele surgiu. Jack, o Estripador, se tornou o mito-fundador de uma nova espécie de assassino – o *serial killer* –, que posteriormente se tornaria objeto de estudo da psicologia criminal (USEVICIUS, 2023).

É pensando neste novo personagem do *serial killer*, que a ciência vai buscar formas de neutralizá-lo. E a resposta que interessa este artigo foi inventada pelo FBI – a técnica denominada como *Criminal Profiling*. Atualmente, existem diversas escolas e metodologias diferentes referentes ao perfilamento criminal[5]; contudo, seu desenvolvimento no Bureau se deu por meio da constatação de que os sujeitos que cometiam assassinatos em série pensavam e se comportavam de forma diferente da sociedade em geral, devendo ser analisados e compreendidos – resgatando a ideia da loucura como um desajuste de ordem individual, como discutido anteriormente (USEVICIUS, 2023).

[5]Assim como no caso da psicologia criminal, para uma crítica mais contundente em relação ao *criminal profiling*, recomenda-se a dissertação de mestrado de Usevicius (2023), intitulada “O enigma do desejo no assassinato – uma análise crítica da psicologia criminal”.

O *Criminal Profiling* desenvolvido pelo FBI possui a função de estabelecer um perfil psicossocial acerca do ofensor responsável por determinado crime – em sua maioria das vezes, assassinatos. Para que seja possível construir este perfil a partir da cena do crime, os agentes realizaram comparações entre os dados obtidos por meio de entrevistas de criminosos que já haviam sido capturados pela polícia, buscando padrões em suas motivações e em seus comportamentos. Dessa forma, o perfil criminal se trata de uma ferramenta capaz de predizer ou inferir características daquele que cometeu determinado delito, por meio de estatísticas obtidas em casos semelhantes (SOUSA, 2021).

Existe um contraste importante na resposta encontrada pelo FBI às novas demandas que surgem diante do fenômeno do *serial killer*. Embora o *Criminal Profiling* possa ser rastreado na história humana como uma prática anterior àquela realizada pelos agentes federais dos Estados Unidos, foi apenas com eles que esta técnica passou a ser estruturada enquanto ciência. E, ainda que se possa deduzir certa influência da perspectiva empregada pelo livro de De Quincey na forma como o FBI interpretava os crimes de assassinato – ao considerarem o assassino um “artista” e a cena de crime uma “obra” que deveria ser analisada para desvendar traços de sua personalidade –, isto parece conflitar com a racionalidade neoliberal que acomete a técnica do perfilamento criminal: reduzindo a subjetividade a padrões estatísticos e o crime a uma mera questão quantitativa (USEVICIUS, 2023).

Esta forma de interpretar o crime dialoga diretamente com a literatura policial que surge com Edgar Allan Poe: o detetive é um ser extremamente racionalista, que consegue decifrar os enigmas e mistérios envolvendo crimes complexos, seguindo uma trilha lógica de pensamento – muitas vezes sem nem sair de casa, somente se utilizando de inferências e deduções, algo condizente com a filosofia positivista da época em que surge. Para além do detetive amador Dupin, dos contos de Poe, esta imagem de uma “máquina de raciocínio” se faz presente com o detetive mais famoso de todos os tempos: Sherlock Holmes. Ainda hoje, seu método investigativo e raciocínio lógico é fruto de estudos e admiração (REIMÃO, 2024).

Sant'ana (2012) reflete sobre o paradigma indiciário do conhecimento – no qual se busca, a partir da falta de informações suficientes, inferir sob a realidade total por meio da interpretação dos sinais que estão disponíveis. É um saber hermenêutico que se fundamenta a partir das pistas que são encontradas, um raciocínio que se baseia na parte para inferir sobre o todo. Este é o saber do detetive. É por meio dele, por exemplo, que o perfilador consegue, por meio da análise da cena de crime, inferir características sobre o possível ofensor. E é este saber que fundamenta a racionalidade neoliberal relacionada à ciência da psicologia criminal e a investigação – reduzindo a pluralidade da realidade a meras convenções e estruturas lógicas, padronizadas e previsíveis, como mercadorias produzidas em escala.

Will Graham, enquanto um investigador especial do FBI, se utiliza bastante desta racionalidade condizente à psicologia criminal, realizando deduções lógicas acerca do assassino a partir de pequenas pistas deixadas por ele no cometimento do seu crime. Entretanto, ainda que a narrativa de Dragão Vermelho esteja a todo o momento reforçando a racionalidade científica neoliberal, existe algo na escrita de Thomas Harris que também desafia esta noção, como pode ser visto nos trechos a seguir:

> – Sério? Você pegou dois. Os dois últimos foi você quem pegou.
> – Como? Fazendo a mesma coisa que você e os outros estão fazendo.
> – Não é bem assim, Will. É o seu jeito de pensar.
> – Acho que tem tido muita conversa fiada sobre o meu jeito de pensar.
> – Você deu saltos lógicos que nunca explicou.
> – A prova estava lá – disse Graham (HARRIS, 2023, p. 14).

> Graham tinha muitos problemas de gosto. Com frequência seus pensamentos não eram de bom gosto. Não havia compartimentos estanques em sua mente. O que ele via e aprendia se misturava com tudo mais. Algumas dessas combinações eram de difícil convívio. Mas não podia prevê-las, bloqueá-las nem reprimi-las. Seus valores de decência e decoro prosseguiam, chocados com suas associações, apavorados com seus sonhos; uma pena que na arena de ossos do seu crânio não houvesse fortalezas para o que ele amava. Suas associações chegavam com a velocidade da luz. Seus julgamentos de valores se mantinham sempre no passo de uma leitura correspondente. Nunca conseguia acompanhar nem dirigir seu pensamento.
> Encarava sua própria mentalidade como grotesca, porém útil, como uma cadeira feita de chifres. Não podia fazer nada (HARRIS, 2023, p. 27-28).

> Em alguns momentos, Graham se sentiu perto dele. Uma sensação que lembrava a de outras investigações se apoderou dele recentemente: a insultante sensação de que ele e o Dragão estiveram fazendo as mesmas coisas em vários momentos do dia, que tiveram posições paralelas nos detalhes cotidianos de suas vidas. Em algum lugar, o Dragão estava comendo, tomando banho ou dormindo ao mesmo tempo que ele (HARRIS, 2023, p. 208).

Os trechos acima revelam um paradoxo no personagem de Will. Ainda que o protagonista seja visto como um bom detetive devido à sua forma de pensar – percepção esta que é tanto propagada por outros personagens quanto reconhecida por ele mesmo –, tal habilidade traz tormento para si. Este contraste pode ser percebido na própria escrita de Thomas Harris: ao mesmo tempo em que a mentalidade de Will Graham é o que torna o personagem um protagonista tão interessante, ele é constantemente punido por fazer uso dela em suas investigações – seja por pesadelos ou pensamentos de mau gosto que o atormentam – tal como se o autor quisesse se certificar de que Will vai continuar na trilha do neurótico, em um constante processo de edipianização (HARRIS, 2023; DELEUZE; GUATTARI, 2024).

A grande genialidade na escrita de Thomas Harris é que, independentemente das intenções do autor para com este personagem, Will Graham opera como um agente da racionalidade neoliberal ao mesmo tempo em que transcende seus limites estatísticos e seus padrões quantitativos. Adorno (2008), em sua teoria da estética, reflete sobre a possibilidade da arte se colocar como parte de determinada realidade para então poder criticá-la. A obra de arte tem seu sentido somente a partir da sua articulação interna – de como ela constrói a si mesma. É dessa forma que a função de Will Graham em Dragão Vermelho é a de contestar o pensamento classificatório e racionalista que infesta a investigação criminal – através da diferença.

E é neste contexto que surge um termo caro para este artigo – e que pode auxiliar a compreender o processo de investigação realizado por Will Graham: o devir-louco. Segundo Danilevicz e Ferreri (2021), o devir pode ser conceituado como uma abertura ao desconhecido a partir das sensações – algo que retira o eu da identidade e o coloca diante do fluxo, fragmentando a dicotomia e as binariedades da linguagem – em um processo de despossessão do eu, abrindo a possibilidade das multiplicidades. O devir-louco seria, portanto, uma inversão daquilo que está posto na realidade estipulada pela linguagem – tanto referente à identidade, quanto até mesmo ao tempo e às normas sociais –, inventando novas semânticas e sentidos no real.

Desta forma, o devir-louco serve como um complemento – uma possível ferramenta – para a relação que Foucault (2024) traça entre linguagem, literatura e loucura. O devir-louco é uma forma de análise que estabelece uma relação com a loucura, ainda que Danilevicz e Ferreri (2021) sejam bastante enfáticos ao afirmarem que estar em devir-louco não significa afirmar que se é, necessariamente, louco. Especialmente porque esta definição nova da loucura se difere bastante daquela utilizada pela sociedade neoliberal. Devir-louco é transgredir das regras linguísticas e sociais impostas ao sujeito – calcificando-o em uma identidade patológica –, e criar seu próprio caminho.

Em relação a Will Graham, é possível perceber seu pensamento em um processo de devir-louco. Ao investigar a cena de crime, o investigador especial se sente próximo do assassino – de uma maneira quase poética, sensível, que não consegue ser explicada por meio da razão. Concomitante a isso, os pensamentos de Will estão em constante fluxo – ou, em outras palavras, em constante devir – se fundindo com tudo aquilo que ele apreende e percebe ao seu entorno, criando associações que, embora o aterrorize, auxilia-o em seu processo investigativo (HARRIS, 2023; DANILEVICZ; FERRERI, 2021).

É esta particularidade de Will Graham – sua capacidade de perceber a diferença – que faz com que Dragão Vermelho seja passível de uma leitura a partir da perspectiva da literatura menor. Em processo de devir-louco, ocorre também a desterritorialização da língua por meio do pensamento de Graham, no qual a racionalidade neoliberal é desfeita através da diferença – o que torna sua percepção singular uma ferramenta crítica em relação àquilo que está pré-estabelecido, superando a dicotomia do indivíduo/sociedade, fundindo estes conceitos em um processo complexo, no qual não se sabe onde começa o sujeito Will Graham e onde termina o assassino que ele está investigando (HARRIS, 2023; DELEUZE; GUATTARI, 2024).

E, em relação a esta última associação, existem paralelos interessantes entre Graham e o assassino “Fada do Dente”, que posteriormente vai ser conhecido como “Dragão”. De forma perspicaz, Thomas Harris constantemente relaciona a loucura de Will Graham com a dos assassinos que ele investiga e captura, quase como se o autor tivesse receio de que este processo de devir-louco do protagonista carregasse em si um único destino possível: o de se entregar à loucura do assassinato. Em sua escrita neurótica, Harris está sempre resgatando Will de seu devir, edipianizando-o novamente, ao passo em que Dolarhyde, o “Fada de Dente”, se entrega ao seu processo – superando sua condição humana e se tornando o temível Dragão Vermelho (HARRIS, 2023; DELEUZE; GUATTARI, 2024).

Outra cena emblemática que explora esta relação entre a mentalidade de Will com a de um assassino se encontra em um diálogo entre o investigador e Hannibal Lecter:

> – Sabe como me pegou?
> Graham saiu do campo de visão do dr. Lecter e caminhou rapidamente para a porta de aço.
> – O motivo pelo qual me pegou é sermos exatamente iguais. – Foi a última coisa que Graham ouviu, quando a porta de aço se fechou às suas costas (HARRIS, 2023, p. 78).

Se insisto na afirmação de que a narrativa de Harris é neurótica e se limita a edipianizar Will, isso ocorre devido à sua escrita estar constantemente punindo o personagem pelo seu processo de devir-louco. Um exemplo disso pode ser percebido ao final da obra, onde Graham termina a história com uma cicatriz horrenda, que desfigura seu rosto, abandonado pela esposa e, no livro seguinte, é mencionado que ele se tornou um alcoólatra que vive se embriagando nos bares da Flórida – como se o personagem tivesse mergulhado muito fundo no processo de devir-louco, e agora colhesse as amargas consequências deste ato imprudente (HARRIS, 2023; HARRIS, 2023).

Além disso, embora a mentalidade de Graham seja o que torna ele um personagem tão único e interessante, Harris sempre se preocupa em contrastar a utilidade da sua habilidade com o tão horripilante e perigosa ela é, como evidenciado abaixo:

> – Will prefere pensar nisso como um exercício puramente intelectual, e nos limites da definição jurídica, como de fato é. Nisso ele é bom, mas imagino que haja outros tão bons quanto ele.
> – Não muitos – comentou Crawford.
> – O que ele tem além disso é pura empatia e projeção – disse o dr. Bloom – Pode adotar seu ponto de vista ou o meu... e talvez outros que o aterrorizem e o repugnem. É um dom desconfortável, Jack. A percepção é uma faca de dois gumes.
> [...]– É o medo, Jack. Ele enfrenta uma montanha de medo.
> – Porque foi ferido?
> – Não, não apenas isso. O medo surge com a imaginação, é uma punição, é o preço da imaginação (HARRIS, 2023, p. 167).

Por fim, é interessante perceber como, apesar de Will Graham ser reconhecido por sua capacidade imaginativa na investigação criminal, em momento algum esta habilidade parece ter gerado algum fruto positivo para ele – pelo contrário, trouxe apenas punições e tormentos. Isto é evidenciado pela forma como ele capturou todos os assassinos – desde Hobbs, até Lecter e Dolarhyde –, a partir de pistas pequenas, quase imperceptíveis, mas extremamente lógicas e racionais, colocando Graham no mesmo escopo que detetives como Auguste Dupin e Sherlock Holmes. Na narrativa criada por Thomas Harris, a empatia de Will Graham e sua imaginação apenas resultaram em sofrimento e culpabilização, ou, em outras palavras: seu devir-louco foi contido pelo neuroticismo proveniente da edipianização (HARRIS, 2023).

UMA APOLOGIA A WILL GRAHAM

Ao realizar esta análise da obra Dragão Vermelho, minha intenção foi demonstrar as contradições presentes no livro – que tem sua racionalidade baseada nos valores da sociedade neoliberal constantemente questionada pelo personagem Will Graham, que permite a compreensão desta obra por meio da literatura menor. Mais do que isto, o protagonista abre brechas para que seja possível repensar as práticas da psicologia criminal. Claramente, tal leitura de Dragão Vermelho possui um viés político diverso daquele que fabricou sua narrativa, e, assim como afirmou Foucault (1975), se utilizou de sua história como uma caixa de ferramentas, tentando extrair de si um olhar diferente do convencional.

Por se tratar de uma análise literária, me fundamentei nas premissas de autores como Derrida (2014), Deleuze e Guattari (2024) e Foucault (2024) – compreendendo a literatura como uma instituição que é tanto efeito quanto causa da sociedade na qual se encontra. Mais do que isso, por se tratar de uma instituição onde a única lei é a sua própria transgressão, permite que a análise de um texto seja feita através daquilo que não é dito, que se encontra sutilmente embaralhado entre a escrita que está à vista: uma análise da diferença no texto.

Em suma, Dragão Vermelho é uma obra que carrega em seu DNA a ideologia da racionalidade neoliberal na qual se encontra, e, portanto, possui uma perspectiva negativa acerca da loucura – associando este fenômeno ao assassinato. Isto pode ser percebido no ponto-chave da história, onde o temível sociopata Hannibal Lecter se compara ao protagonista Will Graham, considerando-os idênticos. Esta cena reforça o local que Will ocupa: diferente do clichê do heroísmo dos detetives, ele se trata de um sujeito perturbado, assombrado pela sua própria mentalidade. Seu devir-louco é confundido com a loucura em si, trazendo desgraça na vida do investigador (HARRIS, 2023).

E é devido a esta perspectiva que Will Graham não pode ter um final feliz – pelo contrário, o personagem tem um destino trágico, preso na neurose como escapatória de seu devir, o aprisionando ao processo de edipianização. Isso demonstra como, embora Thomas Harris aponte possibilidades interessantes em seu protagonista, elas logo são esmagadas pela racionalidade neoliberal, que considera a loucura uma doença que deve ser eliminada pela razão pura. Graham não é um detetive como Sherlock Holmes, e por isso ele foi punido – mas também por isso ele é tão humano.

Se tivesse sido escrito por De Quincey, com sua moralidade ácida, provavelmente Will Graham teria sido liberto das correntes edipianas. Quem sabe, superando a neurose, seu devir-louco poderia chegar a lugares diferentes – uma vez que ele não se difere tanto do narrador da obra de De Quincey, pois Will “compreendia o assassinato embaraçosamente bem” (HARRIS, 2023, p. 373), e apenas isso. Mas Thomas Harris não quis, ou não foi capaz de, se aprofundar tanto assim neste abismo dos devires. Há algo no método de Graham que, embora Dragão Vermelho se esforce para dizer o oposto, pode ser aproveitado como ferramenta crítica do saber psicológico criminal contemporâneo. Mas para isso, devemos nos livrar da perspectiva negativa acerca da loucura. Reinventando a célebre frase do filósofo Camus (2019): é preciso imaginar Will Graham feliz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W. **Teoria estética.** Lisboa: Edições 70, 2008.

CAMUS, A. **O mito de Sísifo.** 14 ed. Rio de Janeiro: Record, 2019.

DANILEVICZ, V. M.; FERRERI, M. A. **Da loucura aos devires: pequenos paradoxos.** Rio Grande do Sul: Revista Polos e Psique, 2021. Disponível em: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2238-152X2021000300005. Acesso em: 10/12/2024.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka: por uma literatura menor.** Minas Gerais: Editora Autêntica, 2024.

DERRIDA, J. **A escritura e a diferença.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2020.

DERRIDA, J. **Essa estranha instituição chamada literatura: uma entrevista com Jacques Derrida.** Minas Gerais: Editora UFMG, 2014. Disponível em: https://sandroornellas.com/wp-content/uploads/2018/06/derrida-jacques-essa-estranha-instituic3a7c3a3o-chamada-literatura.pdf. Acesso em: 10/12/2024.

FOUCAULT, M. **A história da loucura na Idade Clássica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas.** São Paulo: Martins Fontes, 2019.

FOUCAULT, M. **Gerir os ilegalismos,** 1975.Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/121336/mod_resource/content/1/Foucault_Gerir%20os%20ilegalismos.pdf. Acesso em: 10/12/2024.

FOUCAULT, M. **Loucura, linguagem, literatura**. São Paulo: Ubu Editora, 2024.

HARRIS, T. **Dragão vermelho.** 8 ed. Rio de Janeiro: Record, 2023.

HARRIS, T. **O silêncio dos inocentes.** 25 ed. Rio de Janeiro: Record, 2023.

PAVÓN-CUÉLLAR, D. **Subjetividad y psicología en el capitalismo neoliberal**. Santa Catarina: Revista Psicologia Política, 2017.

REIGADA, C. L. L.; MAXIMINO, C. **Saúde mental, neuroculturas, e racionalidade neoliberal.** Goiás: Revista Sociedade e Cultura, 2024. Disponível em: https://revistas.ufg.br/fcs/article/view/78350/41682. Acesso em 10/12/2024

REIMÃO, S. **Leitura policial – uma leitura panorâmica.** São Paulo: Revista USP, 2024. Disponível em: https://jornal.usp.br/wp-content/uploads/2024/03/1-Sandra-Reimao.pdf. Acesso em 10/12/2024.

SANT'ANA, R. V. P. **Contradições do detetive: a literatura policial como problema para a teoria literária em obras de Machado de Assis, Jorge Luis Borges e Roberto Bolaño.** 2012. 142f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8151/tde-08012013-161300/publico/2012_RaquelVieiraParrineSantAna_VCorr.pdf. Acesso em: 10/12/2024.

SELIGMANN-SILVA, M. **Do assassinato como uma das belas artes, de Thomas De Quincey, ou quando a ética se torna uma questão de gosto.** Minas Gerais: Aletria Revista de Estudos em Literatura, 2010. Disponível em: https://periodicos.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/18414/15203. Acesso em 10/12/2024.

SOUSA, J. M. N. **A técnica do profiling criminal: uma abordagem meta-analítica.** 2021. 155f. Dissertação (Mestrado em Ciências Policiais) – Instituto Superior de Ciências Policiais e Segurança Interna, Lisboa, 2021. Disponível em: https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/40843/1/A%20T%C3%A9cnica%20de%20Profiling%20Criminal%20-%20JOAO%20SOUSA%20-%20VERS%C3%83O%20FINAL.pdf. Acesso em 10/12/2024.

USEVICIUS, A. A. **O enigma do desejo no assassinato: uma análise crítica da psicologia criminal**. 2023. 410f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2023. Disponível em: https://repositorio.bc.ufg.br/tedeserver/api/core/bitstreams/6ba86005-ce9d-4266-aca2-8d52beca803b/content. Acesso em: 10/12/2024.

PARA ALÉM DO EMBLEMA DA LOUCURA: A POSSIBILIDADE DA PRODUÇÃO DE VIDA PELA LITERATURA NA OBRA *ORLANDO* DE VIRGINIA WOOLF (1928)

4

Beyond the Emblem of Madness: the Possibility of Life Production through Literature in *Orlando* by Virginia Woolf (1928)

AUTORA[1]: Isadora Francez Sassim

Enviado: 10/04/2025
Aceito: 23/04/2025

Isadora Francez Sassim
Graduanda do 7° semestre de psicologia na Universidade Federal do Pará. Bolsista de iniciação científica pelo Laboratório de Clínica do Sujeito (IFCH/UFPA) desde 2023. Membro dos grupos de estudo "Psicanálise e hospital" e "Psicanálise: clínica e cultura", e da Liga Acadêmica de Doenças Raras (LADORA/UFPA). Possui interesse nas áreas de psicologia infantil, psicanálise, clínica, literatura e artes. Lattes disponível em: https://lattes.cnpq.br/1666638181377009

Resumo

Partindo da representação de mulheres escritoras do século XX enquanto ‘’artistas atormentadas’’, expressão que denota um peso causal sobre suas produções literárias, este artigo visa apresentar a escrita como contraponto à essa ideia, ou seja, um contorno inventivo a partir do qual se torna possível forjar saídas das insígnias daquilo que é lido socialmente como loucura. Para tanto, se utilizou o referencial epistêmico- metodológico da psicanálise, aliando as conceituações cânones de Freud e Lacan a respeito da angústia, da sublimação, e do estatuto da verdade, à bibliografias mais atuais, que foram enlaçadas à análise do romance *Orlando: uma biografia*, da autora inglesa Virginia Woolf, escolhido por seu caráter vanguardista, tanto no sentido estético quanto sociocultural. Como resultado, além de corroborar que não cabe aqui um estudo universalizante ou focado em pretensões de diagnóstico de psicopatologias da escritora, compreende-se que o ato literário não exerce a função de panaceia universal para o sofrimento psíquico, mas é, certamente, um recurso que permite reconfigurar – momento a momento e caso-a-caso – o discurso do sujeito por meio da produção de narrativas e sentidos alternativos às restrições do emblema da loucura.

Palavras-chave: Loucura. Escrita. Virginia Woolf.

Abstract

Starting from the representation of 20th- century women writers as "tormented artists"—an expression that implies a causal burden on their literary production—this article aims to present writing as a counterpoint to that notion; that is, as an inventive contour through which it becomes possible to forge pathways out of the insignias of what is socially read as madness. To this end, the epistemic-methodological framework of psychoanalysis was employed, combining the canonical concepts of Freud and Lacan regarding anguish, sublimation, and the status of truth with more contemporary bibliographic contributions. These were articulated in an analysis of the novel *Orlando: A Biography*, by the english author Virginia Woolf, selected for its avant-garde character both in aesthetic and sociocultural terms. As a result, rather than endorsing a universalizing approach or any diagnostic pretensions regarding the author's potential psychopathologies, the article argues that the literary act does not function as a universal panacea for psychic suffering. It is, however, a powerful resource that allows for the reconfiguration—moment by moment and case by case—of the subject's discourse through the production of narratives and meanings alternative to the constraints imposed by the emblem of madness.

Keywords: Madness. Writing. Virginia Woolf.

[1] Graduanda do curso de psicologia na Universidade Federal do Pará (UFPA). Bolsista de iniciação científica no Laboratório de Clínica do Sujeito da UFPA (2023-atual). Lattes: https://lattes.cnpq.br/1666638181377009

INTRODUÇÃO

De Florbela Espanca à Sylvia Plath na literatura estrangeira, de Ana Cristina César à Maura Lopes Cançado na nacional, a representação construída em torno da vida e obra de mulheres do século XX é marcada pela perspectiva da loucura nas suas diversas manifestações, seja como melancolia, seja pelas chamadas ‘’doenças dos nervos’’ – posteriormente cunhadas como histeria – , ou mesmo ousadia de reagir diante das opressões da misoginia. Sabe-se desde Foucault (2006) que a loucura não deve ser considerada objeto natural, mas sim uma constituição histórica sempre à posteriori, o que implica que as definições acerca dela só existem quando posicionadas em determinado tempo e espaço, uma criação social. Assim, o homem criou o louco e a loucura como estratégia patologizadora de controle e normatização: ‘’A loucura não pode ser encontrada no estado selvagem. A loucura só existe em uma sociedade, ela não existe fora das normas da sensibilidade que a isolam e das formas de repulsa que a excluem ou capturam.’’ (p.163)

Esse pressuposto vai balizar a reflexão dúbia acerca da figura da mulher escritora. O imperativo que se destaca em certas concepções é que, enquanto os homens criam apesar de sua loucura – quase que um advento de superação, sinal de genialidade – as mulheres, por sua vez, só são capazes de criar por causa da loucura, o que sugere uma restrição e anulação de seu poder inventivo para além desse significante:

> Como já vimos, a loucura é, por excelência, uma enfermidade feminina. Essa associação esteve e ainda está arraigada no imaginário cultural e social como a associação das mulheres à irracionalidade, ao silêncio, ao corpo (GARCIA, 1995, p. 15). Então, deve-se pensar a transversalidade dessas duas condições: ser louca e ser mulher era ser duplamente marginalizada, duplamente silenciada, duplamente subalternizada. A força criativa na mulher era algo que fugiria aos padrões de normalidade e isso muitas vezes estava atrelada à questão da escrita. Mulheres chegavam a ser internadas pelo simples fato de serem escritoras. (MELO, 2018, p.53)

Nesse sentido, Virginia Woolf simboliza decerto uma das personalidades do modernismo mais analisada em termos filosóficos, literários e psicológicos. Responsável por clássicos atemporais que transgrediram as políticas de uma época e que fabricaram uma nova estética marcada pelo fluxo de consciência e pelo experimentalismo – Mrs. Dalloway (1925), Um teto todo seu (1929), As Ondas (1931) – existe uma gama de escritos que se dedicaram à investigação ostensiva da relaçao entre suas produções – se incluem também os diários, críticas literárias e ensaios jornalísticos e cartas – e suas crises psicóticas, depressivas e seu culminante suicídio em 1941. Todavia, com o propósito de ultrapassar a fronteira que delimita sua vida ao sofrimento, este artigo pretende trazer à luz o romance *Orlando: uma biografia* como evasão possível dessas caracterizações e que apontam para outras nuances da constituição de Woolf, como uma mulher criativa, espirituosa, cujo processo de escrita desse romance permitiu a criação de bordas de sentido, estabelecendo um período de descanso de suas experiências de ‘’desmarginação’’.

‘’COMO SE TIVESSE SIDO COLOCADA AO SOL’’: DA DESMARGINAÇÃO À SUBLIMAÇÃO

Desmarginação é o termo empregado por Elena Ferrante no livro *A amiga genial* para designar a experiência de uma das personagens de não reconhecer mais as divisas entre o que é seu e o que é do meio externo. É uma perda, ainda que momentânea, das bordas de sentido que sustentam a vida, perda das margens diante do horror e uma consequente tentativa de dar nome àquilo que é da ordem do indizível (DANTAS, 2019). Há uma aproximação disso com o que Lacan ([1962-1963] 2005) elabora, enquanto termo psicanalítico, como angústia: um afeto inquietante que não é passível de simbolização. A angústia não é a ausência de objeto, mas sim a presença de um objeto que não pode ser simbolizado, pois diz respeito à ocupação de um espaço que é do Outro e que escapa às tentativas de captura pelo simbólico. Ela desmascara a imposição do limite da linguagem diante do real, que se faz à revelia do sujeito. A partir dessa reflexão, Miller (2011) propõe que a angústia, por ser sinal do real, aparece justamente quando o simbólico falha em sua função de nomear. A escrita, ao promover a construção de um discurso sobre a experiência, pode operar como tentativa de costura entre esse excesso de angústia e a linguagem. Nos escritos de Virginia Woolf, a angústia aparece como uma condição persistente que, ao ser elaborada pela via da escrita, adquire contorno e nome, mesmo que provisório, instaurando, assim, uma verdade subjetiva, própria da escritora.

Pode-se afirmar, então, pelo que consta em seus diários, que boa parte da vida de Woolf foi atravessada por essas experiências de excesso daquilo que ainda estava inominado, descritas por ela no seguinte trecho do ano de 1915, traduzido livremente da coletânea *The Diary of Virginia Woolf* : ‘’Nada tem sentido. Acordei esta manhã com uma tristeza tão espessa que mal conseguia me mover. [...] É como se eu estivesse à deriva, sem peso, sem direção.’’ (WOOLF, 1978). Em 1931, ela segue descrevendo essas impressões: ‘’Sinto como se minha mente fosse uma nuvem escura, pesada, que cobre tudo. Nada me parece verdadeiro. Tudo parece um esforço – até respirar.’’ (WOOLF, 1982)

Cabe ressaltar que a escritora passou por eventos impactantes que podem ter sido parte da constituição dos seus sofrimentos, a saber, a morte precoce da mãe, a violência sexual praticada por seus meio-irmãos, a perda de amigos, as guerras e a própria condição de mulher na sociedade patriarcal londrina, mas é incerto buscar aqui a origem desses sentimentos de esvaziamento. O que fundamenta o interesse deste artigo são as passagens que, de outro modo, enunciam a escrita como recurso de evasão da loucura e que denotam ter fornecido uma sobrevida à Woolf. A manifestação primordial desse movimento está em *Orlando*: *uma biografia*.

As correspondências trocadas com a amiga, amante e fonte inspiradora da obra, Vita Sackville-West, datam o início do desenvolvimento de *Orlando* em 9 de outubro de 1927. No entanto, Bechdel (2023) aponta que esse começo se deu pelo menos cinco anos antes, tendo em vista que Virginia Woolf já estava empreendendo uma longa e ambiciosa pesquisa acerca da história de Vita:

> (...) a gestação do livro parece ter começado no instante em que as duas se conheceram, cinco anos antes. Fascinada pela linhagem aristocrática de Vita, Virginia lhe pediu uma cópia de *Knole and the Sackvilles*, uma história de sua origem ancestral. Algumas semanas mais tarde, depois de Vita e Harold terem jantado pela primeira vez com Virginia e Leonard, a boêmia Virginia escreve no diário, "Esnobe como sou, retracei quinhentos anos de paixões de Vita, e essas paixões se tornaram românticas para mim, como vinho branco envelhecido". (p.10)

Fonte: Vita Sackville-West fotografada por Howard Coster, 1927.
Reprodução de National Portrait Gallery, London.

Todo esse trabalho viria a se traduzir no romance cujo enredo atravessa pelo menos três séculos, entrelaçando a historiografia da Inglaterra com as aventuras de Orlando, personagem que suscita questionamentos fundamentalmente existenciais – o que sou e o que posso ser –, em articulação com a metaficção que coloca em cheque as problemáticas da escrita, tensionando, também, temáticas de gênero quando Orlando, em uma transformação que lembra a metamorfose kafkiana, acorda na condição de mulher, a Orlando. Interessante notar que esse processo, no livro, se dá sem grandes comoções, em um evidente uso do recurso de inversão fantástica à realidade que se impunha nas convenções sociais do período, Woolf (2011) é incisiva:

> A mudança parecia ter sido produzida completamente e sem sofrimentos, e de tal maneira que o próprio Orlando não demonstrava surpresa com ela. Muita gente, considerando isso, e sustentando que uma mudança de sexo é contra a natureza, esforçou-se para provar que (1) Orlando sempre tinha sido mulher, (2) Orlando é, neste momento, homem. Deixemos biólogos e psicólogos decidirem. Para nós é suficiente constatar o simples fato: Orlando foi homem até os trinta anos; nessa ocasião tornou-se mulher e assim permaneceu daí por diante. (p. 59)

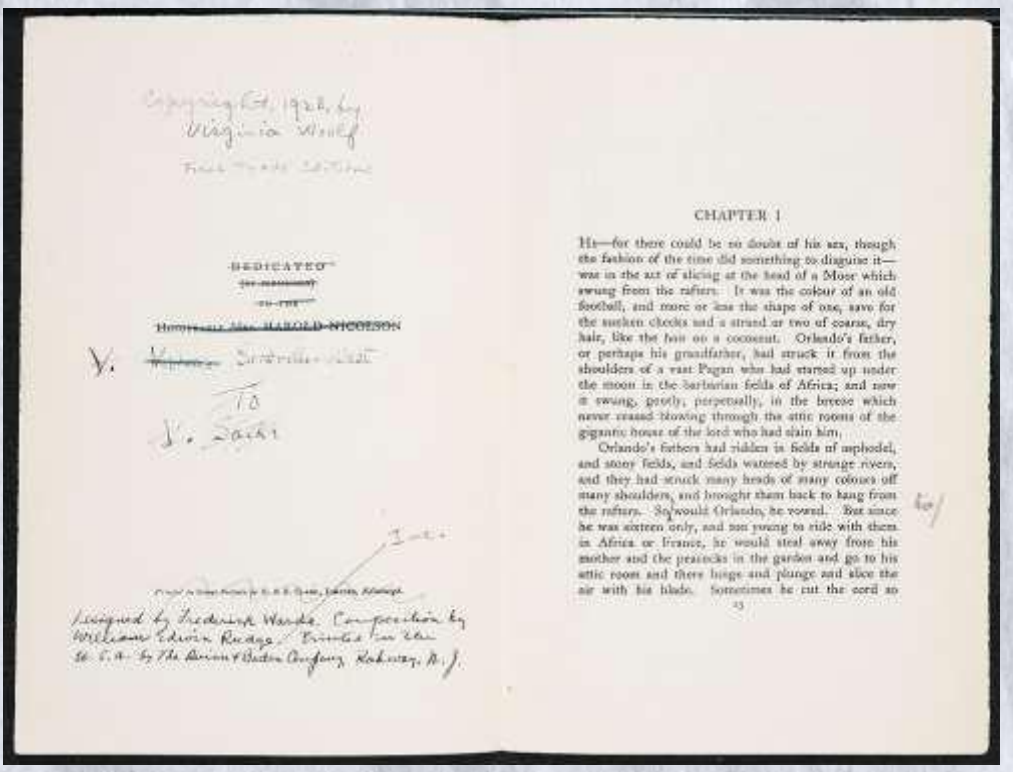
Percebe-se que o livro carrega não somente expressões do íntimo da autora, mas também elaborações sociais complexas que só viriam a ser discutidas com profundidade nas décadas seguintes, tornando ainda mais impressionante seu tempo de produção, finalizado totalmente em seis meses. Se situa, então, nesse recorte temporal específico – de outubro de 1927 até março de 1928 – os registros dos efeitos de manutenção de vida que a escrita de *Orlando* teve na vida de Woolf, considerando que meses antes a escritora estava às voltas com a estafa da produção de *Ao farol*, conforme relatado por ela: ‘’Estive lutando com este livro a tarde toda e, só quando precisei parar, é que comecei a ver sua forma. É uma luta. Estou gemendo, coçando a cabeça, cortando partes e enchendo outras. Senhor, que tédio!’’ (WOOLF, 1980, tradução livre).

Assim, há evidência de que a função da escrita é variável, pois se difere para cada pessoa e situação, ela nem sempre adquire efeito restaurador e pode, inclusive, ser o oposto. O que a escrita articula em comum com a psicanálise é justamente o ato de valorização da singularidade, posto que a teoria psicanalítica tampouco se propõe a fazer de qualquer recurso algo universalizante (FREUD, 1915). A escrita mobiliza algo da ordem inconsciente que é sempre particular e que emerge de formas plurais, ratificando a primazia do caso-a-caso.

Em contraste ao período desgastante de *Ao farol*, Woolf passa a se dedicar ao que considera como seu romance de férias – a autora costumava dividir sua produção entre livros ‘’sérios’’ e os ‘’de férias’’ (MORALES, 2008) – , são os seis meses da escrita de *Orlando* que, de saída, já demonstra ser a realização mais satisfatória dela em tempos, possibilitando a irrupção de uma criatividade nova para a autora:

> (...) Caminho inventando frases; me sento maquinando cenas; estou, em resumo, em meio ao maior arrebatamento conhecido por mim. E pensar em planejar um livro, ou esperar por uma ideia! Esse veio num jorro. Mas o alívio de dar uma guinada na mente dessa forma foi tamanho que me senti mais feliz do que em meses; como se tivesse sido colocada no sol, ou me recostasse em almofadas; e depois de dois dias desisti por completo do meu cronograma e me entreguei ao puro deleite da farsa. Estou escrevendo *Orlando* em parte num estilo debochado bastante claro e simples, assim as pessoas vão entender cada palavra. Mas o equilíbrio entre a verdade e a fantasia deve ser cuidadoso (...). (WOOLF; SACKVILLE-WEST, 2023, p. 228-229)

É pertinente abordar, agora, o contexto da relação entre Virginia Woolf e Vita Sackville-West para que se compreenda, posteriormente, a elucidação quanto à fantasia, sublimação e verdade. Tratava-se, reconhecidamente, de um relacionamento homoafetivo que perdurou até o ano da morte da escritora, com numerosos registros em cartas, diários e na própria dedicatória de *Orlando* que anos depois passa a ser caracterizado pelo filho de Vita como ‘’a mais longa e encantadora carta de amor da literatura’’ (NICOLSON, 2013, p.184, tradução própria).



CHAPTER 1

He—for there could be no doubt of his sex, though the fashion of the time did something to disguise it—was in the act of slicing at the head of a Moor which swung from the rafters. It was the colour of an old football, and more or less the shape of one, save for the sunken cheeks and a strand or two of coarse, dry hair, like the fuzz on a coconut. Orlando's father, or perhaps his grandfather, had struck it from the shoulders of a vast Pagan who had started up under the moon in the barbarian fields of Africa; and now it swung, gently, perpetually, in the breeze which never ceased blowing through the attic rooms of the gigantic house of the lord who had slain him.

Orlando's fathers had ridden in fields of asphodel, and stony fields, and fields watered by strange rivers, and they had struck many heads of many colours off many shoulders, and brought them back to hang from the rafters. So would Orlando, he vowed. But since he was sixteen only, and too young to ride with them in Africa or France, he would steal away from his mother and the peacocks in the garden and go to his attic room and there lunge and plunge and slice the air with his blade. Sometimes he cut the cord so

Fonte: Dedicatória manuscrita de *Orlando* à Vita Sackville-West. Disponibilização do acervo pessoal do escritor Crosby Gaig. 1928. Reprodução de smith.edu/libraries

Foi nessa relação que Virginia experimentou uma outra faceta do amor, na forma de sentimentos e reflexões que não estavam presentes em seu casamento pouco convencional com Leonard Woolf, desde o início marcado pela ausência de relação sexual e se desenrolando mais como parceria literária do que romântica (FERREIRA; FERRARI, 2017). Além do claro apaixonamento pela figura feminina altiva e subversiva de Vita, o que repercute desse romance em Woolf é, sobretudo, o enigma em torno de sua sexualidade:

> Vita vem almoçar amanhã, o que será um divertimento e um prazer enormes. Minhas relações com ela me divertem: tão ardentes em janeiro — e agora o quê? Também gosto da presença e da beleza dela. Será que a amo? Mas o que é o amor? Ela “me amar” entusiasma e lisonjeia; e interessa. Que “amor” é esse? (WOOLF; SACKVILLE-WEST, 2023, p. 107)

Pela conjuntura da época, era improvável que esse relacionamento se realizasse senão do modo furtivo como se deu, logo, pondera-se que *Orlando* serviu a fazer essa passagem do irrealizável ao possível, ainda que na dimensão da fantasia, onde foi viável a elaboração de alguns dos conflitos de Woolf. Nessa lógica, antes da passagem para a segunda tópica, Freud (1908[1907]/1980) sinaliza no texto *Escritores criativos e devaneios* que a característica basilar da fantasia é funcionar como a correção de uma realidade insatisfatória, reajustando elementos do seu mundo em favor da concretização possível que o sujeito encontrou para seus desejos. Para comprovar isso, o psicanalista correlaciona o fantasiar dos escritores com o brincar da criança:

> O escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca. Cria um mundo de fantasia que ele leva muito a sério, isto é, no qual investe uma grande quantidade de emoção, enquanto mantém uma separação nítida entre o mesmo e a realidade. A linguagem preservou essa relação entre o brincar infantil e a criação poética. Dá [em alemão] o nome de 'Spiel' ['peça'] às formas literárias que são necessariamente ligadas a objetos tangíveis e que podem ser representadas. (p.150)

Portanto, existe uma implicação psíquica dos escritores no ato de escrever, que faz girar algo do discurso construído socialmente – no caso de Woolf, o instituído em torno da homossexualidade – já que, ao fazê-lo, conseguem alcançar um desvio das imposições colocadas pela cultura. Sobre isso, Freud (1930) define que a cultura é o campo privilegiado de constituição psíquica, uma vez que a subjetividade só pode se estruturar na relação com o outro. Significa dizer que, em favor de estar inserido no laço social, o sujeito cede à regulação promovida pela cultura, mas não sem precisar se haver com o resto que denuncia esse processo, o mal-estar, o qual vai se fazer presente ao longo de toda a história humana.

Se torna imprescindível que o sujeito encontre saídas para não sucumbir a esse mal-estar crônico, que pode conduzir ao adoecimento por vezes apresentado como loucura, principalmente se considerarmos o recorte de gênero no século XX e, ao posicionar a investigação promovida por este artigo em bases psicanalíticas, é importante não perder de vista o horizonte que forja a subjetividade de sua época (LACAN, 1953/1998). Nesse ponto, a teoria lacaniana da constituição fornece as bases para a compreensão de que, à nível psíquico, o sujeito não nasce – perspectiva inatista – e nem se desenvolve – perspectiva evolutiva – mas se constitui na articulação entre os registros do imaginário, simbólico e real.

A escrita, enquanto ato simbólico, permite que o sujeito redesenhe seus contornos frente às invasões do real, como a melancolia, a psicose e a loucura. *Orlando* demarca essa articulação ao apresentar uma narrativa que contesta as estruturas fixas de identidade e temporalidade, operando em uma lógica que atravessa imagens (imaginário), normas e linguagem (simbólico) e toques de um real que se impõe sem nome. A personagem que muda de sexo e transita por séculos sem envelhecer encarna um sujeito que não está pronto e acabado, optando pela reivenção em cada atravessamento desses registros. Desse modo, a escrita transcende seu encargo narrativo e coloca em voga um sujeito em constituição ad infinitum:

> Orlando responde ao horizonte de expectativas de nossa contemporaneidade: Orlando resolve sua crise, não optando por esta ou aquela existência, mas por esta e aquela, ser outros continuando a ser o mesmo – ser plural. Orlando representa, nesse aspecto, uma forma de resolução da contradição que se realiza através da vivência plena dessa contradição: nem apenas homem, nem apenas mulher – ser em uma terceira via não fixa, que se demonstra à personagem ser uma possibilidade mais plena de realizações, de vivências, de abertura à vida. (LOPES DE MELO, 2014, p. 220)

À luz disso, a escrita configura uma prática subjetivante que coloca em cena o inacabamento, o deslocamento e a abertura ao novo, como ocorre em *Orlando*, onde a criação permite outro desenho dos contornos identitários e o enfrentamento das marcas da loucura. Sendo assim, enquanto saída do sofrimento a sublimação por via da arte surge como uma técnica de vida que protege contra o sofrimento pelo mecanismo de deslocamento da libido, Freud (apud VIEIRA; LIMA, 2019) elucida:

> Freud (1915/1996h), em “Os instintos e suas vicissitudes”, relaciona os processos criativos ao conceito de sublimação, descrito como um dos destinos pulsionais. Tal destino pulsional promove uma espécie de apaziguamento do sofrimento psíquico, organizando-o em uma direção construtiva e benéfica. A sublimação seria um processo que transforma o mundo interno daquele que escreve em algo organizado e prazeroso, e socialmente valorizado.

Já advertidos sobre a função não-absoluta da arte, e pode-se considerar isso também para o processo de escrita, Freud (1930) continua a alertar que se trata de uma satisfação substitutiva que, apesar de não ter o poder de livrar o sujeito em definitivo da miséria do mal-estar e do desamparo, reafirma sua relevância ao relembrar a função desempenhada pela fantasia no funcionamento psíquico: ‘’As satisfações substitutivas, como as oferecidas pela arte, são ilusões, em relação com a realidade, e por isso não menos eficazes psiquicamente, graças ao papel que a fantasia conquistou na vida anímica.’’(p.263). Trata-se de uma dinâmica permeada e movida por uma ambiguidade que mesmo sendo não-totalizadora, mobiliza o sujeito na direção de inquietações, demonstrando também a necessidade de cautela para não tomar a arte unicamente como via de sublimação. Se por um lado ela pode organizar o sofrimento em direção criativa, por outro pode tocar o real sem oferecer garantias de sentido. Lacan ([1962-1963] 2005) lembra que a arte é capaz de fazer furo no simbólico, instaurando o vazio e promovendo encontros com o que escapa à significação.

Nesse sentido, *Orlando* não é apenas uma elaboração estética que atenua os afetos da autora, mas principalmente um campo de experimentação com aquilo que não se pode simbolizar por completo. A arte se revela, assim, como possibilidade e risco: ela tanto ordena quanto desorganiza, tanto ameniza quanto perturba, jamais podendo ser reduzida a um simples recurso terapêutico ou defensivo. Como aponta Didi-Huberman (2004), a imagem, bem como a composição literária, pode machucar, desmontar e resistir à captura totalizante do sentido. A criação artística é uma travessia que não se esgota em sua função harmonizadora, podendo, inclusive, deflagrar um encontro com o que não se acomoda no simbólico. Ao escrever *Orlando*, Woolf não apenas aliviou sua dor, mas lidou com ela de maneira complexa e ambivalente, criando uma obra tanto provocativa quanto consoladora, fazendo da escrita um campo de tensões que não se deixam domesticar por nenhuma teoria universalizante do sofrimento ou da cura.

Portanto, o que se verifica ao longo dessa criação não é o mero drible do mal-estar, mas sim uma elaboração, uma produção de saber a respeito dos sofrimentos, na qual Woolf enuncia verdades singulares, produzindo, também, realidades alternativas nas quais há um potencial de vida por via da representação. Isso está bem exemplificado na passagem que remete ao momento em que Orlando, já na condição de mulher, precisa retornar à Inglaterra, abdicando do convívio que estava tendo em um acampamento cigano nas montanhas, que simbolizou uma ruptura radical em relação à vida aristocrática que levara outrora e que possibilitou o contato da personagem com novos horizontes, o entendimento da conexão com a natureza em detrimento dos valores de uma sociedade industrial, a valorização da liberdade em detrimento das performances sociais pouco autênticas que precisava realizar no seu país de origem:

> (...) e, quando os marinheiros começaram a cantar, “então adeus, e até à vista, damas de Espanha”, as palavras ecoaram no coração triste de Orlando, e sentiu que por mais que o desembarque ali significasse conforto, significasse opulência, significasse importância e poder (pois ela sem dúvida caçaria algum príncipe nobre e reinaria como sua consorte sobre metade de Yorkshire), ainda assim significava convencionalismo, significava escravidão, significava fraude, significava negar o seu amor, acorrentar o corpo, franzir os lábios e conter a língua — então teve vontade de voltar com o navio e regressar para os ciganos. Em meio à vertigem desses pensamentos, contudo, alguma coisa se erguia como uma cúpula de mármore branco e liso, alguma coisa verdadeira ou imaginária, mas tão marcante para a sua imaginação febril que nela se deteve, tal como alguém que vê pousar um vibrante enxame de libélulas, com evidente satisfação, sobre a redoma de vidro que protege uma frágil planta. (WOOLF, 2011, p.67)

Ao passo que Orlando reconhece suas limitações, ela também contempla os ganhos advindos dessa experiência, o saber formulado no sentido de que, ainda que abra mão de algumas satisfações para continuar como parte integrante de sua cultura ocidentalizada, existe abertura para o novo e inusitado. Ademais, as verdades deflagradas pela romancista, tanto em seu processo de escrita quanto na própria narrativa do livro, não têm compromisso com a fidedignidade da historiografia. O compromisso firmado por Woolf é com a reimaginação da própria história e, em um viés de comprometimento político, com o respeito por criar algo que colocasse em pauta as ‘’realidades psicológicas secretas que conformavam até a vida das mulheres mais liberadas’’ (GILBERT, 2019, p. 14). Corresponder a uma determinação do plano histórico ou factual fica em segundo plano e ressalta-se a verdade daquilo que o sujeito quer dizer e que, dado o desejo de falar, de preencher com palavras os vazios de sentido e se haver, desse jeito, com a falta inerente à condição humana, já é o suficiente para que a verdade seja validada. Essa formulação entre o falar e a verdade reserva um interessante paralelo com o processo do início de uma análise, a partir de onde se desvelam uma variedade de questões para o sujeito:

> É preciso um dizer para que haja alguma coisa com a verdade. A ideia da verdade supõe haver uma superposição do simbólico com o real, supõe que o dito possa recobrir o fato (...) Esse é o milagre ocasionalmente realizado no começo de uma análise: o sujeito chega falando da maneira como se sente jogado de um lado para o outro pelas circunstâncias e já não aguenta mais. E eis, que pelas virtudes da narração, a coisa se ordena, toma forma, torna-se história com sentido e surgem repetições (MILLER, 2011, p. 126)

Na linha da psicanálise lacaniana, a verdade diz de algo que se articula no discurso do sujeito – ela se diz a ‘’ meio-dizer’’, na medida em que está sempre dividida entre o que se pode e o que não se pode dizer. Com isso, frente à impossibilidade de simbolizar totalmente as experiências, evento que é a fonte primária de angústia no sujeito, a escrita torna-se um operador do estatuto da verdade para o sujeito, posto que o que emerge dela também é parcial e não é uma verdade absoluta, porém que conseguem ser, enfim, bordejado pela linguagem, produzindo sentido onde havia apenas excesso.

Conclui-se que falar por meio da escrita também coloca algo em ordem. Sobressai o fato de que esse efeito atinge também o leitor de *Orlando* e acaba por se constituir como uma elaboração coletiva que atravessa o tempo. O filósofo expoente do movimento queer, Paul B. Preciado, em entrevista ao jornal francês Le Monde (2024) afirmou que ao lê-lo teve o sentimento de que Virginia Woolf havia escrito a biografia dele décadas antes do seu nascimento, atestando as reverberações atuais da obra, em diálogo com as argumentações freudianas:

> A arte oferece, como aprendemos há muito tempo, satisfações substitutivas para as mais antigas renúncias culturais, que continuam sendo sentidas da maneira mais profunda, e por isso ela tem um efeito reconciliador como nenhuma outra coisa em relação aos sacrifícios dessas renúncias. Por outro lado, suas criações elevam os sentimentos de identificação, de que tanto necessita todo grupo cultural, dando ensejo a sensações vivenciadas conjuntamente, altamente apreciadas. (FREUD, 1930, p. 200)

Em 20 de março de 1927, em carta endereçada à Vita, Woolf informa sobre a finalização do livro com a efusividade de concluir uma escrita criativa prazerosa, evento que ao mesmo tempo, não cessou de forma alguma certos descontentamentos da autora – como o cansaço com o pós-escrita, o processo de revisão e edição do livro – e nem as empreitadas auto investigativas da autora. Ela logo se lança a outros questionamentos e novas demandas se colocam:

> TERMINEI ORLANDO !!!
> Você sentiu uma espécie de puxão, quando seu pescoço foi quebrado no sábado às 5 para a uma? Foi quando você morreu — ou melhor, parou de falar, com três pontinhos… Agora cada palavra terá de ser reescrita, e não vejo qualquer chance de concluí-lo até setembro — Está todo desorganizado, incoerente, intolerável, impossível — E estou farta dele. A questão agora é, meus sentimentos por você serão transformados? Vivi em você todos esses meses — emergindo, como você realmente é? Você existe? Inventei você? (WOOLF; SACKVILLE-WEST, 2023, p. 258)

A função singular da escrita desdobrada em um semestre inteiro dedicado à *Orlando* já havia, no entanto, se efetivado para Virginia Woolf. Se valendo de elementos literários mágicos, a escrita do romance mobilizou os recursos psíquicos da fantasia e da sublimação que produziram possibilidades de existência para além do emblema da escritora melancólica e reclusa. Ao fim e ao cabo, Virginia construiu uma vida possível para si, narrando uma história munida de sentido. Após a publicação do romance, ela tem seu desfecho:

> Estou um pouquinho farta de Orlando. Creio que estou um pouquinho indiferente agora ao que qualquer pessoa pensa. A alegria da vida está no processo — assassino, como sempre, uma citação. Quero dizer, é a escrita, e não o ser lida, que me entusiasma. (WOOLF; SACKVILLE-WEST, 2023, p. 288)

Fonte: Virginia Woolf e Vita Sackville-West em 1933, fotografadas por Leonard Woolf. Reprodução de autostraddle.com

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo procurou demonstrar outros panoramas que permeiam o momento da construção literária, de modo a tensionar e suplantar perspectivas enrijecidas em torno das marcas da loucura, principalmente no recorte do gênero feminino. As conclusões focalizam a escrita como um anteparo de elaboração que pode ser muito efetivo, mas faz-se necessário levar em conta que ela possui funcionamentos específicos que diferem de acordo com o momento e com o sujeito.

No caso de Virginia Woolf, seria equivocado afirmar que a escrita promoveu a remissão definitiva de seus sintomas e angústias, afinal, diferente do destino de James Joyce, cuja função da escrita conseguiu ser realmente reparadora, com Woolf o mesmo não aconteceu de forma predominante, vide seu trágico suicídio (FERREIRA; FERRARI, 2017). Porém, é muito significativo o efeito que a escrita de *Orlando: uma biografia* exerceu durante os seis meses de sua criação, possibilitando a saída de um momento de crise e fornecendo uma sobrevida à autora.

O recurso da escrita, assim como a psicanálise, opera com o inesperado da vida e, por isso, em oposição às ciências exatas, não pode fornecer garantias. Em ambos, trata-se de uma aposta, já que o protagonista em cena é sempre um sujeito em conflito, cindido, incoerente e ambíguo e que, por essas características, tem a chance de se transformar. Assim, é apostando que, no processo de implicação do sujeito com algo que lhe mobiliza, seja a natureza, o amor ou a arte, é no desejo de (re)contar sua vida que um novo discurso será produzido. Tal como no desfecho de uma análise, ao fim da escrita de *Orlando*, na dimensão do movimento libidinal, Virginia Woolf tinha trabalhado e amado.

Desde as suas primeiras formulações, a psicanálise sempre esteve atenta e interessada ao que os escritores tinham a dizer ‘’pois costumam conhecer toda uma vasta gama de coisas entre o céu e a terra com as quais a nossa filosofia ainda não nos deixou sonhar” (FREUD, 1906, p. 20), por isso foi o aporte teórico sobre o qual esta pesquisa se ergueu. Vale lembrar a circunscrição deste artigo em certo período de tempo e com o recorte específico de gênero, contudo, fica o convite para que outros estudos possam surgir explorando mais aspectos sobre o entrelace da temática da loucura com mulheres escritoras, considerando, por exemplo, os recortes de classe e étnico-raciais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECHDEL, Alison. Introdução. In: WOOLF, Virginia; SACKVILLE-WEST, Vita. ***Virginia Woolf & Vita Sackville-West: Cartas de Amor*.** Tradução de Camila von Holdefer. 1. ed. São Paulo: Morro Branco, 2023. (p. 6-12)

DANTAS, Tatianne Santos. **"Ali onde está o assombro": desmarginação e criação literária na tetralogia de Elena Ferrante.** Dissertação (mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Psicanálise: Clínica e Cultura: RS, 2019.

DIDI-HUBERMAN, Georges. ***O que vemos, o que nos olha*.** São Paulo: Editora 34, 2004.

FERREIRA, Maria de Fátima; FERRARI, Ilka Franco. **A escrita e Virginia Woolf: vida e morte.** Tempo psicanal., Rio de Janeiro, v. 49, n. 1, p. 80-97, jun. 2017.

FREUD, S. (1906). **Delírios e sonhos na Gradiva de Jensen, v.IX.** Obras Completas de Freud, Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago, 1974.

FREUD, S. (1908[1907]/1980). **Escritores criativos e devaneios**. In S. Freud, Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud (J. Salomão, trad., Vol. 9, pp. 147-158). Rio de Janeiro: Imago.

FREUD, S. **(1915) Observações sobre o amor transferencial.** In: Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: edição standard brasileira. Vol. XII. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

FREUD, S. **(1930) O mal-estar na civilização.** In S. Freud. Edição Standard das Obras Completas de Sigmund Freud (vol. 21). Rio de Janeiro: Imago.

FOUCAULT, Michel. **Loucura, literatura, sociedade.** In: Motta, Manoel Barbosa (Org.). Problematização do sujeito: psicologia, psiquiatria e psicanálise. Rio de Janeiro: Forense Universitária. p.232-258. 2006.

GILBERT, Sandra M. Introdução. In: WOOLF, Virginia. ***Orlando: uma biografia*.** Tradução de Jorio Dauster. São Paulo: Penguin-Companhia das Letras, 2019. (p.7-40).

LACAN, J. **O seminário, livro 10: a angústia (1962-1963).** Texto estabelecido por Jacques-Alain Miller. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

LACAN, J. (1998). **Função e campo da fala e da linguagem.** In Lacan, J. [Autor], Escritos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. (Original publicado em 1953)

LOPES DE MELO, Alberto. **Sobre a atualidade de Orlando, de Virginia Woolf.** Revista de Estudos de Literatura, Cultura e Alteridade - Igarapé, *[S. l.]*, v. 3, n. 2, p. 211–222, 2014. DOI: 10.47209/2238-7587.v.3.n.2.862.

MELO, A. P. B. DE. **Mulheres, loucura e escrita no século XIX: um estudo sobre a obra O papel de parede amarelo de Charlotte Perkins Gilman (1892).** Mundo Livre: Revista Multidisciplinar, v. 4, n. 2, p. 48-57, 13 dez. 2018.

MILLER, J. A. (2011). **"Verdade Mentirosa".** In*: Perspectivas dos Escritos e Outros de Lacan*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

MORALES, B. **"Virginia Woolf entre la maladie et l'ecriture"**, Psychanalyse, v. 12, p. 35–40, 2008.

NICOLSON, Nigel. **Portrait of a Marriage: V.** Sackville-West and Harold Nicolson. London: Weidenfeld & Nicolson, 2013. E-book.

PRECIADO, Paul B. ***J'ai eu le sentiment que Virginia Woolf avait écrit ma biographie quelques décennies avant ma naissance*.** Entrevistador: Thomas Sotinel. *Le Monde*, Paris, 08 jun. 2024. Disponível em: https://www.lemonde.fr/culture/article/2024/06/08/paul-b-preciado-j-ai-eu-le-sentiment-que-virginia-woolf-avait-ecrit-ma-biographie-quelques-decennies-avant-ma-naissance_6238032_3246.html. Acesso em: 09 abr. 2025.

VIEIRA, Leticia Lima; LIMA, Priscilla Melo Ribeiro de. **Sublimação e a escrita criativa: aproximações com Virginia Woolf.** J. psicanal., São Paulo , v. 52, n. 97, p. 67-82, dez. 2019

WOOLF, Virginia. ***The diary of Virginia Woolf*.** Edited by Anne Olivier Bell. Vol. 1: 1915-1919. London: Hogarth Press, 1978.

WOOLF, Virginia. ***The diary of Virginia Woolf*.** Edited by Anne Olivier Bell. Vol. 2: 1920-1924. London: Hogarth Press, 1980.

WOOLF, Virginia. ***The diary of Virginia Woolf*.** Edited by Anne Olivier Bell. Vol. 3: 1925-1930. London: Hogarth Press, 1982.

WOOLF, Virginia. ***Orlando: uma biografia*.** Tradução de Cecília Rego Pinheiro. Edição de bolso. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

WOOLF, Virginia; SACKVILLE-WEST, Vita. ***Virginia Woolf & Vita Sackville-West: Cartas de Amor*.** Introdução de Alison Bechdel. Tradução de Camila von Holdefer. São Paulo: Morro Branco, 2023.

A MORTE COMO REFÚGIO: A LOUCURA E A SOLIDÃO NOS POEMAS DE EMILY DICKINSON

5

Death as Refuge: Madness and Solitude in Emily Dickinson's Poetry

AUTORAS: Juliana Portela Fonseca e Letícia Medrado Loiola

Enviado: 08/04/2025
Aceito: 23/04/2025

Juliana Portela Fonseca
Graduada em Psicologia pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará.

Letícia Medrado Loiola
Graduada em Letras-Inglês pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, mestranda no Programa de Pós-graduação em Letras na linha de pesquisa de Estudos Comparados, Culturais e Interdisciplinares em Literatura pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará.

Resumo

Este artigo analisa a representação da loucura, da morte e da solidão na obra poética de Emily Dickinson, com o objetivo de compreender como esses temas estruturam uma poética que desafia convenções e promove uma visão singular da existência. A pesquisa baseia-se em uma abordagem qualitativa, com análise interpretativa de poemas selecionados de Emily Dickinson, a partir de uma análise de Foucault na relação entre loucura e literatura, considerando o contexto histórico e biográfico da autora, bem como os elementos formais e estilísticos de sua escrita. Através dessa leitura crítica, identifica-se que a morte é frequentemente tratada de forma serena ou até acolhedora, indicando uma aceitação do fim como parte integrante da vida. A loucura, por sua vez, surge como metáfora da liberdade criativa, em oposição à rigidez da racionalidade socialmente imposta, permitindo que a voz poética transgreda normas e explore novas possibilidades de sentido. A solidão, longe de ser apenas uma condição existencial, é apresentada como espaço de introspecção, autoconhecimento e criação artística. Os resultados apontam que Dickinson constroi uma poética subversiva e profundamente subjetiva, onde a marginalidade – tanto social quanto psíquica – transforma-se em força estética e intelectual. Conclui-se que, ao abordar temas tradicionalmente estigmatizados, a autora ressignifica conceitos como morte e loucura, revelando a potência literária da experiência solitária e a complexidade da sensibilidade humana.

Palavras-chave: Emily Dickinson; Literatura; Loucura; Morte; Poesia.

Abstract

This article examines the representation of madness, death, and solitude in Emily Dickinson's poetic work, aiming to understand how these themes structure a poetics that challenges conventions and promotes a unique vision of existence. The research is based on a qualitative approach, with an interpretative analysis of selected poems by Emily Dickinson, drawing from Foucault's analysis of the relationship between madness and literature, while considering the author's historical and biographical context, as well as the formal and stylistic elements of her writing. Through this critical reading, it is observed that death is often treated in a serene or even welcoming manner, suggesting an acceptance of the end as an integral part of life. Madness, in turn, emerges as a metaphor for creative freedom, opposing the rigidity of socially imposed rationality, allowing the poetic voice to transgress norms and explore new possibilities of meaning. Solitude, far from being merely an existential condition, is presented as a space for introspection, self-knowledge, and artistic creation. The results indicate that Dickinson constructs a subversive and deeply subjective poetics, where marginality – both social and psychic – becomes an aesthetic and intellectual strength. It is concluded that by addressing traditionally stigmatized themes, the author redefines concepts such as death and madness, revealing the literary power of solitary experience and the complexity of human sensitivity.

Keywords: Emily Dickinson; Literature; Madness; Death; Poetry.

INTRODUÇÃO

Emily Dickinson (1830-1886), poetisa americana, viveu grande parte da sua vida de maneira reclusa, comunicando-se e obtendo informações sobre os acontecimentos externos por meio de correspondências com amigos e conhecidos: seus poemas eram enviados através de cartas como forma de cumprimento, presente e até mesmo de pêsames pela morte de alguém. A obra poética de Dickinson se tornou pública após sua morte, quando Lavínia Dickinson, irmã de Emily, encontrou mais de mil poemas encadernados à mão e guardados no quarto da poetisa; alguns destes foram editados e tiveram sua primeira publicação em 1890 (Wiechmann, 2012).

A escrita dickinsoniana não seguia moldes literários e não se adequava ao estilo da época; seus poemas ofereciam palavras de reflexão acerca da experiência humana. Suas obras não estavam preocupadas com a transparência verbal – ao contrário disso, a maneira utilizada por ela para transmitir seu discurso era uma linguagem opaca, e sua grafia dificultava o entendimento, além da escolha de um discurso com distorções propositais das estruturas e dos sentidos da temática. Para Dickinson “o fascínio reside na obliquidade, no inicial oculto, na gradual apropriação e (re)conhecimento” (Amaral, 2014, p. 359).

Vários poemas de sua autoria foram escritos sobre a morte, com sua existência dedicada à família e tendo se deparado múltiplas vezes com a morte de entes queridos, começou a escrever sobre o evento simbólico, no qual Dickinson não elabora de forma negativa. Desse ponto de vista, a intenção dela parece ser de aplacar a dor e de entender a finitude da vida de diferentes perspectivas, passando a enxergar esse momento como algo libertador, que independentemente do ser humano ter medo ou não, ele precisa estar ciente da vontade de Deus e não tentar interceder sob tal acontecimento.

No presente artigo, demonstramos como, nas obras de Dickinson, há uma certa relação entre morte e loucura, a morte não é apenas um fim, mas uma presença próxima e familiar, a loucura, por sua vez, é um estado de visão ampliada. Essa relação aparece de forma sutil e ambígua, tornando um espaço onde o medo da morte se transforma em uma contemplação e a loucura em uma forma de expressão pura. A literatura, como um todo, busca dar forma ao que escapa da compreensão humana, e Dickinson, com a sua escrita fragmentada, seu isolamento e sua visão única do mundo, personifica essa busca.

O objetivo é analisar de que forma a morte – um evento biologicamente natural da existência humana, frequentemente encarado com temor – se tornou um refúgio para Dickinson, e como a loucura e a solidão, temas recorrentes na sua obra, se entrelaçam com esta conceção da morte enquanto escape e contemplação existencial. A visão poética de Dickinson propõe uma reflexão sobre como a escrita pode funcionar como uma válvula de escape para a angústia sobre a finitude da vida.

Para a realização deste artigo, a metodologia usada foi qualitativa de caráter analítico e interpretativo, utilizando como material para a análise os poemas de Emily Dickinson, a partir de uma revisão teórica das obras foucaultianas: “História da Loucura na Idade Clássica” (1978), “A Linguagem ao Infinito” (2001), “A hermenêutica do sujeito” (2006) e “Loucura, linguagem, literatura” (2024), as quais permitem uma formulação entre loucura e literatura, assim como a elaboração sobre a fala do “louco” que se apresenta em um espaço particular.

O método de análise utilizado foi a sócio-histórica, com o objetivo de examinar os poemas de Dickinson para compreender sua visão no contexto em que estava inserida. O texto apresenta uma seção principal, na qual se apresenta a análise das obras dickinsonianas sobre como a escrita sobre a morte pode se tornar refúgio da loucura e da solidão vivenciadas por Emily Dickinson.

Loucura e Literatura: análise às obras dickinsonianas

A escrita de Emily Dickinson é vista, muitas vezes, como enigmática, a forma singular como ela se expressa pode propiciar interpretações diferentes do mesmo poema. A poesia dickinsoniana, como pontuada por Wiechmann (2012), apresenta particularidades, em seus recursos de escrita, a poetisa utiliza a ambiguidade, a ironia, a elipse, os neologismos e a sugestão, além da substituição de pontos por travessões e da utilização de letras maiúsculas no meio de sentenças que são exemplos que proporcionam ao leitor uma maior e específica significação dentro de cada poema, sendo capaz de possibilitar diversas leituras.

A literatura é a expressão verbalizada da forma de enxergar o mundo e a vida, é a expressão criativa do próprio sujeito através da linguagem. De acordo com Foucault (2001), a morte é o limite e o centro da linguagem, sendo tecida por ela e contra ela, destaca-se, portanto, que a morte seria essencial para a obra de linguagem, uma vez que este atravessamento se repete e se atualiza por meio da fala ou escrita. “Escrever para não morrer, […], ou talvez mesmo falar para não morrer é uma tarefa sem dúvida tão antiga quanto a fala” (Foucault, 2001, p.47). Emily Dickinson ao escrever sobre a morte, encontra um refúgio da luta contra a morte, o vazio deixado pela morte é o que inspira a escrita e o que a limita.

A morte instiga o ser humano a querer desvendar seus mistérios, e consequentemente a vida parece ser deixada de lado pelo medo de enfrentar o fim do ciclo, mas seu conceito não tem uma definição certa a ponto de romper todos os questionamentos: “Não podemos dar a definição precisa da morte, mas só opô-la à vida, que também não pode ser definida” (Bayard, 1996, p. 37). Portanto, é uma realidade distante ter um conhecimento real da morte. Se houvesse uma forma de saber o que é a morte além da interrupção da vida, talvez não existisse medo e nem haveria tanta sensibilidade ao falar sobre o assunto.

Na poesia de Dickinson, a morte não surge como um fim brusco, mas como um refúgio, longe de representá-la como um destino trágico, a poetisa concede a morte como uma presença quase cortês, para ela, o mundo era, muitas vezes, um lugar de desencontros e solidão, e a morte aparecia como um alívio, um estado de paz primordial. Contudo, não há apenas aceitação, mas também fascínio e dúvida diante do mistério do desconhecido. O olhar poético transforma o fim da vida numa extensão natural da existência, onde o medo e a curiosidade se entrelaçam. A literatura é uma das raras maneiras que o ser humano consegue citar a morte de forma poética, pois ela cruza perspectivas de uma natureza selvagem para uma estética que busca explorar a morte de uma forma mais sensível. Então, a loucura surge como um refúgio semelhante à morte, como uma libertação que representava um escape das convenções rígidas da sociedade e uma forma de enxergar o mundo sem as limitações impostas pela razão comum.

A loucura é retratada de diferentes formas na literatura, sendo conceituada e compreendida de acordo com o contexto social e temporal em que se apresenta. Ao longo da história, o conceito de normalidade e anormalidade sofrem alterações, possibilitando diversas expressões da loucura na literatura, esses conceitos são subjetivos assim como a criação literária, a qual surge a partir das formas de expressão; ao tratar-se da relação entre loucura e literatura, é imprescindível falar da imaginação, pois, a partir do imaginar, há a construção da narrativa individual, encadeada de situações fantasiosas, mundos ilusórios e seres irreais (Andrade *et. al*., 2014). Nos poemas de Emily Dickinson é possível perceber a personificação da morte como resultado da atividade de criação.

Embora tenha tido uma juventude relativamente social, gradualmente afastou-se do convívio com a sociedade, limitando suas interações a cartas e poucos encontros. Seu isolamento, parecia uma escolha deliberada, um refúgio contra as imposições do mundo exterior, imposições que algumas vezes vinham de seu próprio pai.

> We don't have many jokes tho’ now, it is pretty much all sobriety, and we do not have much poetry, father having made up his mind that it's pretty much all real life. Father’s real life and mine sometimes come into collision, but as yet, escape unhurt. (DICKINSON, 1851).[1]

[1] *Não temos muitas piadas agora, é praticamente só sobriedade, e não temos muita poesia, já que pai decidiu que tudo é basicamente vida real. A vida real do pai e a minha às vezes se colidem, mas até agora, saímos ilesos (Tradução nossa).*

Vale lembrar que Emily Dickinson escreveu cerca de 1.800 poemas que foram publicados somente após sua morte. Em uma de suas cartas ao irmão, a escritora assume que em sua vida real há muita poesia, o que é completamente o oposto do que seu pai quer para sua vida, aumentando ainda mais a perspectiva de como a sociedade via as mulheres na época, o que gerou alguns conflitos dentro de sua relação com sua família.

No entanto, a reclusão da poetisa transformou sua experiência interna em matéria-prima para a sua poesia, a solidão de Dickinson foi o solo fértil onde sua poesia floresceu. O isolamento também a aproximou da loucura, não como uma condição patológica, mas como um estado de consciência ampliada.

> Much Madness is divinest Sense – To
> a discerning Eye –
> Much Sense - the starkest Madness – 'Tis
> the Majority
> In this, as all, prevail – Assent -
> and you are sane –
> Demur – you're straightway dangerous –
> And handled with a Chain – (DICKINSON, 1862)[2]

Dickinson sugere que o que chamamos de loucura pode ser, na verdade, uma percepção mais profunda da realidade. Dickinson desafia diretamente as convenções sociais, revelando o quanto a "normalidade" é apenas uma construção imposta. A loucura, na literatura, sempre foi um território fértil para a transgressão (Almeida, 2008). Em Dom Quixote, livro escrito por Miguel de Cervantes (2005), por exemplo, o personagem na sua "loucura" enxerga o mundo de forma mais poética e grandiosa do que aqueles que se dizem sãos. Assim como na obra Hamlet, de William Shakespeare (2008), cuja aparente insanidade lhe permite ver a verdade oculta por trás das máscaras da corte. Dickinson segue essa mesma linha, mas vai além quando denuncia que a sociedade oprime quem pensa de forma independente. A autora mescla a poesia com a resistência. Ela faz o leitor reconsiderar os conceitos de sanidade e loucura, especialmente no campo da literatura, onde os "loucos" são, muitas vezes, os que mais enxergam. A verdadeira loucura, talvez, seja simplesmente ter coragem de ver o mundo como ele realmente é.

[2] *Muita Loucura é a mais divina Sensatez – Para um olhar perspicaz – Muita sensatez – a mais absoluta Loucura – A Maioria, como sempre, prevalece – Concorde – e você é são – Discorde – e você é, de imediato, perigoso – E tratado com correntes (Tradução nossa).*

Os estados de transcendência e transgressão apreciados nos poemas de Dickinson, permitem formular que ver o invisível é uma condição atingida pela loucura. Levando em consideração todo o contexto social em que a escritora estava inserida, pode-se evidenciar o preconceito de gênero, visto que, enquanto a poesia para o sexo masculino era considerada como expressão da criatividade, para o sexo feminino essa forma de expressão era rotulada como sinal de desregramento, fuga da normalidade e, portanto, uma aproximação do devaneio e da loucura.

> Há mesmo uma tendência para a patologização do excesso formulado no feminino, na medida em que a articulação da loucura por parte das mulheres escritoras é recorrentemente treslida como evidência de uma loucura efectiva [sic.], literal – não metafórica, não poética –, reduzindo- se a mulher à imanência do seu corpo – frágil, debilitado, propenso à doença mental (FREITAS, 2013).

Foucault (1978), em seu livro “História da loucura na Idade Clássica”, expõe considerações acerca do termo da loucura e a compreensão sócio-histórico-cultural deste termo. Para o autor, há uma problematização no crescimento das práticas psiquiátricas entre a passagem do século XVIII e o XIX que tratam a loucura como objeto de estudo do poder médico, reduzindo-a à categorização de doença mental. No período da Idade Clássica, há o surgimento do “poder psiquiátrico”, o qual consiste na separação que ocorre entre o “louco” e o “não-louco”. Segundo Foucault, a loucura se transmuta de uma função de manifestação para uma função de desqualificação do discurso durante a internação do corpo, o isolamento da loucura propõe a exclusão do sujeito. É válido considerar que a poesia de Dickinson perpassa neste momento histórico.

Seguindo esta compreensão, Foucault (2024) em seu livro “Loucura, linguagem, literatura” complementa que a fala do sujeito que é considerado louco pela sociedade é separada da normalidade, tornando a literatura um espaço de expressão e reflexão da loucura. Ademais, o autor articula a literatura como herança da fala:

> Todavia, esse papel ambíguo de uma fala concomitantemente verdadeira e falsa, de uma fala sem seriedade e de uma fala que, não obstante, diz o essencial, o paradoxo de uma fala desprovida de poder que, não obstante, desvela algo mais importante do que todas as verdades que circulam, esse tema, essa ideia de uma fala tão curiosa, tão privilegiada, vocês sabem que ela não desapareceu de nossa civilização e que, de fato, existe uma fala mais importante ainda do que a do bobo da corte e que ela tem precisamente esse papel: a herdeira da fala do louco do rei é a literatura (Foucault, 2024, p. 62- 63).

Almeida (2008), em seu artigo “O conceito foucaultiano de literatura”, observa como os mecanismos de exclusão colocam o louco nesse lugar de silêncio, uma vez que a linguagem utilizada por eles é transgressiva, o que infringe as regras de linguagem, tornando-se um discurso excluído. A escrita literária não é precedida por nada, o escrever é o que a simboliza e a significa, de acordo com o autor, a literatura de transgressão tem uma força que desmorona os padrões da escrita, apresenta uma forma vazia, como se a literatura “enlouquecesse” a escrita.

> A literatura, como linguagem transgressiva, utiliza-se de palavras comumente em uso no dia-a-dia, inserindo-as em uma teia de relações, cuja decifração de significado está nela própria, não fora dela. Daí seu parentesco com a loucura, pois ela também tem seu próprio princípio de decifração (Almeida, 2008, p. 276).

A escrita de Emily Dickinson reflete uma mente que dialoga constantemente com o invisível. Muitas vezes, sua poesia parece ser uma conversa consigo mesma ou com entidades que só ela poderia ver. Esse aspecto dá à sua obra um tom quase místico, onde a solidão não é apenas um estado físico, mas uma jornada para dentro da própria consciência. A morte, um dos temas mais recorrentes em sua poesia, também se entrelaça com a ideia de loucura. Para Dickinson, a morte não era apenas um evento físico, mas um estado mental, um espaço onde a consciência poderia dissolver-se, libertando-se das limitações da vida.

I felt a Funeral, in my Brain, And
Mourners to and fro
Kept treading – treading – till it seemed That
Sense was breaking through –
And when they all were seated, A
Service, like a Drum –
Kept beating - beating - till I thought My
mind was going numb –
And then I heard them lift a Box
And creak across my Soul
With those same Boots of Lead, again, Then
Space – began to toll,
As all the Heavens were a Bell, And
Being, but an Ear,
And I, and Silence, some strange Race, Wrecked,
solitary, here –
And then a Plank in Reason, broke, And
I dropped down, and down – And hit a
World, at every plunge,
And Finished knowing - then – (DICKINSON, 1861)[3]

[3] *Eu senti um funeral, em minha Mente, E os pranteadores iam e vinham, Pisando – pisando – até parecer Que o sentido se romperia – E quando todos se sentaram, Um ofício, como um tambor – Batendo – batendo – até eu pensar Que minha mente emudeceria – Então ouvi erguerem um caixão*

As descrições da morte escritas por Emily Dickinson evocam um delírio quase onírico, a poetisa retrata a experiência da morte como algo que acontece dentro da mente, num colapso progressivo da razão. Essa abordagem revela o quanto a loucura e a morte se confundem na sua obra, ambas representam uma ruptura com a normalidade, um abandono da lógica do mundo dos vivos. Enquanto a sociedade temia a loucura e via a morte como um fim trágico, Dickinson parecia aceitá-las como partes inevitáveis da existência, quase como portas para um outro nível de percepção.

> Death is the supple Suitor
> That wins at last —
> It is a stealthy Wooing Conducted
> first
> By pallid innuendoes And
> dim approach
> But brave at last with Bugles And
> a bisected Coach
> It bears away in triumph To
> Troth unknown
> And Kindred as responsive
> As Porcelain. (DICKINSON, 1890, p. 614)[4]

Uma das análises que podem ser observadas aqui, é que não há como lutar contra a morte. Ela sempre vence e interrompe qualquer tentativa de sobrevivência. O poema representa o desperdício do medo de algo inevitável. A morte chegará para todos em algum momento, mesmo que seja tão lentamente que não há como prever. O tema pode ser interpretado como uma representação do envelhecimento do corpo humano. O eu lírico cria um cenário onde ela é levada para um casamento em uma carruagem dividida porque está sendo tirada da vida por seu noivo, representado pela morte, e viajando para encontrar outros membros que partiram. A ideia deixada pelo poema de Dickinson é que a morte, apesar de ser evitada o máximo possível pelos seres humanos, de alguma forma os alcançará, implicando que a conquista é sempre superada pela morte. A escritora também faz uso de palavras sutis ao detalhar o "cavalheiro", que são seguidas por uma representação metafórica do casamento com a morte. Entender o termo "*supple suitor*" está entrelaçado principalmente com a maneira astuta como se entende a morte, ela está presente em todos os lugares, ligeiramente atraente ou não, mas chamará a atenção em algum momento.

E ranger através da minha alma, Com aquelas mesmas botas de chumbo, outra vez, Então o espaço – começou a dobrar, Como se todos os céus fossem um sino, E o ser, nada além de um ouvido, E eu, e o silêncio, uma estranha raça, Naufragados, solitários, aqui – Então uma tábua na razão, partiu-se, E eu caí, e caí – E atingi um mundo, a cada mergulho, E terminei sabendo – então.

[4] *A Morte é o pretendente flexível Que vence no fim — Sua corte é furtiva, Começa sutil, Com insinuações pálidas E uma aproximação obscura, Mas ao final se mostra corajosa Com corneta e uma carruagem cortada ao meio Leva embora em triunfo Para um vínculo desconhecido, E parentes que respondem Como a fria porcelana.*

A loucura sempre andou de mãos dadas com a poesia. Não no sentido clínico, necessariamente, mas como um estado de deslocamento, um desajuste com a realidade comum.

Quem escreve poesia muitas vezes parece viver entre mundos – um pé na vida cotidiana, outro em algo que escapa à lógica, algo que não se pode explicar completamente.

Emily Dickinson é um dos melhores exemplos disso. Há algo na sua escrita que parece à beira do colapso, mas ao mesmo tempo incrivelmente lúcido. Os seus poemas são curtos, cheios de pausas inesperadas, como se a própria linguagem tropeçasse. E, no entanto, essa fragmentação faz sentido, porque a sua poesia não quer entregar respostas prontas, mas abrir brechas, criar espaços para o mistério. A morte, um tema que a obcecou, aparece nos seus versos não só como um fim, mas como uma passagem – para onde, não se sabe. Ela escrevia sobre isso com um olhar quase clínico, mas também com uma certa fascinação, como quem está sempre espreitando a fronteira entre o conhecido e o desconhecido. E talvez seja essa inquietação, essa necessidade de olhar além, que faz com que a sua poesia pareça vinda de um lugar que não é exatamente este mundo.

> One need not be a chamber to be haunted, One
> need not be a house;
> The brain has corridors surpassing
> Material place.
> Far safer, of a midnight meeting External
> ghost,
> Than an interior confronting That
> whiter host.
> Far safer through an Abbey gallop, The
> stones achase,
> Than, moonless, one's own self encounter In
> lonesome place.
> Ourself, behind ourself concealed,
> Should startle most;
> Assassin, hid in our apartment, Be
> horror's least.
> The prudent carries a revolver, He
> bolts the door,
> O'erlooking a superior spectre More
> near. (DICKINSON, 1861)[5]

[5] *Não é preciso ser um quarto — para ser assombrado — Não é preciso ser uma casa — O cérebro — tem corredores que superam Lugar material — Muito mais seguro, da meia noite — encontrar Um fantasma externo — Do que, no interior — confrontar — Aquele hóspede mais frio — Muito mais seguro, por uma abadia — galopar — Com as pedras em perseguição — Do que, sem luar — encontrar a si mesmo — Em um lugar solitário — Nosso Eu — atrás de nosso Eu — oculto — Deveria assustar — mais — O assassino — escondido em nosso apartamento — É o menor dos horrores — O prudente — carrega um revólver — Tranca a porta, Ignorando um espectro superior Mais próximo.*

Dickinson induz que os medos internos podem ser mais aterrorizantes do que qualquer ameaça externa. A mente humana é apresentada como um espaço onde os verdadeiros fantasmas – ansiedades, traumas e a possibilidade da loucura – podem se manifestar. O poema contrasta horrores sobrenaturais com os tormentos psicológicos, sugerindo que o pior medo pode vir de dentro. Dickinson transforma seus próprios conflitos internos em arte, dando voz à sua angústia e explora os limites entre a sanidade e a loucura dentro de suas poesias.

Podemos relacionar essa ideia com a concepção foucaultiana de “cuidado de si”, principalmente na obra A Hermenêutica do Sujeito (2006), que busca analisar esse contexto no qual Dickinson estaria passando como uma prática de atenção, reflexão e transformação interior, retirando-se da agitação do mundo exterior para se dedicar ao autoconhecimento e à constituição de uma vida ética baseada na liberdade e na autonomia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Emily Dickinson escreve sobre a morte com uma familiaridade quase íntima, como se fosse uma velha conhecida com quem se pode confiar, mas o que torna esse desejo pela morte tão inquietante não é apenas a sua recorrência nos poemas, e sim a forma como ele se mistura com a consciência aguda da existência, criando um paradoxo: a morte é um fim ou um alívio? Um destino ou uma obsessão?

Muitos de seus versos sugerem que a linha entre desejar a morte e perder-se na loucura é tênue. O anseio pelo fim não surge como algo dramático, mas como uma contemplação natural, quase inevitável, para quem sente demais, pensa demais, observa demais. E talvez aí esteja a grande questão: será que a lucidez extrema não é, por si só, um tipo de loucura? Dickinson parece sugerir que sim. Há algo de profundamente perturbador em enxergar o mundo com clareza demais, em perceber sua fragilidade e suas ilusões sem os filtros reconfortantes que a maioria das pessoas usa para seguir em frente. A loucura, então, pode não ser um colapso caótico, mas um mergulho silencioso na verdade crua da existência. Talvez Dickinson não desejasse a morte no sentido literal, mas sim o alívio de escapar do peso de um mundo que só ela parecia enxergar por completo.

Existe algo de profundamente inquietante em olhar o mundo com clareza – em perceber, sem filtros ou véus, a fragilidade das convenções sociais, a impermanência das emoções, a efemeridade do tempo e, sobretudo, a inconsistência das certezas que a maioria das pessoas aceita para sobreviver. Viver assim, com essa lucidez quase brutal, é como caminhar por um chão de vidro fino, consciente de cada rachadura que se forma a cada passo.

Para muitos, a ignorância pode ser um alívio, um tipo de proteção inconsciente. Mas para alguém como Emily Dickinson, que parecia ver e sentir tudo com uma intensidade quase dolorosa, essa clareza era tanto um dom como uma maldição.

Nesse contexto, a loucura, para ela, não se configura como um rompante de irracionalidade ou desordem. Pelo contrário, é algo sereno, lento, quase previsível – um processo de deslizamento contínuo para fora da realidade comum, que já não oferece abrigo. A loucura, então, aparece como um desdobramento da lucidez extrema: quando tudo é visto com nitidez demais, inclusive o vazio por trás das aparências, a mente procura naturalmente um lugar onde possa repousar. E esse lugar pode ser o silêncio, o isolamento, a morte simbólica ou, até mesmo, a própria loucura. Talvez seja por isso que muitos dos seus versos falem de um desejo de desaparecer – não necessariamente morrer de forma literal, mas simplesmente afastar-se do ruído, do peso, da intensidade insustentável da consciência. Há um cansaço existencial nos poemas de Dickinson, um anseio por descanso. E esse descanso, para ela, parece residir menos no fim da vida e mais na possibilidade de parar de sentir tanto, de ver tanto, de carregar o mundo nos ombros.

Dessa forma, é possível afirmar que Emily Dickinson não aborda a temática da morte a partir de uma perspectiva meramente trágica, mas sim como uma intelectual profundamente sensível e inquieta, cuja percepção aguçada da realidade a conduzia a uma visão do mundo que poucos conseguiam alcançar – e menos ainda suportar. Em seus versos, a morte e a loucura não se apresentam como eventos catastróficos, mas antes como alternativas possíveis, quase desejáveis, para uma existência marcada pela exaustão mental e emocional decorrente de uma consciência intensificada. Ambas assumem, assim, o papel de refúgios simbólicos, oferecidos àquele sujeito que, ao perceber com profundidade excessiva, já não encontra alento na superficialidade do cotidiano nem repouso na convivência social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Leonardo Pinto de. **O conceito foucaultiano de literatura**. Filosofia Unisinos, v. 9, n. 3, p. 269-280, 2008.

AMARAL, Ana Luísa. **Emily Dickinson: uma poética de transgressão**. Revista da Faculdade de Letras : Línguas e Literaturas, II série, vol. V, p. 355-374. 2014

ANDRADE, Maria Vanesse; LIMA, Aluísio Ferreira de; SANTOS, Maria Elisalene Alves dos. **A razão e a loucura na literatura**: **um estudo sobre o alienista**, de Machado de Assis. Revista Psicologia e Saúde, Campo Grande, MS, v. 6, n. 1, p. 37-47, 2014.

BAYARD, Jean-Pierre. **Sentido oculto dos ritos mortuários**; morrer é morrer? São Paulo; Paulus, 1996.

CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. **Dom Quixote**. Tradução de Sérgio Molina. São Paulo: Martin Claret, 2005.

DICKINSON, Emily. **The complete poems of Emily Dickinson**. Edited by Thomas H. Johnson. Boston: Little, Brown and Company, 1961.

FREITAS, Marinela. 2013. "**Shaven and fitted to a frame**": poesia, loucura e diferença sexual. Corda Delyra - LyraCompoetics, v. 1, p. 1-17.

FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Tradução de Márcio Pugliese. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FOUCAULT, Michel. **A Linguagem ao Infinito**. In: M. FOUCAULT, Ditos e Escritos III. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Rio de Janeiro, Forense Universitária, p. 47-59, 2001.

FOUCAULT, Michel. **História da loucura na Idade Clássica**. Perspectiva. São Paulo, 1978.

FOUCAULT, Michel. **Loucura, Linguagem, Literatura**. Organizado por Danielle Lorenzini, Judith Revel, Henri-Paul Fruchaud. São Paulo: Ubu, 2024.

KIRK, Jerome; MILLER, Marc. **Reliability and validity in qualitative research**. Beverly Hills: Sage Publications, 1986.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Tradução de Millôr Fernandes. Rio de Janeiro: L&PM, 2008.

WIECHMANN, Natalia Helena. **A questão da autoria feminina na poesia de Emily Dickinson**. 2012. 166 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2012.

Matinta Perera e sua personificação no conto "A Feiticeira" de Inglês de Sousa

6

Matinta Perera and its personification in the tale 'The Sorceress' by Inglês de Sousa

AUTORAS[1]: Nayara Rodrigues Santos e Autor[2]: Bianca Pereira Chaves

Enviado: 09/04/2024
Aceito: 23/04/2025

Nayara Rodrigues Santos

É licenciada em Letras – Inglês pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA). Apaixonada por literatura fantástica, investigativa, dentre outras. Dedica-se ao ensino de Inglês como ferramenta para ampliar os horizontes educacionais de crianças e jovens. Acredita na literatura como um meio envolvente para promover uma educação mais justa, crítica e transformadora. Atuou no Grupo de Estudos do Fantástico na Amazônia (GEFA), onde aprofundou seus conhecimentos na área da literatura fantástica.

Bianca Pereira Chaves

É formada em Letras – Inglês pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (Unifesspa). Atua como professora de Inglês, profissão que exerce com paixão, foco e excelência. Amante da língua inglesa e do processo de ensino-aprendizagem, acredita no poder transformador da educação.

Durante sua graduação, participou ativamente da vida acadêmica como integrante do Centro Acadêmico de Letras Língua Inglesa (CALLI) da Faculdade de Línguas Estrangeiras e Tradução (FALET). Também integrou o Grupo de Estudos do Fantástico na Amazônia (GEFA), onde desenvolveu seu interesse por pesquisas e aprofundou seus conhecimentos na área do Fantástico e da Literatura.

[1] Estudante do Curso de Licenciatura em Letras-Inglês da Faculdade de Línguas Estrangeiras e Tradução (FALET) da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), turma 2021.

[2] Estudante do Curso de Licenciatura em Letras-Inglês da Faculdade de Línguas Estrangeiras e Tradução (FALET) da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), turma 2021.

RESUMO

O Brasil é um país muito rico em diversidade cultural e tradições únicas. A Matinta Perera, também conhecida como Matinta Pereira ou Mati-Taperê é uma personagem do folclore brasileiro que possui diversas versões. Na Região Norte do Brasil, essa feiticeira é uma mulher idosa e assustadora que se transforma em pássaro e vaga pela noite assobiando de forma estridente, amedrontando todos levando azar por onde passa. Inglês de Sousa transforma a personagem da lenda Matinta Perera, na personagem Maria Mucoim do conto “A Feiticeira”, por representação simbólica, culturais e místicas, reforçando a ideia de algo sobrenatural que liga as personagens em uma só. Inglês de Souza incorporou em suas obras características das lendas regionais da Amazônia, e como a obra “A Feiticeira”, pode ser vinculada a imagem da personagem da lenda Matinta Perera e sua vertente fantástica. Destarte, foi lançado mão de uma pesquisa teórica a fim de fazer um apanhado do simbolismo e pontos de convergência entre o conto “A Feiticeira” do autor Inglês de Sousa e a lenda da Matinta Perera, para tanto foram usados trabalhos dos seguintes autores Amélia Pereira dos Santos, Marileide P. Torres e Vânia R. de Andrade, Franz Kreüther Pereira, Luís da Câmara Cascudo, dentre outros.

Palavra-chave: Matinta Perera, lenda, feiticeira

ABSTRACT

Brazil is a country very rich in cultural diversity and unique traditions. Matinta Perera, also known as Matinta Pereira or Mati-Taperê, is a character from Brazilian folklore that has several versions. In the Northern Region of Brazil, this sorceress is an elderly and frightening woman who transforms into a bird and wanders through the night whistling shrilly, frightening everyone, bringing bad luck wherever she goes. Inglês de Sousa transforms the character from the legend Matinta Perera, into the character Maria Mucoim from the short story “A Feiticeira”, through symbolic, cultural and mystical representation, reinforcing the idea of something supernatural that connects the characters into one. Inglês de Souza incorporated characteristics of regional legends from the Amazon into his works, and like the work “A Feiticeira”, it can be linked to the image of the character from the legend Matinta Perera and its fantastic aspect.

Thus, theoretical research was carried out in order to make an overview of the symbolism and points of convergence between the short story “A Feiticeira” by the English author de Sousa and the legend of Matinta Perera, for this purpose works by the following authors Amélia Pereira were used dos Santos, Marileide P. Torres and Vânia R. de Andrade, Franz Kreüther Pereira, Luís da Câmara Cascudo, among others.

Keyword: Matinta Perera, legend, sorceress

INTRODUÇÃO

Ao longo da história as lendas têm sido usadas para explicar o inexplicável até o momento do acontecido. Segundo Pereira (2001, p. 08) a conceituação de lenda é a “narração escrita ou oral, de caráter maravilhoso, no qual os fatos históricos são deformados pela imaginação popular ou pela imaginação poética”.

> Sabe-se, que os contos tradicionais da literatura oral sobrevivem no imaginário das pessoas que, conservado o tom maravilhoso, permanecem sempre atuais e, dessa forma, resgatam e despertam a memória do inconsciente de cada indivíduo e, ao mesmo tempo, do inconsciente coletivo do povo, formando-se em imagens metafóricas que explicam o que não se consegue pela via racionalizante (Oliveira, 2013, p. 11).

As lendas têm como característica os elementos naturais e acontecimentos inexplicáveis, são frutos de uma tentativa de explicar acontecimentos misteriosos do passado. São vários os contos populares de caráter místico que envolvem, elementos da natureza e seres sobrenaturais no Brasil, alguns dos mais famosos, são o saci, a mula sem cabeça, o boitatá dentre outros.

O presente trabalho tem como objetivo apresentar como o autor Inglês de Souza incorporou em suas obras características das lendas regionais da Amazônias, e como a obra “A Feiticeira”, pode ser vinculada a imagem da personagem da lenda Matinta Perera e sua vertente fantástica.

No Brasil em diversos locais existem várias versões da lenda da Matinta Perera, a velha bruxa que tem influência sobre elementos da natureza, em algumas versões ela se transforma em uma mulher do tamanho de um poste de energia e em outros vira uma ave conhecida como agourenta no norte do país, a rasga mortalha.

Inglês de Souza como escritor explora as crenças populares em suas obras de forma a dar vida de modos distintos a personagens já conhecidos ao longo de tempos anteriores, tal como pode- se constatar na personagem Maria Mucoim, no conto “A Feiticeira”.

MATINTA PERERA OU MATI-TAPERÊ

A lenda da Matinta possui várias versões, a mais famosa delas é a qual ela tem o poder de se transformar em um corvo ou uma coruja rasga mortalha, a rasga mortalha dispõe de um assobio alto e estridente. Segundo o site g1 RO (2022) "O povo do interior tem pavor de seu grito agourento, tido como aviso de que alguém vai morrer".

A Matinta Perera tem a habilidade de atrair azar e usa seu assobio agourento para assustar os habitantes da cidade. Ela fica em cima da casa ou nos muros, as pessoas que estão com medo prometem algo como cigarros, tabaco e café em troca da sua saída. Depois da promessa, ela sai do lugar e retorna no dia seguinte em forma de bruxa velha, Matinta vai às casas e recebe o que lhe foi prometido na noite anterior. Se não lhe for entregue, ela amaldiçoa todos os moradores da casa, com doenças ou mesmo com mortes.

Outra versão bem famosa quanto a primeira, é a qual ela tem a capacidade de crescer bastante da altura de um poste, e anda acompanhada de um pássaro. Uma característica marcante das bruxas é o poder que elas possuem sobre os elementos da natureza, os animais, um aspecto comum na personagem da feiticeira de Inglês de Sousa.

O MÍSTICO NA IMAGEM DA MULHER

A questão do místico sempre esteve ligado à figura feminina ao longo da história, fosse de forma a temer ou recriminar a figura feminina dentro da sociedade. Segundo Vieira (2007, p. 2) “[...] tornar a mulher uma bruxa foi o modo mais fácil de fazer da mulher um monstro, ou seja, aquilo que está à margem do que era considerado o centro.”

> Ao longo do tempo, a bruxa povoou o imaginário popular, e ainda vive nele, sendo uma das representações de uma realidade insólita. Perto ou longe das maldades, a bruxa é uma personagem que foi se modernizando, mudando algumas de suas características [...]. Revestida de simbologias do imaginário, como o chapéu e a vassoura, a bruxa foi reinventada, sem perder o seu encanto [...] (Pereira, 2022, p. 1).

Tanto na lenda da Matinta Perera, quanto na personagem Maria Mucoim do conto “A Feiticeira” é possível identificar nuances de mistério e sobrenatural que envolvem ambas as personagens, mesmo que tais ministérios sejam alimentados pelo medo e fascínio dos que retratam essas mulheres.

> [...] Quando dava meia-noite ela começava a crescer e ficava da altura do poste, nele enrolava-se e depois subia “ao ar” e saía assobiando MATINTA PERERA, num assobio muito fino e agudo [...] Matinta Perera pode ser de dois tipos: [...] A que tinha asas transformava-se em um pássaro e voava pelas redondezas do lugar onde morava A que não possuía asas, andava sempre acompanhada de um pássaro considerado agourento e identificado como sendo o “rasga-mortalha” (Santos, Torres e Andrade, 1992, p. 41).

Como as autoras relatam, uma das vertentes da lenda da Matinta Pereira, está não apenas virar ave, mas também, tem o poder de mudar de tamanho, ou tem controle sobre animais. Tal como Maria Mucoim no conto de Inglês de souza ao comandar seus animais para atacar o intruso de sua moradia.

Sousa (2018, p. 31) “A entrada de Antônio de Sousa causou um movimento geral. [...] Foi então que, animada por gestos misteriosos da velha, a bicharada toda avançou com uma fúria incrível”.

Segundo Busma dos Santos et al. (2020, p. 1) “A crença na bruxaria existe em inúmeras sociedades humanas ao longo da história, portanto, há vários conceitos sobre o que é ser bruxa”. Esta pode ser descrita de diversas formas a depender do momento e das intenções do uso de sua imagem dentro do contexto social, Zordan (2005, p. 1) complementa que a “Fêmea inebriante ou velha decrépita, a figura da bruxa exprime alguns conceitos que o pensamento ocidental legou ao que se entende por feminino. Trata-se de uma imagem construída por diferentes discursos [...]”.

Dentro do contexto da lenda da Matinta Perera e do conto “A Feiticeira”, a imagem da bruxa foge ao ser sensual como doutros momentos da história, tanto na lenda quanto no conto de Inglês de Sousa, ela se caracteriza pela figura do horrendo, de seres desgastados pelo tempo ou pelos contratos firmados no além. Para Zordan (2005, p. 2) “Ambígua, a bruxa pode ser tanto a bela jovem sedutora [...] como a horrenda anciã [...], aparentada com a morte”.

Na lenda a personagem Matinta Perera, é uma mulher que segundo dizem, é uma senhora que mora isolada no meio da mata, tal como a personagem do conto “A Feiticeira”, Maria Mucoim, igualmente senhora, sola do convívio com os demais, se refugia dentro da mata. Ambas as mulheres são reconhecidas pelo seu isolamento social, aparência de senhoras e sua falta de vaidade, visto que são sempre descritas como velhas e bagunçadas quase igualando a imagem de mendigas. Tal crença sobre mulheres que se encaixam nessas descrições, são até os dias atuais bem comuns nos pequenos vilarejos e cidades do interior.

> Em cada povoação e vila, cidade e sede do município, haverá sempre uma velha misteriosa, rezadeira, cercada pelo halo da prestigiosa fama de sabedoria e poder. É a Bruxa, a Feiticeira, paupérrima, faminta, miserável, poderosa e digna de esmolas (Cascudo, 1962, 191-192).

É possível ver que além de ser uma mulher que tem poder sobre a natureza, a bruxa também é desprovida de vaidade, vestindo-se de rusticidade conforme o ambiente ao qual habita. Maria Mucoim e a Matinta Perera se ligam pela fama de “feiticeiras”.

No conto “A Feiticeira”, o autor, cria em torno da personagem todo o misticismo pautado no fantástico que os demais moradores da região acreditam, e transmite isso através das narrativas de relatos destes vizinhos cheios de medo e receio ao se referirem sobre a Maria Mucoim.

> Bruxa, feiticeira, mandingueira, adivinha, vidente, maga, mágica, necromante, nigromante, lâmia, xamã, sábia, sacerdotisa, pitonisa são alguns dos termos associados àquela mulher que manifestava e manifesta algum conhecimento sobre - presságios, adivinhações, benzeduras, curas através das ervas, partos e orações - cultuando um mundo invisível, mágico, misterioso e numinoso sobre o qual o conhecimento científico e racional tem muito pouco a explicar e comprovar. Para que entendamos as transformações históricas pelas quais as representações da imagem da “bruxa” passaram, se faz necessário olharmos para um passado bem longínquo em que o feminino era visto como força fundamental para a sobrevivência na terra. (Dias e Cabreira, 2019).

Esta é a imagem da Feiticeira retratada na lenda da Matinta Perera e no conto “A Feiticeira”, a mulher velha, afastada do convívio com outros, banida para lugares precários e longínquos da natureza, onde enfrenta dificuldades. Para Zordan (2005, p. 7) a feiticeira é sempre encarada “como uma ameaça à sociedade, muitas vezes expulsa de sua aldeia, a bruxa era isolada, uma fugitiva[...]”.

Mesmo com todos os estigmas sociais que acompanham sua figura, a feiticeira também carrega junto a si o imaginário de poder, o qual alimenta a fé dos desesperados que a procura como último recurso. “[...] cedo ou tarde, seria procurada para servir como confessora de apaixonados e intermediar os mais diversos prodígios exigidos por aqueles que se arriscam indo atrás de seus poderes. (Zordan, 2005, 337).

Ao analisar o conceito de bruxa e feiticeira, é possível encontrar duas versões que estão fixadas ao longo do tempo no imaginário popular, ou seja, a bruxa ou a feiticeira podem ser tanto jovens bonitas, sedutoras, gentis, ou por outro lado, podem ser vista como mulheres velhas, más, desprovidas da beleza da juventude.

É comum ver em contos e lendas que estas mulheres costumam ser belas através do uso de porções, sacrifícios e até mesmo pactos com o demônio, mas por conta de suas maldades e pecados, sempre trarão em si uma marca do corrompimento de suas almas.

> Ao longo de muitas eras da civilização patriarcal, a lição predominante sobre as mulheres que fazem uso de poderes ou que se aliam a forças que, de um modo ou de outro, a máquina civilizatória não consegue domar é bem conhecida de todos. Toda expressão de poder por parte de mulheres desembocava em punição. Cunhada dentro do cristianismo, a figura das bruxas traduzia-se em mulheres devoradoras e perversas que matavam recém-nascidos, comiam carne humana, participavam de orgias, transformavam-se em animais, tinham relações íntimas com demônios e entregavam sua alma para o diabo. (Zordan, 2005).

O que a figura da bruxa nos remete a um certo modo de enxergar a mulher, principalmente quando está expressa no poder. As bruxas eram vistas como criminosas por não cumprirem as leis dos homens, impostas pela igreja e estado. Eram punidas severamente na forca, fogueira, solidão, por serem selvagens, mulheres cheias de poderes que tinham ligação com o mal.

As mulheres desde os primórdios nunca possuíram poder sempre foram submissas, escravas na sociedade, tinham seu papel de ser reprodutoras, de casar, ter filhos, cuidar da casa e de seus maridos, não possuem vontade própria, até sua fala e pensamentos eram limitados, pois até seu ato de se expressar dependendo do que fosse poderia lhe pôr em apuros.

Por conta dessa soberania dos homens sobre as mulheres, aquelas que se desviava dessas obrigações e buscavam caminhos diferentes, aprender coisas e fazer coisas que não lhe convém lhe reivindicava esse título de bruxa, de mulher mal, perdida, mulher que busca trazer discórdia e desviar a todos do caminho certo, do equilíbrio natural daquele tempo.

Mulheres que aprendiam a arte de utilizar plantas para fazer medicamentos, curar, Era espantoso imaginar que a mulher, por si própria, tivesse a capacidade de curar e fazer malefícios sobre o corpo de alguém ou realizar certos fenômenos ditos "sobrenaturais", mulheres velhas viúvas principalmente, sem beleza aparente, ou que se mantiveram isoladas eram evitadas por serem consideradas bruxas, sedentas por poder.

> Como subordinado de Deus, o diabo servia-se da bruxa para testar a fé dos homens e também de mulheres virtuosas. Mesmo as damas de 'boa conduta' eram suscetíveis aos cortejos infernais porque as mulheres eram mais 'facilmente seduzidas pelo pecado'. (Zordan, 2005).

Uma mulher por ser um sexo fragil e submissa ao homem, estava mais inclinada a se tornar bruxa, a pecar, a figura feminia não usufruia do direito de disputar poder com os homens. mulheres que se destacavam por ser fortes e ter habilidades que até então não deveriam, estavam ligadas ao demônio, ao mau.

Assim, tinha suas vidas ceifadas devido ao julgamento dos homens, da igreja, da sociedade, sem direito a defesa ou explicações, bastava alguém levantar suspeitas e acusações que já eram executadas, muitas mulheres perderam suas vidas assim.

A FEITICEIRA, A NATUREZA E O USO DE ANIMAIS COMO MAU PRESSÁGIO

A mulher por ter um vínculo forte com a criação da vida e uma intimidade com a cozinha lugar onde se cria o alimento do corpo, têm sido ela um ser temido e caçado ao longo dos tempos, além de girar em volta de si várias estórias fantásticas que são reforçadas pelas crendices populares. Por suas características particulares e sua delicadeza de entender a natureza, a figura da mulher foi estigmatizada como alguém com poderes que podem ser usados tanto para o bem, quanto para o mal.

Dentro das crendices populares na região da Amazônia a figura feminina mística e que carrega consigo o temor de quem relata seus contos é a Matinta Perera, segundo Ferreira e Nascimento (2018, p. 242), este “ente amazônico é dotado de poderes zoomórficos e comumente associado ao gênero feminino”. É esta a figura das lendas, ora bruxa com seus encantos e maus agouros para prejudicar a quem lhe importunar, ora Maria Mucoim de Inglês de Souza, a temida feiticeira com dons para fazer o bem através de rezas e porções.

Porém, ambas com suas distinções e similaridades ainda não deixam de ser retratadas e temidas por quem lhes cita o nome, tal temor vem das fantasias e crenças que tecem sobre a imagem das mulheres de poderes sobrenaturais. Conforme Zordan (2005, p. 9) a feiticeira, a bruxa, a mulher com dons sobrenaturais "[...] é aquela que se compõe junto a uma grande variedade de pré-conceitos pensados sobre o feminino, sobre o corpo, a natureza e os ciclos de nascimento, vida e morte".

A capacidade de realizações fantásticas das feiticeiras está fortemente associada à natureza de alguma forma, sendo esses dons encarados como de bruxas. Estas usam partes de recursos naturais para seus trabalhos maléficos, já a feiticeira pode escolher ser boa ou má, segundo lhe convir dentro do imaginário popular.

Todavia, ambas as figuras fantásticas estão sempre associadas a animais, que em grande parte são ligados a mau agouro, ou má sorte de quem eles cruzam o caminho, conforme as crenças sobre os gatos pretos, ou que recebem suas visitas assim como no caso das corujas e as superstições que as rodeiam. Conforme Fares (1997, p. 26), a "(...) nativa matinta tem ares das bruxas do mundo medieval". Ramos (2020, p. 7) reforça que [...] Matinta seria um termo nativo usado para nomear a mais perigosa espécie de feiticeira".

A imagem da feiticeira é desenhada no imaginário popular de diversas formas e conforme se é criada, seu poder se reflete a forma como esta leva a vida, Inglês de Souza retrata a figura da feiticeira em seu conto através de descrições da personagem e da forma de vivência exilada que esta leva, além de reforçar sua posição de feiticeira através de relatos de moradores ao contar causo sobre ela, Sousa (2018, p. 25) "Como lhe falassem muitas vezes da Maria Mucoim, afamada feiticeira daqueles arredores [...]".

Há além dos dons e de toda a fantasia ao redor das mulheres dadas como bruxas ou feiticeiras o vinculo imaginário destas com a natureza em geral, plantas e animais, estes últimos em sua grande parte tidos como agourentos. Ramos (2020, p. 7) "a Matinta Perera é concebida, na maioria das vezes, como uma mulher feiticeira que atua no turno da noite, na companhia de um pássaro".

Os animais são em contos de Bruxas e feiticeiras muito ligados a má sorte, ou mau presságio, tal como a crendice sobre o gato preto, o bode preto, a coruja e tal como Inglês de Sousa trabalhou em alguns de seus contos o pássaro Acauã "[...] achava graça ao canto agoureiro do Acauã, que tantas desgraças ocasiona" (Sousa, 2018, p. 24).

Por se acreditar que as bruxas eram mulheres que tinham feito pactos com o demônio, animais cuja coloração é escura, de hábitos noturnos, ou carniceiros eram ligados ao temível. A falta de luz ou cor da pureza, o branco, eram tidos também como sinais de algo maligno, estes eram animais que traziam com suas visitas o mal agouro, a má sorte, ou desgraça para a casa onde eram vistos, nunca algo definido, mas sempre mensageiros de algo ruim.

Por serem as feiticeiras ao longo do tempo associadas a animais de mau- presságio, faz-se possível encontrar na lenda da Matinta Perera tal associação da bruxa e seu passáro de assovio agourento, seja essa na companhia de tal pássaro ou mesmo transformando-se em um.

Na região norte do Brasil, no sudeste do estado do Pará, esta mulher misteriosa, a Matinta Perera, traz consigo a coruja rasga mortalha ou tem a capacidade de se transformar nesta. A existência da crendice de mau presságio sobre a rasga mortalha é confirmada por Silveira *et al.* (2019, p. 4) "[...] a crença de que a rasga-mortalha é um animal que traz agouro". Este animal é visto como um mensageiro de más notícias, e essa superstição ainda se mantém bem forte dentre os moradores mais antigos da região.

A regionalidade das crendices e suas ligações com com animais e associação com a figura da feiticeira que se transforma nestes, é retratada também na obra de Inglês de Sousa quando o narrador retrata fatos contados sobre a personagem Maria Mucuim. "Pessoas respeitáveis afirmaram-me ter visto a tapuia transformada em pata, quando é indubitável que Mucoim jamais criou aves dessa espécie" (Sousa, 2018, p.26).

A concepção de feiticeira também está vinculada a mulher que em rituais de magia está sempre na presença de animais associados ao maligno. "Já houve quem visse, ao clarão de um grande incêndio que iluminava a tapera, a Maria Mucoim dançando sobre a cumeeira danças diabólicas, abraçada a um bode negro[...]" (Sousa,2018, p. 29).

As crenças sobre a mulher e seus dons de invocar forças da natureza ou ter domínio sobre a vontade de animais, assim como na lenda da Matinta ao comandar o pássaro, ou ter a capacidade de controlar os acontecimentos na vida daqueles que lhe afrontam. Tais crenças também são retratadas na obra de Inglês de Sousa, onde a velha feiticeira, no imaginário popular está de fato diretamente ligada a animais de vertentes maléficas, conforme as crendices populares.

> [..] pousada nos punhos da rede, uma coruja, branca como algodão, parecia dormir; e ao pé dela, um gato preto descansava numa cama de palhas de milho. [...] Um enorme urubu, preso por uma embira ao esteio central do quarto, tentava picar um grande bode, preto e barbado, que passeava solto, como se fora o dono da casa. [...] Foi então que, animada por gestos misteriosos da velha, a bicharia toda avançou com uma fúria incrível (Sousa, 2018, p. 31).

Tal imaginário sobre feiticeiras, natureza e animais são reafirmados de geração em geração e tal como na lenda da Matinta Perera, o autor Inglês de Sousa, introdutor do naturalismo na literatura brasileira, este consegue com maestria criar uma personagem singular repleta de misticismo e tão viva de imaginário e crenças populares, que refletem a ligação da feiticeira com a natureza e o animal, mesmo que sempre estes últimos venham como simbolismo de um mal sempre a espreita, ou uma força que lhes tem sob controle.

O ESPELHAMENTO DA IMAGEM DA MATINTA PERERA NA MARIA MUCOIM DE INGLÊS DE SOUZA

A figura mítica do folclore brasileiro Matinta Perera, é uma mulher que representa no imaginário a figura de uma bruxa, através de contos narrados de geração em geração, repletos de receios e fascínios sobre os poderes que a mulher do assovio macabro tem sobre a vida das pessoas.

Conforme Santos, Torres e Andrade, (1992, p. 41) a Matinta é descrita como uma senhora que "[...] gostava de usar saia vermelha bem comprida e lenço na cabeça [...] Matinta era uma pessoa idosa do lugar, do sexo feminino que carregava a sina de "virar" Matinta Perera". Tal descrição não se difere da usada para personificar a imagem de Maria Mucoim, ao ser retratada por Inglês de Sousa.

> [...] Maria Mucoim uma velha magra, alquebrada, com uns olhos pequenos, de olhar sinistro, as maçãs do rosto muito salientes, a boca negra, que, quando se abria num sorriso horroroso, deixava ver um dente, um só! comprido e escuro. A cara cor de cobre, os cabelos amarelados presos ao alto da cabeça por um trepa-moleque de tartaruga, tinham um aspecto medonho que não consigo descrever. (Sousa, 2018, p. 26).

É percebida a semelhança entre as duas personagens, e por ambas retratam histórias regionais fantásticas, são carregadas de mistério e fantasia. Ambas as histórias também retratam o poder e a influência dos feiticeiros ou bruxos sobre a vida das pessoas, causando medo e fascinação ao mesmo tempo, o que reforça também as crendices populares da região.

Por fim, outra possível ligação entre as duas histórias é a ambientação na Amazônia, suas ligações com a natureza e a representação do poder através da ligação com os animais, além destes terem também nas duas histórias o papel de representar o "mal agouro".

Tanto a lenda da Matinta Pereira quanto o conto de Inglês de Sousa se passam nessa região, explorando a sua cultura, crenças, mitologia e paisagens. Esse cenário comum pode criar uma atmosfera única que une as duas histórias e as torna mais imersivas para o leitor.

CONCLUSÃO

Inglês de Sousa incorporou à literatura crenças e lendas através de suas obras. No conto “A Feiticeira” o autor deu vida à personagem de Maria Mucuim, uma mulher forte e temida, que humaniza a tradicional bruxa amazônica, antigamente temida e atualmente admirada na figura da lenda da Matinta Perera. Através do conto "A Feiticeira", as riquezas de saberes e crenças das Amazonenses adquirem forma, difundindo-se através do território brasileiro.

A figura de Maria Mucoim de Inglês de Sousa retrata a desigualdade social e personifica o preconceito de uma sociedade com valores distorcidos em relação à figura feminina, evidenciando que o feio, o velho, o estranho e o desconhecido são muitas vezes temidos e, em diversos casos, afastados com desprezo do convívio social.

Ao longo da história, muitas mulheres nunca foram senhoras de seus próprios corpos ou vidas, sendo que, até nos dias atuais, direitos de autonomia são reivindicados pelo gênero feminino. No conto "A Feiticeira", é retratada essa crença de receio e temor em relação a uma figura feminina desgastada pelo tempo e pela vida. Nesta, são personificados poderes explicados na crendice popular por meio de pactos ou forças sobrenaturais, tudo isso para elucidar crenças inexplicáveis ligadas à condição feminina.

Inglês de Sousa dá vida a essa representação através de sua Maria Mucoim, enquanto nas lendas amazônicas, esses elementos são incorporados à figura da bruxa Matinta Perera, a velha da rasga mortalha, pedinte noturna de fumo e cigarro e a mulher que sobe aos céus e se torna um pássaro de mal presságio.

REFERÊNCIAS

BARROS, Fabiano Tertuliano de. **A humanização dos mitos e lendas amazônicos na dramaturgia amazônica -** Trabalho de Conclusão de Curso ao Programa Pró-licenciatura de Teatro da Universidade de Brasília, Porto Velho/RO 2013. Acessado em: 29 ago. 2023.

BUSMA DOS SANTOS, Daniela; DANTAS CORREIA DE JESUS, Mariany; DUTRA L'ABBATE, Camila; FRANÇA SILVA GOMES, Maria Luiza; PEREIRA NOVAES, Sara. **A Bruxaria e seus vínculos com o empoderamento feminino na contemporaneidade.** 3º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - INTERCOM, 2020, Salvador. São Paulo: Intercom, 2020. Disponível em: http://portalintercom.org.br/anais/nacional2020. Acessado em: 02 de set. de 2023.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. Instituto Nacional do Livro, Rio de Jan. 1962.

DIAS, Bruno Vinicius Kutelak; CABREIRA, Regina Helena Urias. **A Imagem da Bruxa: da Antiguidade Histórica às Representações Fílmicas Contemporâneas.** Ilha Desterro. Jan-Apr 2019. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ides/a/Q8cJDfsgznTRCpnQdzwc5Jw/#. Acessado em: 29 ago. 2023.

FERREIRA, Rubens da Silva; NASCIMENTO, Cleide Furtado. FERREIRA, Rubens da Silva; DANTAS, Cleide Furtado Nascimento. **O mito da matinta perera e suas formas variantes em Curuçambaba**, Bujaru (Pará, Brasil). Revista do GT de Literatura Oral e Popular da ANPOLL - Boitatá, Londrina, n. 25, p. 242-258, jan./jun. 2018. Disponível em: http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/10378. Acessado em: 06 de set. de 2023.

NÚBIA, Jheniffer. **Rasga-mortalha: conheça a coruja que é temida popularmente por anunciar a morte.** Disponível em: https://g1.globo.com/ro/rondonia/noticia/2022/11/04/rasga-mortalha-conheca-a-coruja-que-e-temida-popularmente-por-anunciar-a-morte.ghtml. Acessado em: 03 de set. de 2023.

PEREIRA, Franz Kreüther. **"Painel de Lendas e Mitos da Amazônia".** Belém-Pará, 2001. Disponível em: https://www.academia.edu/37214733/PEREIRA_Franz_Kreuther_PAINEL_de_LENDAS_MITOS_da_AMAZONIA. Acessado em: 08 de ago. de 2023.

PEREIRA,Gisley Carla Borba S. **As representações de bruxa em as memórias da bruxa Onilda, de Enric Larreula e Roser Capdevila.** Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano – Polo Iporá, 2022. Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/3370. Acessado em: 02 de set. de 2023.

RAMOS, Andressa de Jesus Araújo. **Matintaperera:** de bruxa medieval e feiticeira amazônica à jovem que gostava de luxar - Web Revista Linguagem, Educação e Memória – V.18, N.18 – 2020 – pág. 04 - 18. Disponível em: https://periodicosonline.uems.br/index.php/WRLEM/article/download/3350/pdf. Acessado em: 06 de set. de 2023.

SANTOS, Amélia Pereira dos., TORRES, Marileide Pereira e ANDRADE, Vânia Ribeiro. **Marabá:** Suas lendas e crendices - Trabalho de Conclusão de Curso; (Graduação em LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA) - Universidade Federal do Pará; 1992. Acessado em: 02 de set. de 2023

SILVEIRA, Priscilla Evelyn De Souza et al. **Concepção sobre mitos e lendas relacionados à fauna da caatinga por alunos do ensino médio da cidade de sobral-ce..** Anais VI JOIN / Brasil - Portugal... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/57543>. Acessado em: 06 de set. de 2023.

SOUSA, Inglês de. **Contos amazônicos**. Cadernos do mundo inteiro. Jundiaí, SP, 2018. Disponível em: https://cadernosdomundointeiro.com.br/pdf/Contos-amazonicos-2a-edicao-Cadernos-do-Mundo-Inteiro.pdf. Acessado em: 08 de ago. de 2023.

VIEIRA, Bruno César Ferreira. **Bruxaria e Feminismo uma análise da independência da mulher através dos seriados da TV** -XII Seminário Nacional Mulher e Literatura e do III Seminário Internacional Mulher e Literatura – Gênero, Identidade e Hibridismo Cultural, do GT Mulher e Literatura da ANPOLL (Associação Nacional de Pós-Graduação em Letras e Lingüística), Ilhéus/Bahia. Disponível em: http://www.uesc.br/seminariomulher/anais/sessoes.html. Acessado em: 02 de set. de 2023.

ZORDAN, Paola Basso Menna Barreto Gomes. **Bruxas**: figuras de poder - Ensaio • Rev. **Estud. Fem. Estudos Feministas**, Florianópolis, 331-341, maio-agosto/2005. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0104-026X2005000200006. Acessado em: 02 de set. de 2023.

VERTENTES DO INSÓLITO JAPONÊS – MANIFESTAÇÕES DE SUBLIME E *UNCANNY* EM *KIMI NI TODOKE*, DE KARUHO SHIINA[1]

7

Aspects of the unusual Japanese – manifestations of sublime and uncanny in *Kimi ni todoke*, by Karuho Shiina

AUTORA: Samara Souza Da Silva

Enviado: 13/04/2024
Aceito: 02/12/2024

Samara Souza Da Silva
Doutoranda em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Mestre em Letras pela Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (UNIFESSPA), com experiência em crítica literária, estudos de gênero, mangás e quadrinhos, literatura gótica, literatura de viagens, literatura e psicanálise, além do ensino de língua e literatura. Atualmente é Professora Substituta na Faculdade de Línguas Estrangeiras e Tradução (FALET/UNIFESSPA).

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar as vertentes do insólitos encontradas na narrativa em quadrinhos, *Kimi ni todoke*, de Karuho Shiina, com enfoque nas manifestações de sublime e *uncanny*. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica que abordou conceitos chave relacionados ao insólito, sublime e uncanny na narrativa literária em quadrinhos, bem como uma análise textual detalhada da referida obra. Os resultados revelam que a presença desses elementos contribui significativamente para a construção da atmosfera e dos temas abordados na história, oferecendo uma perspectiva única sobre a cultura e a estética japonesas. Além disso, a investigação sobre tais manifestações de vertentes do insólito enriquece a compreensão dos leitores sobre as técnicas estilísticas empregadas por Karuho Shiina e a maneira como elas são percebidas dentro do contexto cultural japonês. Conclui-se, portanto, que a análise acerca do sublime e *uncanny* em *Kimi ni todoke* proporciona insights importantes para o estudo da literatura japonesa contemporânea e para a compreensão das complexidades da mente humana.

Palavras-chaves: Sublime; *Uncanny*; mangá

[1] Este artigo é um recorte da pesquisa de mestrado do autor.

Abstract

This article aims to analyze the unusual aspects found in the comic narrative, *Kimi ni todoke*, by Karuho Shiina, focusing on the manifestations of sublime and uncanny. To this end, a bibliographical research was carried out that addressed key concepts related to the unusual, sublime and uncanny in the literary narrative in comics, as well as a detailed textual analysis of the aforementioned work. The results reveal that the presence of these elements contributes significantly to the construction of the atmosphere and themes covered in the story, offering a unique perspective on Japanese culture and aesthetics. Furthermore, the investigation into such manifestations of unusual aspects enriches readers' understanding of the stylistic techniques used by Karuho Shiina and the way they are perceived within the Japanese cultural context. It is concluded, therefore, that the analysis of the sublime and uncanny in Kimi ni todoke provides important insights for the study of contemporary Japanese literature and for understanding the complexities of the human mind.
Keywords: Sublime; *Uncanny*; manga.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O mundo do mangá, uma forma distinta de expressão artística que floresceu no Japão e se tornou uma influência global, e está repleto por uma variedade de temas, estilos e narrativas complexas. Entre esses temas, dois conceitos estéticos do insólito têm recebido certa atenção: o Sublime e o *Uncanny*. O Sublime, caracterizado pela sensação de admiração misturada com uma certa dose de temor diante do vasto, do incompreensível e do grandioso, e o *Uncanny*, que evoca uma sensação de estranheza e familiaridade simultâneas, têm sido explorados em diversas formas de arte ao longo da história. No entanto, a sua presença e manifestação específicas no meio do mangá oferecem um terreno fértil para uma análise aprofundada e uma compreensão mais ampla de como esses conceitos são empregados e interpretados em um contexto visual e narrativo único.

Neste artigo, busca-se mergulhar nas intricadas conexões entre os elementos sublime, e *uncanny* no mangá shōjo, *Kimi ni todoke*, explorando como esses elementos se entrelaçam e se manifestam em diversas obras da demografia. Ao examinar exemplos selecionados de mangás que incorporam essas temáticas de maneiras distintas, se pretende desvendar as técnicas narrativas, visuais e simbólicas utilizadas pela mangaká para evocar sensações de admiração, medo, estranheza e fascínio nos leitores. Além disso, é analisado como esses elementos contribuem para a construção de significados mais profundos dentro da obra, influenciando a forma como os leitores percebem e interpretam o mundo fictício apresentado.

Por meio dessa análise, se espera não apenas oferecer insights sobre a intersecção entre arte visual, literatura, filosofia e psicologia, mas também destacar a riqueza e a complexidade do meio dos mangás shōjos como uma forma de expressão artística que continua a desafiar e inspirar tanto os criadores quanto os apreciadores ao redor do mundo.

MANGÁS: CONTEXTUALIZAÇÕES HISTÓRICAS

Para compreender a natureza do mangá como um gênero textual que utiliza uma variedade de representações visuais, iremos nos concentrar nos estudos de Sonia Luyten (2012), os quais exploram a história, expansão e globalização dos mangás. Nesses estudos, Luyten oferece uma visão abrangente das diversas categorias de histórias em quadrinhos japonesas, juntamente com seus respectivos públicos-alvo. Inicialmente, as categorias são delineadas com base em gênero e faixa etária, abrangendo desde as revistas masculinas (Shōnen mangás), voltadas para jovens rapazes, até as revistas femininas (Shōjo mangás), destinadas às adolescentes do sexo feminino. De acordo com Luyten:

> **Revistas femininas** *Shojo mangá* é a designação para as revistas femininas que constituem hoje o grande sucesso de vendas no Japão com aproximadamente 45 títulos diferentes. [...]. São destinadas à faixa etária dos 12 aos 17 anos (ou até mais), e seu êxito se deve, de um lado, à identificação entre as leitoras e as histórias, que são feitas por mulheres, e, de outro, ao traço delicado e suave do desenho (LUYTEN, 2012, p. 40).

A disseminação da palavra ocorreu apenas no início do século XX. Conforme Luyten, "[o] termo mangá só se tornou popular no começo deste século por intermédio do desenhista Rakuten Kitazawa, que se empenhou em sua popularização, uma vez que já tinha sido cunhado por Hokusai, famoso xilogravurista da arte *ukiyo-ê*." (2012, p. 32).[2] Após a consolidação do termo, surgiu a necessidade de criar as chamadas demografias[3], que estabelecem as diversas categorias editoriais no Japão. Essas divisões delineiam certas características específicas e o público ideal para cada tipo de mangá, porém não são inflexíveis ou restritivas, ou seja, não excluem a possibilidade de outros públicos se envolverem com a narrativa. Cada leitor ou leitora oferece uma nova perspectiva interativa e, de maneira criativa, contribui para a evolução deste material. Essa segmentação do público leitor pode ser vista como uma das estratégias adotadas pelo mercado editorial para manter a separação entre mulheres e homens.

[2] Anteriormente, o termo mangá era usado para definir um tipo de estamparia japonesa que se assemelha à xilogravura, desenvolvida no Japão nos séculos XVII e XX.
[3] É o termo usado para identificar a faixa etária e gênero (feminino e masculino) ao qual o mangá pertence.

É importante ressaltar que essa distinção não se restringe apenas aos mangás, mas está presente na sociedade japonesa como um todo, onde as mulheres muitas vezes são relegadas a um papel secundário, com suas escolhas moldadas a partir de uma perspectiva androcêntrica que determina os papéis e funções femininas.

No shōjo *Kimi ni Todoke*, de Karuho Shiina, tanto na versão em quadrinhos quanto na animação, o público-alvo são os jovens colegiais, que podem se identificar com a vida da protagonista e dos demais personagens, todos estudantes. Quanto à demografia dos shōjo mangás, Luyten declara que:

> As revistas femininas que vendem sonho e fantasia em doses homeopáticas semanais dentro do clima de romantismo que as caracteriza. Há nelas todos os ingredientes para atrair o público adolescente feminino. As capas das revistas são o cartão de visita, a entrada para esse universo idealizado, com sugestivas tonalidades rosa e pastel, pano de fundo para o desenho de graciosas meninas de sorriso meigo e convidativo (LUYTEN, 2012, p. 40-41).

No contexto específico de *Kimi ni Todoke*, a autora incorpora um elemento sobrenatural ao universo romântico de fantasia adolescente ao dotar a personagem principal, Kuronuma Sawako, com uma aparência fantasmagórica reminiscente das características físicas da personagem Sadako. Este elemento acrescenta uma dimensão assustadora à narrativa, diferenciando-a do típico shōjo. Enquanto na cultura ocidental o sobrenatural tende a ser associado ao Mal, conforme os preceitos do Cristianismo, nas culturas orientais, a visão é mais complexa. No caso da cultura japonesa, essa perspectiva é largamente influenciada pelo seu rico universo mitológico, no qual as entidades sobrenaturais podem assumir tanto papéis benevolentes quanto malignos, dependendo das ações das personagens envolvidas. Mangás e animês são herdeiros dessa rica tradição narrativa milenar, representando de forma contemporânea essa mitologia. Luyten argumenta que:

> Talvez o aspecto mais intrigante dos animês e dos mangás é a ênfase no sobrenatural – de ordem psíquica ou espiritual. Ambos exploram abundantemente esse filão, tratando-o de forma diversa da do ocidente. No Japão, por exemplo, a crendice popular inclui espécies de fantasmas como as almas de pessoas que se suicidaram ou de crianças que foram abortadas, ou simplesmente de antepassados. No mundo dos mangás e animês o sobrenatural é visto não como algo horrível, aterrorizante ou ridículo, mas como uma coisa que pode ser usada, respeitada e até pode ser engraçada. A fonte inspiradora para os desenhistas japoneses vem, sem dúvida, da China, que influenciou o Japão no cultivo do arroz, no uso da escrita pictográfica, na religião, na cultura e nas artes [...] (LUYTEN, 2012, p.180).

Neste artigo, destaca-se a experiência da manifestação do sublime e do uncanny vivenciadas pela personagem feminina Kuronuma Sawakp, as quais impactam diretamente em seu desenvolvimento. Em suma, o enredo de *Kimi ni Todoke* (2011) apresenta várias situações que envolvem elementos do fantástico, do imaginário e do gótico. No entanto, este texto se concentra em delimitar a personagem principal feminina como objeto de estudo.

SOBRE O SUBLIME

Segundo Edmund Burke, tudo que tem o potencial de evocar ideias de dor e perigo, ou seja, tudo que é de alguma forma terrível ou relacionado a objetos terríveis, ou ainda que atua de maneira semelhante ao terror, constitui uma fonte do sublime (1993, p. 48). A concepção de Burke sobre o que constitui essa fonte para a manifestação do sublime lança luz sobre diversos pontos a serem explorados nesta seção. Em sua obra "Uma Investigação Filosófica sobre a Origem de Nossas Ideias do Sublime e do Belo", Burke analisa as situações que desencadeiam a manifestação do sublime por meio das ações da sociedade e da natureza, dividindo seu livro em seções. A primeira parte da obra é composta por dezenove seções, onde são abordadas diversas relações, incluindo a novidade, dor e prazer, e a diferença entre a cessação da dor e o prazer positivo. Destaca-se a seção XVIII, na qual Burke recapitula sobre a autopreservação. De acordo com ele:

> [...] As paixões relativas à autopreservação derivam da dor e do perigo; elas são meramente dolorosas quando suas causas afetam-nos de modo imediato, são deliciosas quando temos uma ideia de dor e de perigo, sem que a elas estejamos realmente expostos; não chamei esse deleite de prazer, porque ele nasce da dor e porque é muito diferente de uma ideia de prazer positivo. Chamo de sublime tudo que incita esse deleite. As paixões pertencentes à autopreservação são as mais fortes de todas (BURKE, 1993, p. 58)

Na segunda parte do livro, o autor prossegue com as discussões estabelecidas anteriormente. Inicialmente, na primeira seção, é abordada a questão da paixão provocada pelo sublime. Nessa análise, explora-se como a alma reage diante da grandiosidade que emana da natureza, sendo o assombro a fonte primordial do sublime. Assim, por meio da experiência e do sentimento sublime, tanto a literatura quanto a arte são instigadas a reavaliar suas fronteiras propostas. Isso se deve ao fato de que o sublime, em sua amplitude, carrega consigo a melancolia, o sofrimento pela ausência de algo ou alguém, e as limitações de maneira nostálgica.

A experiência sublime coloca o indivíduo diante de uma grandiosidade quase irreal, escapando à sua compreensão, uma vez que ele reflete sobre ela. Esta grandiosidade pode estar relacionada a fenômenos naturais, eventos sublimes, como tempestades, mas também pode envolver grandezas insondáveis que desafiam a compreensão humana, uma vez que esta está limitada ao finito. Esta precisão confrontada pela possibilidade do infinito, que desafia a mente humana, uma vez que a impossibilidade de medição está intrinsecamente ligada à contemplação do indivíduo, que tem a capacidade de perceber algo além de sua compreensão. A ideia de um objeto sendo maior do que a capacidade de entendê-lo gera uma angústia, medo e terror, desencadeados pela inquietação e pelo espanto diante dessa magnitude.

SOBRE O *UNCANNY*

No ensaio intitulado “O Inquietante” (em inglês: “The Uncanny”), de 1919, Sigmund Freud explora a associação do termo “Inquietante” com a esfera do assustador, desencadeando sentimentos de angústia, temor e horror. No entanto, Freud observa que esse termo não é facilmente definido, pois se fosse, abrangeria tudo o que geralmente causa medo. Para ele, o “Inquietante” está ligado ao terrível, àquilo que desperta angústia e horror, mas sua definição não é fixa, muitas vezes sobrepondo-se ao angustiante em geral (FREUD, 2010, p. 329). O “Inquietante” (Uncanny) representa uma categoria peculiar do assustador, referindo-se a algo estranhamente familiar. Freud utiliza a palavra alemã “Unheimlich” [não familiar], que contraditoriamente se opõe a “heimlich” [doméstico], derivado de “heimisch” [nativo] e, por sua vez, do que é familiar.

Freud, ao estabelecer o conceito, menciona que: “Pode-se apenas dizer que algo novo torna-se facilmente assustador e inquietante; algumas coisas novas são assustadoras, certamente não todas. Algo tem de ser acrescentado ao novo e não-familiar, a fim de torna-lo inquietante” (FREUD, 2010, p. 331-332).

Umberto Eco defende a tese de que: “Freud reconhecia que sua identificação do inquietante com o retorno do recalcado referia-se à experiência cotidiana, mas que, na arte, ‘para obter efeitos inquietantes, existe uma quantidade de meios dos quais a vida não pode dispor’” (ECO, 2007, p.320). Segundo Eco, a ideia do conceito de inquietante, como discutido por Freud em seu ensaio, já estava em circulação na Alemanha há algum tempo. A descoberta ocorreu por meio da definição apresentada por Schelling em um dicionário, que menciona que:

> Unheimliche é tudo que deveria permanecer secreto, escondido e, no entanto, reaflora. Em 1906, Ernst Jentsch escreveu o seu Psychologie des Unheimlichen, definindo-o como alguma coisa de inusitado, que provoca “incerteza intelectual” e diante da qual “não se entende mais nada”. Freud discorria a respeito da etimologia do termo, examinando um campo semântico que compreende, em várias línguas, noções como estranho ou estrangeiro, em grego; unseasy, uncanny, ghastly, haunted (para uma casa), em inglês; inquiétant, sinistre, lúgubre, mal à son aise, em francês; sospechoso, siniestro, em espanhol; demoníaco e horrendo, no árabe e no hebraico; e por fim, desconfortável, que suscita trepidante horror, horripilante, que pode ser dito de um fantasma, da névoa, da noite, da ridgidez de uma figura de pedra... (ECO, 2007, p.311)

De acordo com Torres, Freud conceitua o termo uncanny como um fenômeno dentro da esfera da estética, caracterizando-o como a coexistência de duas esferas que, embora não sejam opostas entre si, permanecem separadas: uma relacionada a ideias familiares e reconfortantes, e a outra ao que é misterioso, desconhecido e mantido oculto. Assim, enquanto por um lado há a sensação de algo familiar e agradável, por outro, há a conotação de algo que permanece escondido e fora do alcance da visão.

No que diz respeito ao significado de “uncanny” no contexto literário, Freud o concebe como sendo consideravelmente mais abrangente do que em outros domínios. Isso ocorre porque na literatura há uma gama mais ampla de situações que podem ser caracterizadas como “uncanny”, situações estas que seriam impossíveis de ocorrer fora da ficção. Ao mesmo tempo, algumas situações na literatura podem não ser percebidas como “uncanny”, mas se ocorressem na vida real, seriam consideradas como tal. Isso se deve ao fato de que, no âmbito da fantasia, a realização de tais eventos implica uma ruptura com a realidade. A manifestação do “uncanny” depende, portanto, da forma como o escritor conduz a narrativa, decidindo se irá afastar ou aproximar a realidade daquilo que nos é familiar.

Karuho descreve sua protagonista com detalhes singulares e marcantes "*Sawako Kuronuma 15 anos...Cabelo totalmente negro e longo. Pele pálida mesmo no verão. Sua frase favorita é... 'um dia de cada vez'*" (KARUHO, 2011, p. 3). A partir dessas características, é evidente que "Kimi ni Todoke", de Karuho Shiina, reflete os princípios delineados por Edmund Burke no século XVIII. Isso se dá pelo fato de que a protagonista se desenvolve integralmente a partir da obscuridade de sua aparência e dos elementos naturais presentes na narrativa em quadrinhos. De acordo com Burke,

> Para tornar algo extremamente terrível, a obscuridade parece ser, em geral necessária quando temos conhecimento de todo a extensão de um perigo quando conseguimos que nossos olhos a ele se acostumem, boa parte da apreensão desaparece. Qualquer pessoa poderá perceber isso, se refletir o quão intensamente a noite contribui para o nosso temor em todos os casos de perigo e o quanto as crenças em fantasmas e duendes dos quais ninguém pode formar ideias precisas, afetam o espírito que dão crédito aos contos populares sobre tais seres [...] (BURKE, 1993, p. 67).

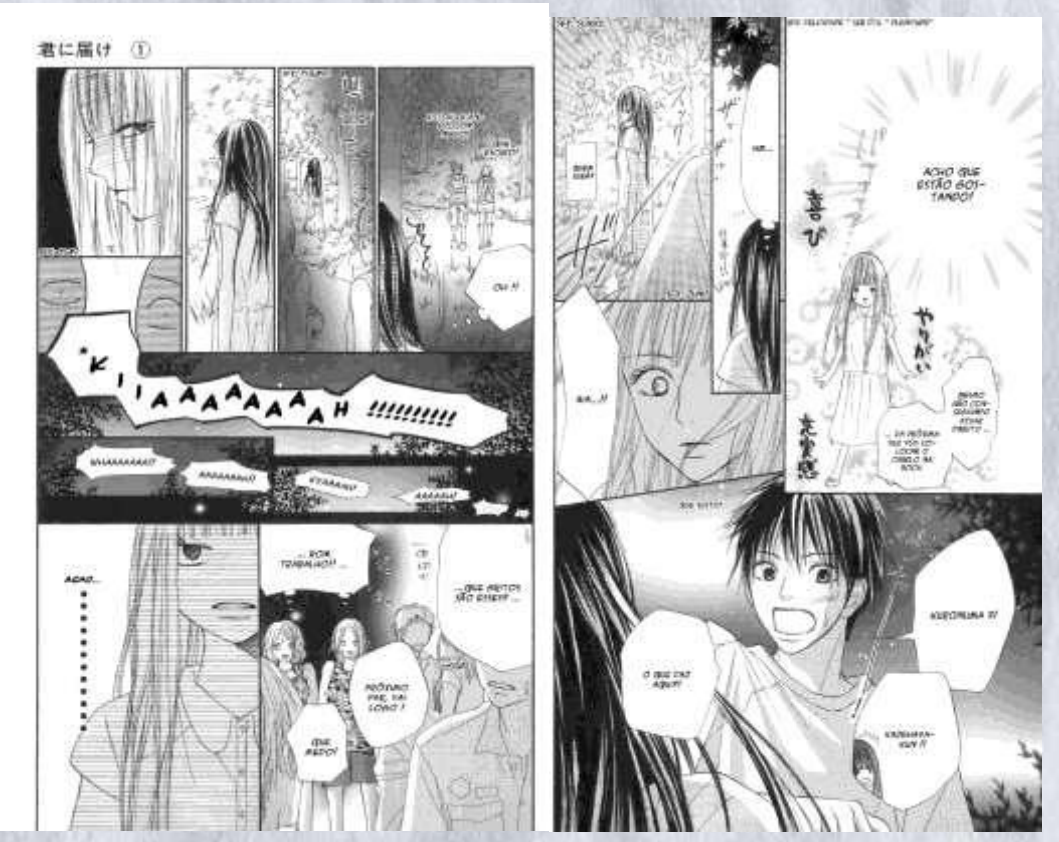
Ao examinar as concepções de Burke sobre o sublime, é possível identificar no mangá certos elementos que evocam o sublime, destacando-se aqui a obscuridade como um fator condutor desse sentimento, que por sua vez leva ao gótico. Dessa forma, ao transpor a narrativa de Karuho para os estudos de Burke, os princípios que permeiam o sublime são claramente delineados na obra, abrangendo aspectos como obscuridade, grandiosidade, dor, prazer, autopreservação, beleza, terror, entre outros.

Nas primeiras páginas do mangá, é apresentada a percepção dos colegas de escola em relação a Sawako. A linguagem visual de Karuho Shiina retrata de forma vívida o ambiente sublime e as referências à natureza, como a escolha de um cenário noturno na floresta. Além disso, as características físicas da protagonista são descritas de maneira reminiscente aos filmes clássicos de terror japonês. Na adaptação animada do mangá, a imersão no ambiente sublime é ainda mais profunda, destacando-se imediatamente os elementos característicos do gótico.

No mangá, a ambientação obscura da floresta se destaca como elemento central para o desenvolvimento do sublime na narrativa em quadrinhos. Essas escolhas constituem uma estratégia para cativar o leitor, que busca algo que reforce suas crenças no sobrenatural. Ao longo da história, a explicação sobre a origem do nome "Sadako" é apresentada, permitindo ao leitor compreender os motivos que levaram os colegas a atribuírem esse novo nome a Sawako. A referência vem do clássico filme de terror japonês *Ringu*, uma adaptação do livro homônimo de Koji Suzuki, lançado em 1991.

Nas imagens a seguir, a personagem participa de um teste de coragem na escola, onde todos esperam que ela desempenhe o papel de um fantasma. Essa expectativa, de acordo com Burke, atribui credibilidade aos contos populares sobre fantasmas e seres mágicos. Sawako, nesse contexto, se esforça para agradar a todos e não se importa com a possibilidade de ser vista como capaz de lançar feitiços ou maldições. A linguagem visual do mangá, em sua avaliação, parece se adaptar conforme o desenvolvimento da personagem. Isso só se torna possível quando a autora decide aprimorar sua narrativa, transformando o ambiente noturno na floresta em algo mais sombrio na obra. Nesse sentido, características negativas são atribuídas à aparência de Sawako, e sua postura sugere ao leitor a imersão no momento de fantasia que a protagonista encarna, culminando no ápice da obscuridade sublime através das estratégias persuasivas utilizadas pela mangaká.

Figura 1 – Figura fantasmagórica



Fonte: (Karuho Shiina, 2011, p. 34-35)[4]

[4] Todas as imagens do mangá *Kimi ni todoke* são da edição em português publicado pela Panini. As imagens são usadas aqui para fins de ilustração do argumento, nós as colocamos à disposição do público apenas enquanto citação ou referência à obra original. Este artigo tem fins educacionais e gratuita, de modo que imagens utilizadas pertencem ao autor e aos que lhe são conexos (Lei nº 9.610/1998).

A mente da protagonista está em frenesi, incapaz de conter as múltiplas possibilidades que poderiam surgir se ela satisfizesse todas as expectativas dos colegas, dando a impressão de possuir ou controlar poderes sobrenaturais. Seus pensamentos ultrapassam os limites da racionalidade, e a qualquer momento ela poderia ceder aos desejos dos outros sem considerar os seus próprios. Essa busca incessante por aceitação poderia ser interpretada de maneira crítica por um observador externo. A preocupação de Kuronuma talvez só pudesse ser compreendida no seu interior, onde não há julgamento externo. A escolha de uma ambientação mais sombria parece feita para aproximar-se dos elementos que evocam o sublime, permitindo ao leitor uma imersão mais profunda na cena, enquanto a protagonista demonstra como pode assumir esse papel sombrio mesmo em uma atividade escolar.

Figura 2 – Natureza sublime

Fonte: (Karuho Shiina, 2011, p. 36)

Ao examinar as cenas na floresta, é evidente que a noite, simbolizando as trevas, e a Lua, representando a luz, provocam o efeito sublime da luminosidade em contraste com a escuridão, conforme interpretado por Burke.

> [...] Uma transição brusca da luz para as trevas, ou destas para a luz causa um efeito ainda maior. Mas as trevas são mais fecundas de ideias sublimes do que a luz. [...] A luz excessiva ao ofuscar a vista, oblitera todos os objetos, fazendo com que seu efeito se assemelhe exatamente ao das trevas. Depois de olhar durante algum tempo para o sol, duas manchas negras, a única impressão que dele fica, parecem dançar diante de nossos olhos. Assim duas ideias tão opostas quanto se possa imaginar reconciliam-se nos seus extremos, e ambas, a despeito de suas naturezas contrárias, são levadas a convergir na geração do sublime (BURKE, 1993, p. 87).

Nas três imagens anteriores, identificam-se os elementos do sublime conforme delineados por Burke. Isso é evidente ao retratar uma floresta sombria numa noite de verão, onde a luz da Lua penetra entre as folhas das árvores, criando um ambiente tanto sublime quanto assustador. A presença da personagem vestida de branco, contrastando com o ambiente, sugere a figura de um fantasma, evocando diversas camadas de interpretação que podem variar entre o real e o imaginário, dependendo da experiência do leitor ou dos próprios personagens. Portanto, as imagens proporcionam espaço para uma variedade de interpretações, que podem ser moldadas pela imaginação do leitor.

A abordagem teórica deste estudo se baseia nos elementos literários destacados no contexto do gênero mangá. O foco da análise neste tópico reside na intersecção do conceito de estranho (*uncanny* ou *unheimlich*) de Freud com a narrativa ficcional dos quadrinhos de estilo oriental, especificamente os criados por Karuho Shiina. A análise é construída a partir de fundamentos psicanalíticos, explorando as múltiplas perspectivas de leitura que esses dois domínios de estudo oferecem, o que abre caminho para uma série de indagações sobre a formação da crítica literária e sua relação com os temas abordados pela psicanálise.

Além de investigar o conceito de estranho conforme definido por Freud, este estudo também contempla uma aproximação com o conceito de fantástico, conforme definido por Todorov. Para este teórico, o termo “fantástico” transcende a mera conveniência, assumindo um papel fundamental na análise e interpretação das obras. Todorov, diz que “o fantástico é um meio de combate contra outra censura: os desmandos sexuais serão mais bem aceitos por qualquer espécie de censura se forem inscritos por conta do diabo” (TODOROV, 2007, p.167).

É importante ressaltar que nesta análise não se abordam questões de sexualidade. No entanto, é relevante mencioná-las. Nesse sentido, ao fazer essa observação, Todorov ainda sustenta o argumento de que,

> Num mundo que é exatamente o nosso, [...] produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. [...] ou se trata de uma ilusão, [...] ou então o acontecimento realmente ocorreu [...]. O fantástico ocorre nesta incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 2007, pp. 30-31)

Figura 3 – Estranhamento adolescente

Fonte: (Karuho Shiina, 2011, p. 9)

Seguindo a linha de pensamento de Todorov acerca das leis que regem o mundo familiar e as incertezas que permeiam o universo fantástico, é evidente na cena em questão a relação das duas personagens com o desconhecido, personificado pela aparência de Sawako. A pesquisa de Freud sobre o “uncanny” está intimamente ligada ao que Todorov propõe. Podemos identificar dois princípios fundamentais relacionados à estranheza da personagem. O primeiro princípio reside na expressão facial que ela apresenta diante de suas colegas de escola. É notável que essa expressão é inconsciente, já que ela não percebe a estranheza que suas ações suscitam. Em segundo lugar, sua expressão contrasta com a das colegas, que é considerada familiar e não se alinha com a referência ao “uncanny” e ao fantástico.

Segundo Freud, a experiência que o sujeito vivencia ou imagina é simultaneamente estranha, suscitando temor, e familiar, pois está associada a uma memória esquecida ou inconsciente. Nesse contexto, a aparência da personagem pode ser considerada, pelos colegas, como algo assustador, porém também “familiar”, já que, essencialmente, ela não é diferente deles, e por algum motivo que desconhecem, eles a rejeitam ao mesmo tempo em que, de maneira inconsciente, se reconhecem nela. Em Todorov, o estranho é gerado por um evento que parece sobrenatural ou não natural, mas que, no final das contas, é explicado pelos conhecimentos que temos da natureza. Sawako enfrenta essa rejeição dos colegas devido à sua aparência peculiar, mas não é capaz de impressioná-los como poderia desejar, uma vez que não possui habilidades sobrenaturais, como sua aparência poderia sugerir.

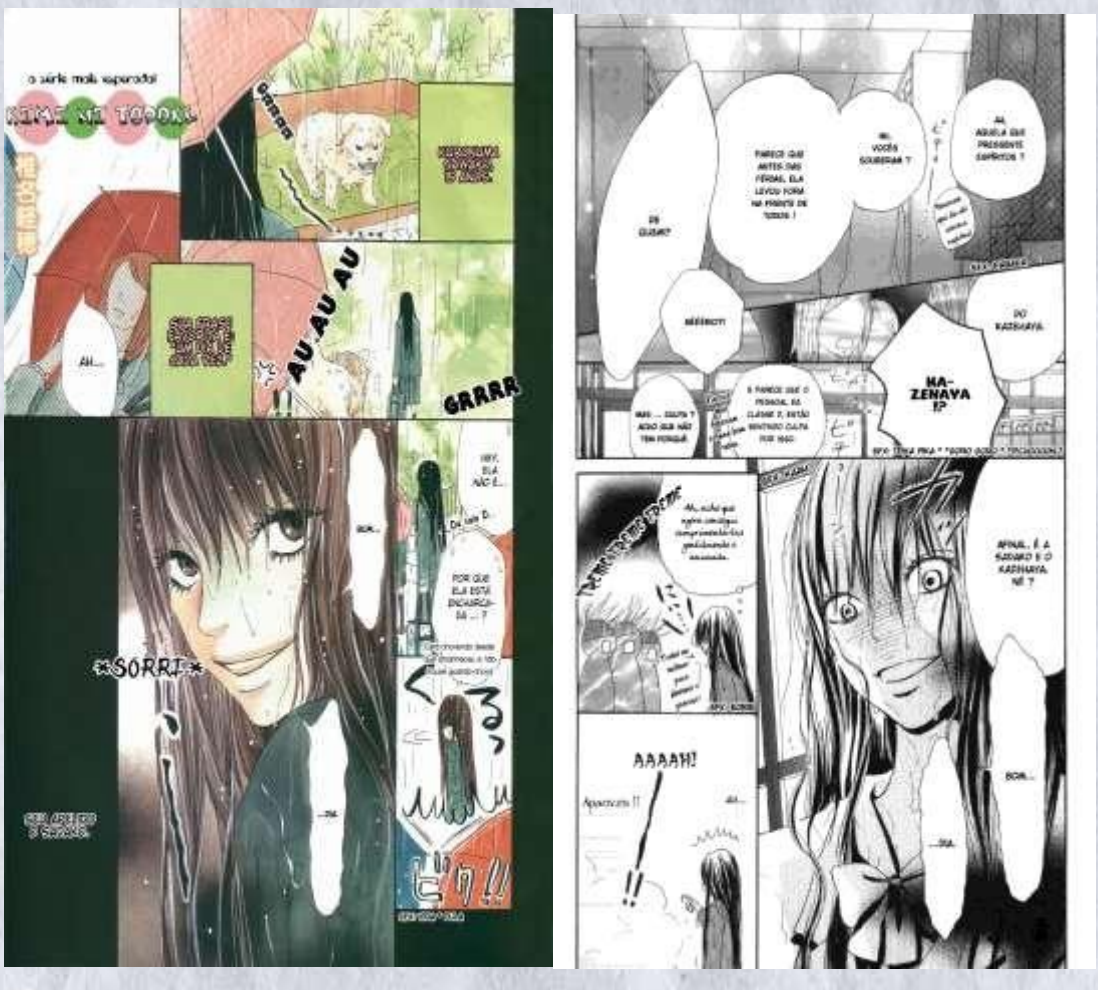
Numa manhã qualquer, a personagem encontra-se no banheiro feminino, onde as alunas se reúnem para comentar sobre outras garotas (geralmente, fazendo comentários maldosos sobre Sawako). Sem perceber a situação, a protagonista tenta ser aceita e, de forma educada, se aproxima das colegas. No entanto, o estranhamento e o pré-julgamento em relação à aparência de Kuronuma as surpreendem, e elas fogem da personagem com medo de possíveis maldições.

A crença de que poderiam ser amaldiçoadas advém da associação de Sawako com a personagem Sadako de “O Chamado”. De forma discreta, Sawako tenta explicar que seu nome não é Sadako e que não tem o poder de invocar espíritos. Contudo, o medo do desconhecido impede que suas palavras sejam ouvidas, tornando suas explicações irrelevantes. Nessa perspectiva, vemos a manifestação do conceito freudiano do "estranho-familiar", pois os personagens rejeitam a aparência do outro ao perceberem nela o potencial para despertar desejos de autodestruição em si mesmos.

Uma semana após o incidente no banheiro, Sawako está a caminho da escola quando encontra um filhote de cachorro abandonado. Sem hesitar, ela deixa seu guarda-chuva para protegê-lo, chegando à escola completamente encharcada, o que novamente causa estranheza entre seus colegas em relação à sua aparência. O sorriso da personagem parece ter uma aura levemente diabólica, intensificando a sensação de estranheza para os outros, e sugerindo um elemento sobrenatural. Mais tarde, naquela mesma manhã, os colegas comentam sobre o estado em que Sawako chegou à escola.

Como a chuva começara cedo e todos os alunos saíram de casa com guarda-chuvas, para eles, o fato de Sawako não estar usando um indicava que ela poderia estar envolvida em algum tipo de ritual maligno e precisava caminhar sob a chuva. Nesse momento, torna-se evidente como a falta de compreensão da situação pode gerar mitos em torno da realidade, tudo isso alimentado pelo estranhamento que eles sentem em relação à personagem.

Figura 4 – construções sociais de estranhamento



Fonte: (Karuho Shiina, 2011, p. 67 e 72)

A tese em questão aborda a representação sinistra da figura feminina, explorando os conceitos de estranheza (uncanny) na trama de Karuho. Esta teoria está intrinsecamente ligada ao que é conhecido como opressão psicológica e de gênero, proveniente não apenas do poder patriarcal, mas de uma violência perpetrada por ambos os sexos contra a figura feminina. A ênfase na perfeição e nos atributos de delicadeza do padrão social de beleza feminina é constantemente reforçada pelos pares, possivelmente porque também estão inseguros em relação à sua própria conformidade com esse padrão. A partir dessa constante lembrança, é que eles exercem pressão sobre a protagonista.

A imagem de Kuronuma Sawako é uma interação complexa da dualidade presente na figura feminina, onde a bondade intrínseca da personagem, refletindo sua verdadeira natureza, é contrastada com a imagem moldada por Kazehaya, seu colega de classe, que ressalta aspectos maléficos atribuídos a ela. A representação da ambivalência de Sawako é gradualmente revelada ao longo da narrativa em quadrinhos. A “bruxa ambivalente” de *Kimi ni Todoke*, portanto, surge como uma construção gerada pelo desejo do outro.

O complexo e o temor da rejeição são os principais catalisadores da sensação de estranheza experimentada pela personagem em relação aos outros, especialmente em conexão com os desdobramentos da representação sinistra da figura feminina, o que sugere uma análise aprofundada do tema do duplo na personagem de *Kimi ni Todoke*. Essa relação com o duplo é manifestada pela capacidade da personagem de, em alguns momentos do drama, ser percebida como uma pessoa "normal" por seus amigos mais próximos, enquanto em outros momentos ela revela uma faceta mais sombria através de suas expressões corporais. Essa duplicidade possivelmente teve origem na infância da personagem e persistiu até sua vida adulta, formando uma instância psíquica que se manifesta em sua consciência, cujo propósito fundamental é criticar e censurar certos comportamentos. A imagem a seguir evoca a lembrança da personagem ao ser associada ao nome de Sadako:

Figura 5 – Sensação do duplo

Fonte: (Karuho Shiina, 2011, p. 53)

O desenvolvimento do duplo pode se desencadear pela habilidade de observação e crítica, que se manifestam na figura de Sawako (representada por um lado, enquanto do outro se projeta Sadako). O distanciamento em relação ao outro, especialmente os personagens menos próximos de Sawako, é mantido por meio dessa observação crítica. É crucial ressaltar que o conceito de "uncanny" está diretamente associado à construção da figura protagonista, que se baseia na ausência de perversidade. Esta formação faz com que sua imagem se torne simultaneamente estranha e familiar, mas não aceitável aos olhos dos demais personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo das vertentes do insólito japonês em *Kimi ni Todoke*, de Karuho Shiina, proporcionou uma análise profunda das manifestações do sublime e do *uncanny* dentro do contexto da obra. Através da jornada emocional personagem principal, Kuronuma Sawako, foi possível observar como esses elementos são habilmente tecidos na narrativa em quadrinhos para criar uma experiência estética única e intrigante para os leitores.

A presença do sublime é evidenciada pela representação das emoções intensas e transcendentes experimentadas pela personagem principal, especialmente no que diz respeito aos sentimentos que estão presentes na floresta, e em como aquele ambiente se mostra cativante e belo, levando as cenas românticas presente na história. A mangaká utiliza elementos como a natureza e os momentos de introspecção para amplificar essas sensações, proporcionando uma atmosfera de grandiosidade e beleza que cativa o leitor.

Por outro lado, o *uncanny* se manifesta através das nuances sombrias e inquietantes presentes nas interações sociais e nos relacionamentos dos personagens. A ambiguidade das relações humanas e as sutis perturbações na ordem cotidiana contribuem para uma sensação de estranheza e desconforto, desafiando as expectativas do leitor e adicionando uma camada de complexidade à narrativa.

É importante destacar que esses elementos não atuam de forma isolada, mas, sim em constante interação, enriquecendo a experiência narrativa e explorando as nuances da condição humana. Através de *Kimi ni Todoke*, Karuho Shiina não apenas presenteia os leitores com uma história de amor e amizade, mas também os convida a refletir sobre os aspectos mais profundos e misteriosos da existência.

Em última análise, a narrativa em quadrinhos exemplifica a riqueza e a versatilidade do insólito japonês, demonstrando como ele pode ser empregado de maneira eficaz para explorar temas universais e transcender fronteiras culturais. Ao mergulhar nas vertentes do sublime e do *uncanny* em *Kimi ni Todoke*, os leitores são convidados a uma jornada emocional e intelectual que nos desafia a repensar nossas próprias percepções do mundo que nos rodeia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURKE, Edmund. ***Uma investigação filosóficas sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo*.** Campinas: Papirus, 1993.

ECO, H. ***A história da feiura.*** Rio de Janeiro: Record, 2007.

FREUD, S. **O inquietante**. In: Freud (1917-1920) *"O homem dos Lobos" e Outros textos*, obras completes volume 14. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. Pág. 328-376.

KAHURO, S. ***Kimi ni todoke v. I*.** Barueri: Panini Comics, 2011.

KAHURO, S. ***Kimi ni todoke v. II*.** Barueri: Panini Comics, 2011.

LUYTEN, S. B. ***Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses***. 3ª ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LUYTEN, S. B. (org.) ***Cultura pop japonesa*.** São Paulo: Hedra, 2005.

SILVA, S. S. Eyre e Kuronuma: **Um olhar insólito em Jane Eyre, de Charlotte Brontë e Kimi ni todoke, de Kahuro Shiina**. In: XV Congresso Internacional da ABRALIC: *Textualidades Contemporâneas*, 2017, Rio de Janeiro. Anais Eletrônicos do XV Congresso Internacional da Abralic, Rio de Janeiro, 2017. V.2.p. 1930-1936.

SILVA, S. S. ***Sublime, uncanny e gótico feminino: Um estudo das personagens femininas em Jane Eyre, de Charlotte Brontë, e Kimi ni Todoke, de Karuho Shiina*.** Marabá: Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. (Dissertação de mestrado)

TODOROV, T. ***Introdução à literatura fantástica*.** Trad. Maria Clara Correira Castello. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TORRES, S. ***O Uncanny como Recurso Estético nas Artes-Plásticas*.** Porto: Universidade do Porto, 2016. (Tese de Doutorado).

SUPERMAN: DOS QUADRINHOS PARA O VIDEOGAME

AUTOR: Gustavo Barbosa

Enviado: 01/07/2024
Aceito: 24/11/2024

Gustavo Barbosa

Sou bacharel em Matemática pela Universidade de São Paulo (USP - São Carlos), com pós graduação em Educação Matemática (mestrado e doutorado) pela Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP - Rio Claro). Durante o doutorado, desenvolvi um ano de estágio sanduíche (CAPES - PDSE) na Università degli Studi di Cagliari, na Itália. Depois desenvolvi um projeto de pós-doutorado pela FAPESP, na UNESP e, novamente, na Itália.

Atualmente trabalho como professor de matemática no colégio e curso Aprovado, na cidade de Limeira, SP.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo investigar a criação do jogo Superman, para o console Atari VCS, destacando sua inovação e impacto no desenvolvimento dos jogos de videogame e na transição dos super-heróis dos quadrinhos para essa mídia. Superman foi o primeiro personagem dos quadrinhos a ser licenciado para os videogames, dando início a um novo gênero de jogos. Situado na interseção entre os estudos sobre quadrinhos e os estudos sobre videogames, o foco da pesquisa está nos eventos históricos que permitiram o processo de hibridização multimidiática. A análise aborda a aquisição tanto da DC Comics quanto da Atari pela Warner Communications, destacando como essa sinergia corporativa possibilitou a criação e o sucesso do jogo. De outra parte, destaca-se a falta de sinergia midiática e de integração no cuidado com a marca Superman. Desenvolvido por John Dunn, o jogo foi pioneiro ao apresentar uma narrativa simples, mas inovadora, diferenciando-se dos jogos da época.

Conclui-se que “Superman” não só introduziu uma nova dinâmica interativa, mas também permitiu uma imersão sem precedentes na figura de um super-herói, abrindo caminho para futuras transposições de personagens dos quadrinhos para os videogames.

Palavras-chave: estudos de quadrinhos, estudos de videogames, Atari, Warner, John Dunn.

Abstract

This article aims to investigate the creation of the Superman game, for the Atari VCS console, highlighting its innovation and impact on the development of videogames and the transition of comic book superheroes to this media. Superman was the first character of comics to be licensed for videogames, starting a new genre of games. Situated at the intersection between the comics studies and the videogame studies, the focus of this research is in historical events that allowed the process of multimedia hybridization. The analysis addresses the acquisition of both DC Comics and Atari by Warner Communications, highlighting how this corporate synergy enabled the creation and success of the game. On the other hand, we highlight the lack of media synergy and integration in the Superman brand care. Developed by John Dunn, the game was pioneering by presenting a simple but innovative narrative, differing from the games of the time. It is concluded that “Superman” not only introduced a new interactive dynamics, but also allowed an unprecedented immersion in the figure of a superhero, paving the way for future comic book transpositions to videogames.

Keywords: comic studies, game studies, Atari, Warner, John Dunn.

1. INTRODUÇÃO:

A pesquisa sobre quadrinhos e videogames Enquanto mídias disjuntas

Os estudos sobre histórias em quadrinhos (HQs) e os estudos sobre videogames têm se desenvolvido nos últimos anos de forma marginal como subáreas dos estudos humanísticos. Ambos se caracterizam como campos multidisciplinares, articulando saberes da Comunicação, das Artes e da Educação. Por um lado, as pesquisas sobre quadrinhos têm em sua base elementos da linguística e do cinema, sem, contudo, se restringir a eles. Considerando as HQs como linguagem ou expressão artística autônoma, seus pesquisadores delimitam sua região de inquérito analisando e explorando as potencialidades de tudo aquilo que lhe é peculiar. Desde seus gêneros até seus elementos intrínsecos, como o balão, a onomatopéia e outros sinais gráficos, a cor, a cena e a ação narrativa, os estilos de desenho, o contorno, o tempo e o espaço, a configuração da página, entre outros (Ramos, 2019; Vergueiro & Santos, 2015; Groensteen, 2015; Postema, 2018; Barbieri, 2017). Por outro lado, os estudos a respeito dos videogames também se desenvolveram a partir de suas peculiaridades, como os seus diferentes gêneros, *gameplay* (conceito traduzido como "jogabilidade"), curva de aprendizado, interface, design, som, imersão, programação (Assis, 2006), etc. Elementos que Fragoso (2017, p. 20) separa em três eixos interdependentes que figuram na literatura internacional: *game programming* (programação de games), *game design* (design de games) e *game studies* (estudos de games).

Apesar de se entrelaçarem desde o final da década de 1970 e início da década de 1980, as pesquisas que buscam compreender as interações entre as HQs e os videogames não acompanharam a sinergia entre essas duas expressões artísticas, culturais e midiáticas (Rauscher; Stein; Thon, 2021). Ainda segundo esses autores, tanto os quadrinhos, como os videogames, considerados como formas estéticas, passaram a chamar a atenção por seus elementos comuns, como o seu potencial narrativo, seu apelo fenomenológico, sua ludicidade, experiências e extrapolações gráficas. No início da relação, os quadrinhos seriam assimilados pela indústria dos videogames na qualidade de apêndice narrativo, fazendo as vezes do que um paratexto é para um texto, porém, em sentido imagético e imaginativo. Os manuais de jogos como *Yar's Revenge* (Atari, 1982) e *Centipede* (Atari, 1980) traziam histórias em quadrinhos produzidas por Gerry Conway e Roy Thomas, que expandiam o contexto do jogo, cujo gráficos eram por demais limitados. No início dos anos 1990, histórias em quadrinhos baseadas em franquias de sucesso nos videogames passaram a ser produzidas, como é o caso de *Double Dragon* e *Street Fighter*. Até que as próprias linguagens de cada mídia se combinaram no jogo *Comix Zone*, produzido pela Sega, em 1995.

O recorte histórico aqui considerado trata de uma primeira conversão em um personagem dos quadrinhos para o videogame, nos primórdios da própria indústria dos jogos eletrônicos, em uma conjuntura em que a relação intermidiática dava os seus primeiros passos.

O panorama nacional das pesquisas sobre quadrinhos e videogames também se desenvolveu de forma lenta e irregular. É preciso enfatizar que os percursos teóricos das HQs e dos videogames passam pelo crivo econômico, o que se reflete nos momentos históricos para o desenvolvimento da pesquisa. Ainda que Vergueiro (2017, p. 60) mencione a Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, realizada na cidade de São Paulo, em 1951, como um evento pioneiro realizado por jovens entusiastas da linguagem dos quadrinhos, quase duas décadas se passariam até o lançamento da antologia de textos críticos organizada por Álvaro de Moya, *Shazam!*, em 1970. Desde os seus primórdios, a pesquisa e produção literária sobre as HQs combinaram investigações históricas sobre a produção nacional, bem como a exploração de conteúdos teóricos de autores estrangeiros, oferecendo inclusive traduções ao público brasileiro.

Já no domínio dos videogames, a pesquisa nacional se deu de forma mais tímida e demorada, o que se deveu, em partes, ao seu alto custo em nosso país. Diferentemente das HQs, que são um meio de comunicação de massa, e que portanto eram (e deveriam continuar sendo nos dias atuais) acessíveis à população em geral em bancas de jornais e revistas, além de bibliotecas públicas, os videogames tiveram uma trajetória de preços associados à “grave crise econômica que assombrou a década de 1980 e a virada dos anos 1990” (FRAGOSO, 2017, p. 16). São muitas as pessoas que iniciaram sua paixão pelos videogames mediante a experiência com *arcades* em casas de fliperamas ou bares, nas décadas de 1980 e 1990, ambientes insalubres para crianças e adolescentes, que contra a advertência de pais e autoridades frequentavam tais espaços em busca de aventuras. Na década de 1990, os videogames ganharam popularidade com as locadoras, onde era possível jogar uma quantidade de tempo definida mediante pagamento. Há que se dizer que a cultura dos videogames no Brasil somente foi possível graças à pirataria e contrabando, que tornavam acessíveis os consoles e os jogos, principalmente na geração dos CDs, que podiam ser encontrados em feiras e lojas a um custo baixíssimo comparado aos originais. No que diz respeito à pesquisa, Fragoso complementa:

> os games adicionam dificuldades próprias das pesquisas sobre produtos culturais e sobre tecnologias digitais, em que os exemplares e casos se multiplicam em velocidade assombrosa e as inovações aparecem de forma irregular, e seu valor demora a ser reconhecido pelo mercado (quando o é). (FRAGOSO, 2017, p. 19)

O fator econômico no cenário global passou a contar em favor dos videogames, que se tornaram “a forma de expressão contemporânea mais importante que existe”, de modo que “sua indústria é maior que a dos filmes, seus métodos e logística têm sidos adotados nos meios empresarial e educacional” (MARCONDES, 2021, p. 227).

2. Hibridização dos videogames com outras mídias

Com o passar dos anos, as HQs e os videogames se tornariam cada vez mais conectados ao cinema, às séries televisivas e animações, em uma relação de influência recíproca e retroalimentação. O próprio conceito de “matriz de mídia” (Assis, 2017) dissolveu a ordem de produção e transição de uma obra pensado para uma mídia específica, para outras mídias. Ao invés disso, a noção de matriz passaria a determinar a produção cultural em um molde multimídia, de modo que o conteúdo fosse suficientemente maleável para ser amplamente adaptável, ou um conteúdo para a maior quantidade de formas possíveis. Sob o aspecto puramente mercadológico, “os objetos produzidos hoje não são mais filmes, jogos, animações, livros, modelos de armar, fantasias, etc. São matrizes das quais derivam tudo o que orbita uma certa marca” (Assis, 2006, p. 25-26). Essa dinâmica de produção se acentuou ao longo dos anos 1990, com o lançamento cada vez maior de jogos para videogames de franquias derivadas dos filmes. Atualmente, parece impensável o lançamento de um produto da cultura popular para uma mídia exclusiva.

Antes disso, nos primórdios dos videogames, mais precisamente no ano de 1982, aconteceu um exemplo de hibridismo midiático na edição de outubro da revista *Time*.

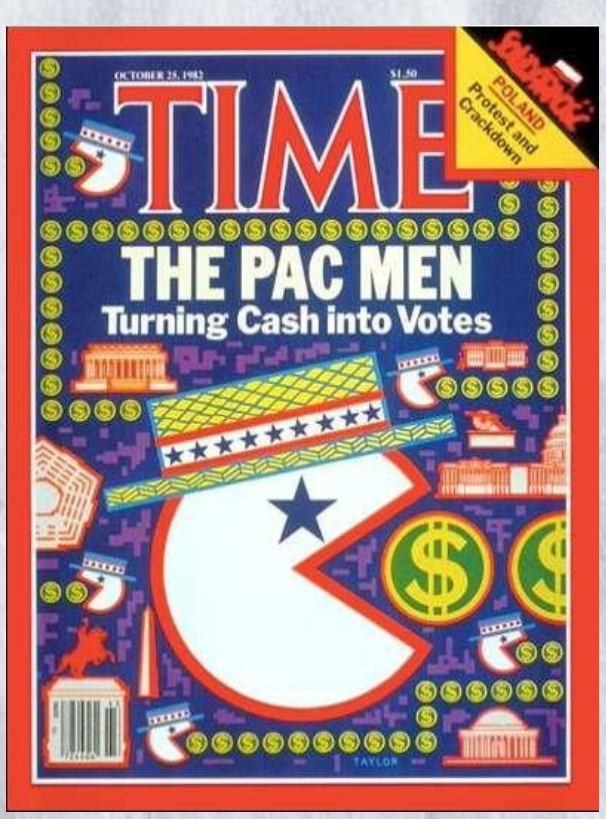


Imagem 1: Capa da revista *Time*, de 25 de outubro de 1982.

Reconhecida por sua influência global, diversidade de temas e qualidade jornalística, a *Time* se aproveitou de um ícone popular para fazer uma metáfora política (Isaacson, 1982). O personagem em destaque na capa é *Pac-Man*, jogo eletrônico para *arcade* de enorme sucesso criado pela empresa Bandai Namco, em 1980 (Kent, 2015). Com regras simples, controles intuitivos e um protagonista cativante que está sempre faminto, *Pac-Man* vendeu mais de 300.000 unidades no mundo todo. O autor da reportagem da *Time*, Walter Isaacson, teve a ideia usar um ícone dos videogames e fazer um trocadilho com a sigla *PAC-men*, que pode ser traduzida como “homens dos Comitês de Ação Política” (tradução nossa), que cortejam os candidatos ao congresso norte-americano em busca de benesses e são procurados pelos candidatos em busca de verbas e votos, “em uma perseguição circular que está dominando a política congressional como nunca antes.” (Isaacson, 1982, tradução nossa).

O jogo ganhou diversas versões, incluindo *Ms. Pac-Man* (1981), protagonizado por uma versão feminina do personagem, e "ports"[1] para praticamente todas as plataformas da época, um jogo simples que surpreendentemente sobreviveu à evolução técnica, permanecendo presente em todas as gerações de videogames, transferindo-se também para telefones celulares.

O entrelaçamento dos videogames com o cinema, por sua vez, se deu de forma polêmica. Em 1976, a empresa Exidy Games lançou o jogo de corrida *Death Race*, para *arcades*. Criado por Pete Kauffman, o jogo também deu início à discussão sobre a violência nos videogames, já que o objetivo do jogador é atropelar figuras humanas (*gremlins*, segundo o criador do jogo). Quando isso ocorre, em seu lugar surge uma cruz. O jogo causou protestos e foi tema do programa *60 Minutes*, da rede de televisão CBS (Kent, 2015, p. 91). A polêmica só fez aumentar as vendas dos *arcades*, e levantou uma conjectura; a de que o jogo seria baseado no filme *Death Race 2000* (*Corrida da Morte – ano 2000*, no Brasil), de 1975, dirigido por Paul Bartel e produzido por Roger Corman. O fato é que não há registros de licenciamento oficial, mas um resumo da trama no site imdb.com diz: "Em um futuro distópico, uma corrida de carros cross-country exige que os concorrentes atropelem pedestres inocentes para ganhar pontos que são somados com base na brutalidade de cada morte.".

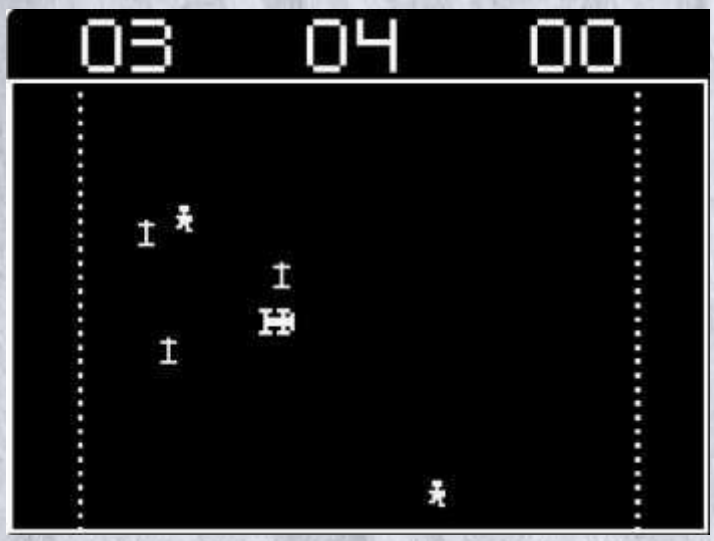


Imagem 2: Tela do jogo *Death Race*, com suas figuras humanoides e cruzes pelo caminho.

[1] No vocabulário dos videogames, o termo inglês *port* pode ser entendido tanto como uma *adaptação* quanto a *conversão* de um jogo para uma plataforma diferente da original. A adaptação enfatiza o processo de ajustar o jogo para que funcione em uma plataforma diferente. A conversão foca no processo técnico de transferir o código e os recursos do jogo para outra plataforma. Um exemplo de *port* de jogo de videogame baseado em um personagem de HQ é *Batman: Arkham City*, lançado originalmente em 2011, produzido pelo *Rocksteady Studios* e publicado pela *Warner Bros. Interactive Entertainment*. O jogo foi "portado" para as seguintes plataformas: *PlayStation 3* (2011), *Xbox 360* (2011), *Microsoft Windows* (2011), *Nintendo Wii U* (2012), *Mac OS X* (2012), *PlayStation 4* (2016), *Xbox One* (2016). Cada uma delas operam em sistemas e códigos próprios, com configurações de *hardware* específicas.

No caminho inverso, os filmes com temática de videogame apareceram no início da década de 1980, com *Tron* (1982), *Joy Sticks* (*O Mundo dos Jogadores*, 1983), e *WarGames* (*Jogos de Guerra*, 1983). E não somente mencionando os videogames em suas histórias, mas empregando recursos intrínsecos dos videogames como parte integrante das narrativas, inclusive nas imagens de divulgação.

Imagem 3: Pôsters de cinema dos primeiros filmes a abordar o tema dos videogames

3. É um pássaro? É um avião? Não, é uma megacorporação midiática milionária! – ou, o encontro dos quadrinhos com os videogames

A transição de um personagem das HQs para os videogames aconteceu entre dois grandes ícones de cada segmento, gerando uma parceria midiática que serviria como ombros de gigantes para que outros, posteriormente, pudessem ver mais longe. O encontro se tornou realidade como consequência da ascensão do capital estadunidense. “A década de 1960 foi uma era de ouro das fusões e aquisições” (JONES, 2006). Nesse contexto de oportunidades, um homem soube empregar as habilidades apropriadas para o momento, como ambição, carisma, persuasão, conhecimentos de contabilidade e legislação empresarial, além de saber lidar com negócios escusos: este homem era Steve Ross.

A família da esposa de Ross, Carol Rosenthal, era dona de uma cadeia de agências funerárias, cavalos de corrida e tinha uma sociedade com Caesar Kimmel, dono dos estacionamentos Kinney System. Ross logo se infiltrou nos negócios da família e "em 1960, [...] já tinha pronto um plano para unir as duas empresas, abrir o capital e entrar na bolsa." (JONES, 2006). Com sua astúcia, ele fechou a negociação, tornando-se o presidente da Kinney Service Inc.

No mesmo período, a empresa de Jack Liebowitz, a Nacional Periodical Publications Inc., continuou crescendo em decorrência da Batmania que se seguiu à série de TV da rede ABC. Não apenas a venda de HQs aumentou, como outras revistas distribuídas pela Independent News Co. (uma divisão da National) estavam em alta no mesmo período, tais como Playboy, MAD e James Bond. O que chamou a atenção de Ross, em 1967, que "adquiriu a National por 60 milhões de dólares" (JONES, 2006), mantendo Liebowitz no conselho diretor. Na reformulação da DC, coube a Carmine Infantino a direção editorial e Julius Schwartz se tornou o editor do Superman.

A ambição de Ross parecia imparável, levando-o a adquirir a Warner Brothers-Seven Arts, empresa que lapidou para criar a Warner Communications. Assim, a DC Comics, junto com seu panteão de personagens, em especial o Superman, tornou-se propriedade do grupo Warner.

Em 1976, Nolan Bushnell vendeu a Atari, empresa que ele construiu quatro anos antes em parceria com Ted Dabney, com um investimento de 250 dólares de recursos próprios cada, para a Warner Communication por 28 milhões de dólares, dos quais 15 milhões iriam direto para os seus bolsos (Cohen, 1984). Quatro anos antes, a dupla era um trio. Larry Bryan, outro engenheiro que trabalhava na Ampex, uma empresa fabricante de equipamentos eletrônicos do Vale do Silício, havia aceitado o desafio de abrir um negócio próprio no ramo dos videogames junto com seus colegas Bushnell e Dabney. Bryan foi quem encontrou o nome da empresa em um dicionário: "Syzygy, que significa a configuração em linha reta de três corpos celestes." (COHEN, 1984, tradução nossa). Quando chegou o momento de contribuir com uma quantia de 100 dólares para fundar a empresa, Bryan desistiu, deixando de se tornar um milionário em menos de uma década para se tornar uma nota de rodapé na história dos videogames.

Para a surpresa de Bushnell e Dabney, o nome Syzygy já era registrado por uma empresa californiana de telhados. Naquele tempo, Bushnell jogava muito o jogo japonês de tabuleiro *go*, e escolheu três de suas expressões favoritas no jogo. Eram elas: *sente*, com significado equivalente a "cheque-mate" no xadrez; *atari*, que significa "acertar o alvo", ou equivalente a "xeque"; e *hanne*, a palavra usada para reconhecer uma jogada de superação.

“Alguém no escritório da Secretaria do Estado da Califórnia gostou mais do segundo nome, e em 27 de junho de 1972, Atari foi oficialmente registrado”. (COHEN, 1984, tradução nossa).

Nolan Bushnell e sua empresa criaram o primeiro videogame comercial, o *Atari VCS* (*Video Computer System*), lançado em 14 de outubro de 1977, custando US$ 199, e tendo vendido 400.000 unidades até o Natal daquele ano (THE ATARI, 2012, p. 13). Trata-se, na verdade, de um microcomputador, que se diferenciava dos consoles anteriores (*Magnavox Odyssey* e *Pong*) pela possibilidade de intercambiar os jogos por meio de cartuchos. O que diversificava em muito as experiências dos usuários, que poderiam agora jogar os famosos títulos dos *arcades* no conforto de seus lares. O que por sua vez impulsionou a indústria de produção de jogos.

Imagem 4: Peça promocional do *Atari VCS* (LAPETINO, 2016, p. 334)

O rápido sucesso do aparelho que invadia os lares estadunidenses envolvendo crianças e adolescentes despertou a atenção de Steve Ross. Segundo John Dunn, que trabalhava na Atari na época da aquisição pela Warner, a negociação resultou em um choque de culturas. Nas palavras deste artista:

> A Atari tinha uma cultura criativa, onde os programadores de jogos podiam trabalhar a qualquer hora, dia ou noite, vestir o que fosse confortável para eles e não tinham que responder a ninguém no dia a dia. Era um lugar lúdico onde esperávamos jogar os jogos uns dos outros (éramos todos testadores beta uns dos outros) assim como outros jogos de computador. [...] A Warner, é claro, tinha uma cultura corporativa. Eles queriam que as pessoas trabalhassem das 9h às 17h, batessem cartão e "se vestissem adequadamente". A administração da Warner não entendia que o que motivava os programadores era a criatividade, não dinheiro, segurança ou qualquer outro motivador que sua cultura corporativa compreendia. (LUCAS, 2020, tradução nossa)

Vale mencionar que em 1979, quatro programadores da Atari (David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead) decidiriam deixar a empresa devido ao descontentamento com a gestão, que não os reconhecia como criadores dos jogos, desde a concepção inicial à programação, e não pagava *royalties* ou bônus pelas criações. A gota d'água foi um memorando que apresentava as vendas de cada jogo, deixando claro aos funcionários o quanto a empresa lucrava com o seu trabalho. Os programadores decidiram então criar a sua própria desenvolvedora de jogos para consoles, aproveitando-se do sucesso do *Atari VCS.*

Inicialmente chamada Computer Arts, Inc., os proprietários da empresa tiveram a ideia de combinar as palavras Active e Television, de onde surgiu o nome Activision, resultando na primeira desenvolvedora independente de jogos para consoles (no léxico gamer, empresas terceirizadas de jogos são conhecidas como *third-parties*). É curioso notar a semelhança com a história dos quadrinhos, quando em 1992, sete artistas da Marvel Comics (Erik Larsen, Jim Lee, Rob Liefeld, Todd McFarlane, Whilce Portacio, Marc Silvestri e Jim Valentino) insatisfeitos com a falta de reconhecimento decidiram fundar uma editora própria: a Image Comics. Três deles foram responsáveis por recordes de venda com títulos da Marvel: McFarlane com *Spider-Man* #1 (1990), 2 milhões de cópias; Liefeld com *X-Force* #1 (1991), 5 milhões de cópias; e Lee, com *X-Men* #1 (1991), 8 milhões de cópias.

Tanto no caso dos programadores da Atari, quanto no dos artistas da Marvel, qualquer um deles poderia ser individualmente substituído, contudo, quando um grupo de criadores decide em conjunto deixar a empresa para fundar sua própria concorrente, tal decisão transcende a questão das relações de trabalho e provoca mudanças na própria indústria do entretenimento e cultura popular.

Em posse de dois gigantes de enorme sucesso: Superman, o personagem dos quadrinhos, filmes e seriados da TV; e o *Atari VCS*, inovação eletrônica que se tornou recordista de vendas, a Warner se preparava para conectá-los de forma que afetaria a história dos videogames, bem como a das HQs. E assim como dois pontos determinam uma reta, três pontos definem um triângulo. Portanto, foi necessária a interferência de um terceiro vértice para dar sustentação à parceria: o cinema.

No outono de 1973, Ilya Salkind buscava um novo projeto para investir o seu talento. Então, ocorreu-lhe, "Por que não fazer uma produção épica e estrelada do maior super-herói ficcional da América – Superman?" (PETROU, 1978, p. 24, tradução nossa). Juntando-se ao seu pai, Alexander Salkind e Pierre Splanger, o trio passou a se preocupar em como poderia a ser a produção do filme, tanto como os investidores seriam convencidos de que o personagem representaria um enorme potencial comercial. Após uma rodada de negociações sobre a fidelidade à mitologia do personagem, aprovação do roteiro, consultas do elenco, e custos projetados, a produção começou em 1975. Superman estreou nos cinemas estadunidenses em dezembro de 1978, e foi uma grande aposta dos estúdios Warner. Não é nosso objetivo aqui nos estender muito mais sobre os detalhes do filme, há muitos trabalhos sobre isso à disposição do leitor interessado, inclusive a obra de Petrou (1978). Para este trabalho, interessa a função do filme como elemento que possibilitou uma hibridização midiática.

4. 1978 – "O ano do Superman"

Este é o título do oitavo capítulo do livro de Weldon (2013), em que descreve uma quantidade sem precedentes de produtos do Superman lançados pelas empresas do grupo Warner, preparando o terreno para o filme. Segundo este pesquisador, o propósito da editora era muito mais encher as prateleiras com títulos do personagem, do que promover uma ação de marketing coordenada e alinhada, unificando as representações do Superman em diferentes mídias. Entre as obras publicadas estavam:

- *Official Superman Quiz*. Livro contendo centenas de perguntas e curiosidades cobrindo os cinquenta anos de história do Homem de Aço, escrito por Bruce Nash.

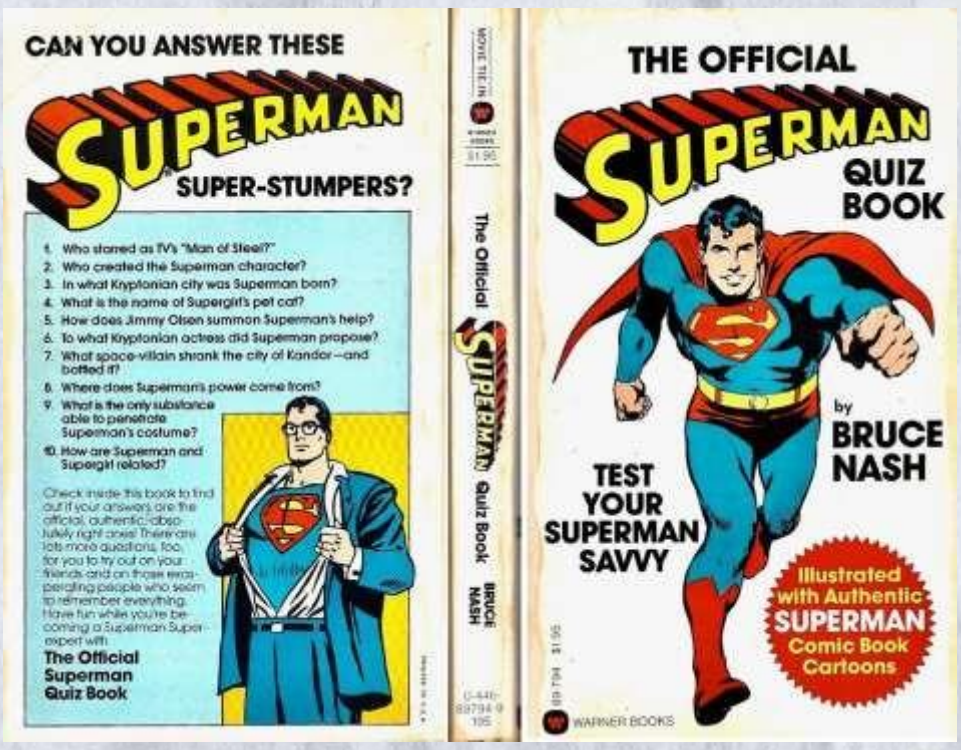


Imagem 5: capa do livro *Official Superman Quiz*

- *The Great Superman Book.* Um enorme catálogo de 512 páginas com todos os personagens, lugares, poderes e ideias que apareceram nas HQs do Superman entre os anos de 1938 e 1964, em ordem alfabética. Escrito por Michael Fleisher, ex-escritor e editor da Encyclopedia Britannica, o trabalho é resultado de um esforço de cinco anos, uma realização que “se destaca como o exame mais rigoroso e exaustivo do personagem já publicado” (WELDON, 2013, p. 171, tradução nossa).

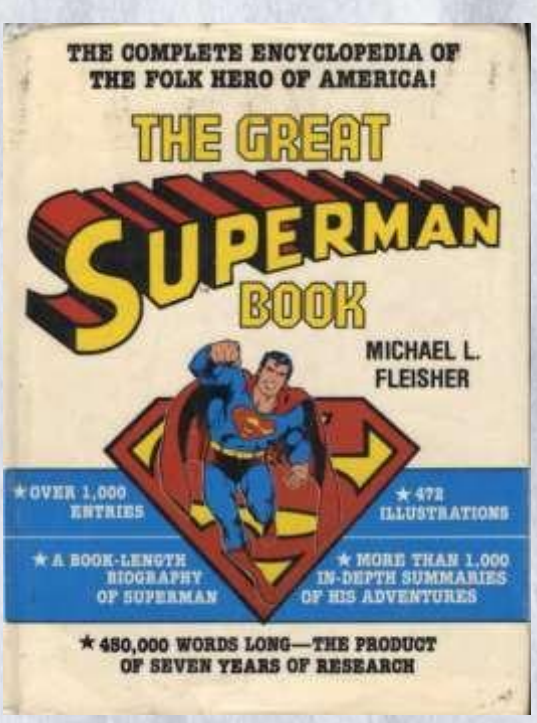


Imagem 6: capa do livro *The Great Superman Book.*

- *World's Greatest Superheroes:* Nova tira diária de jornal distribuída pelo Chicago Tribune/New York Times Syndicate[2], apresentando Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Aquaman, Flash e outros heróis da DC. Os roteiristas que trabalharam na série foram: Martin Pasko, Paul Levitz, Gerry Conway, Mike W. Barr, Paul Kupperberg e Bob Rozakis. Os desenhistas foram: George Tuska, Vince Colletta, José Delbo, Bob Smith, Frank McLaughlin e Sal Trapani. Seguindo a tradição, "desde antes de 1910 as páginas internas da imprensa norte-americana incluíam diversas *strips* horizontais em preto e branco, as *daily strips*, nos dias de semana (segunda a sábado)." (GROENSTEEN, 2015, p. 66, grifo do autor) Aos domingos eram publicadas tiras maiores, coloridas e com três fileiras. Data da publicação: 3 de abril de 1978 a 10 de fevereiro de 1985.

[2] Para um esclarecimento do que significa e representa um *syndicate* no contexto estadunidense, recomendamos a leitura de Furlan, 1985.

Imagem 7: A primeira publicação de *World's Greatest Superheroes*, de 03 de abril de 1978 (canto inferior esquerdo da tira), iniciava uma história do Superman.

Imagem 8: A primeira tira dominical, de 09 de abril de 1978, trazia a participação de outros personagens do panteão da DC[3].

[3] Todas as tiras podem ser conferidas em: https://newspapercomicstripsblog.wordpress.com/2016/12/10/worlds-greatest-superheroes/. Acesso em: 08 jun. 2024.

- *Superman vs. Wonder Woman:* Edição de colecionador em formato grande, inspirada no sucesso de *Superman vs. Spider-Man* (originalmente lançada em 1976, e relançada no formato grande de colecionador em 1978). A história se passa na Terra-2, desconectada da cronologia dos títulos do Superman em publicação na época – estes ocorrem na Terra-1. Ambientada na Segunda Guerra Mundial, a trama trazia Diana Prince assombrada com a notícia de que os EUA estão construindo uma bomba atômica. Decidida a acabar com o projeto, encontra Superman "determinado a detê-la, para que as potências do Eixo não adquiram a tecnologia antes da América" (WELDON, 2013, p. 173, tradução nossa). Como sempre acontece nesse tipo de encontro, após alguns minutos em combate satisfazendo o desejo do *fandom* de presenciar os personagens medindo forças, os heróis se unem para enfrentar inimigos comuns.

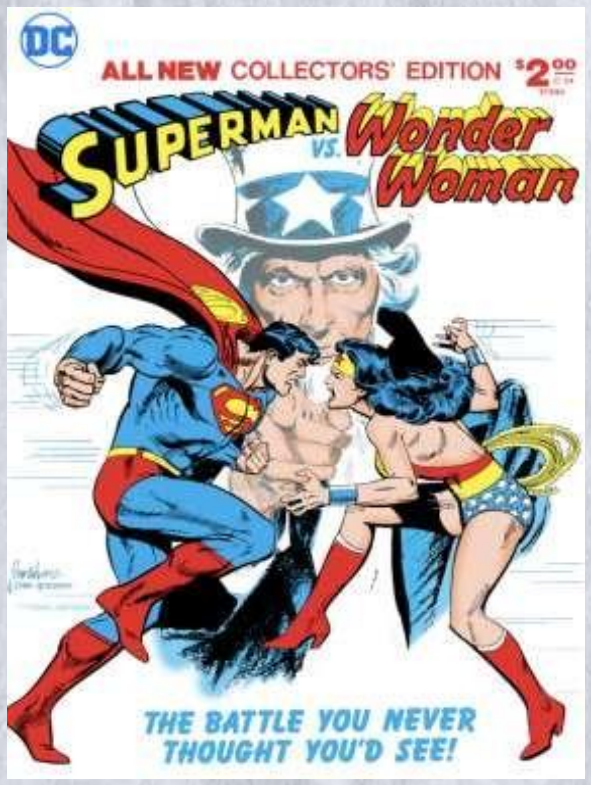


Imagem 9: Capa de *Superman vs. Wonder Woman*, escrita por Gerry Conway e arte de Jose Luis Garcia Lopes e Dan Adkins.

- *Superman vs. SHAZAM!:* A mesma edição de colecionador trouxe de volta o personagem criado por Bill Parker (roteiro) e Charles Clarence Beck (desenhos), em 1940, pela editora Fawcett Comics. Após se tornar o herói mais popular dos EUA, um processo foi movido pela DC em 1954 contra a Fawcett por infração dos direitos de imagem do Superman. O resultado tirou o Capitão Marvel das bancas por quase 20 anos. “Em 1972, a Fawcett licenciou o personagem original Capitão Marvel, juntamente com vários membros da Família Marvel e vilões associados, para a DC.” (WELDON, 2013, p. 176, tradução nossa). Com um filme do Superman em produção, a DC aproveitou a oportunidade para requentar um tema frequente nos debates dos pátios escolares.

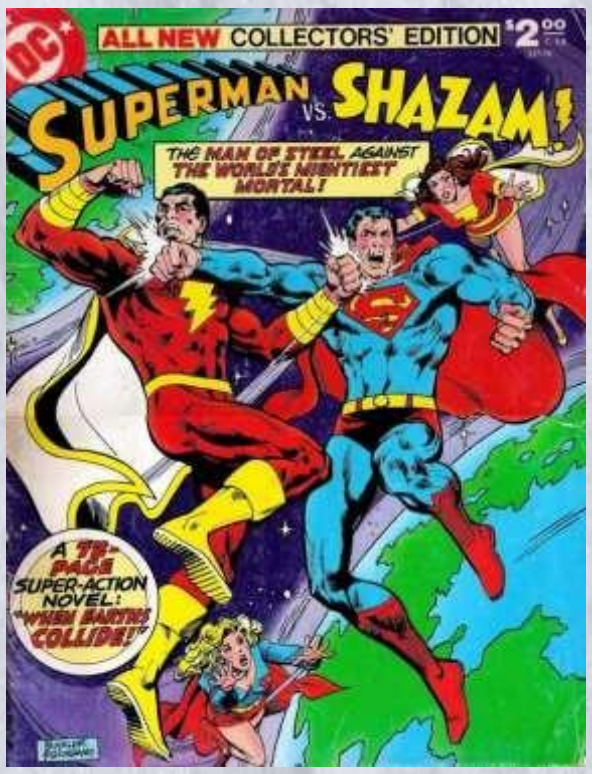


Imagem 10: Capa de *Superman vs. SHAZAM!*, escrita por Gerry Conway e arte de Rick Buckler.

- *Superman vs. Muhammad Ali:* Estrelada pelos pesos pesados da editora, Denny O’ Neil (roteiros) e Neal Adams (desenhos), a história coloca o último cryptoniano em um ringue contra o “Boca de Louisville” (apelido dado ao pugilista em homenagem à sua cidade natal e ao seu talento com as palavras).

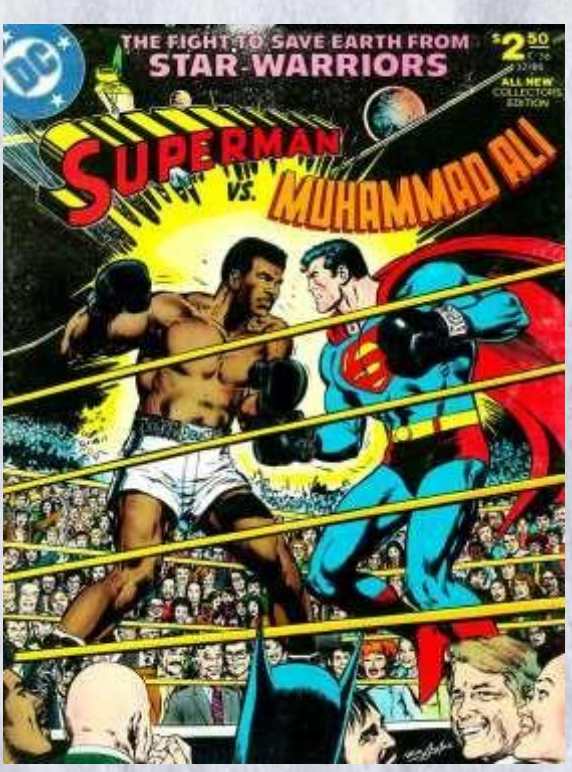


Imagem 11: Capa de *Superman vs. Muhammad Ali.*

Concomitantemente a essas edições especiais, Superman tinha ao todo nove títulos mensais: *Action, Adventure, DC Comics Presents, Justice League of America, Super Friends, Superboy, Superboy Starring the Legion of Super-Heroes, Superman Family,* e *World's Finest Comics* (Weldon, 2013, p. 175).

No entanto, no segundo episódio da minissérie *Superpoderosos: A História da DC* (2023), é mostrado como uma nevasca, no inverno de 1978, precisamente no mês de fevereiro, paralisou as entregas de quadrinhos. Ao mesmo tempo, a economia estadunidense passava por um período de inflação galopante, o que fez com que as impressionantes vendas da DC desmoronassem rapidamente. O período de ascensão que ficara conhecido como a "explosão DC" converteu-se rapidamente em uma "implosão DC", ocasionando demissões e cancelamentos de títulos da editora. A edição de agosto daquele ano, n. 41, do periódico de quadrinhos *The Comics Journal*, trouxe uma matéria sobre o evento. Infelizmente, o artigo somente é acessível mediante pagamento.

Por outro lado, para os estudiosos do mercado estadunidense de quadrinhos, um trabalho interessante que se aprofunda nesse tema é a obra de Keith Dallas e John Wells, *Comic Book Implosion: An Oral History of DC Comics Circa 1978*.

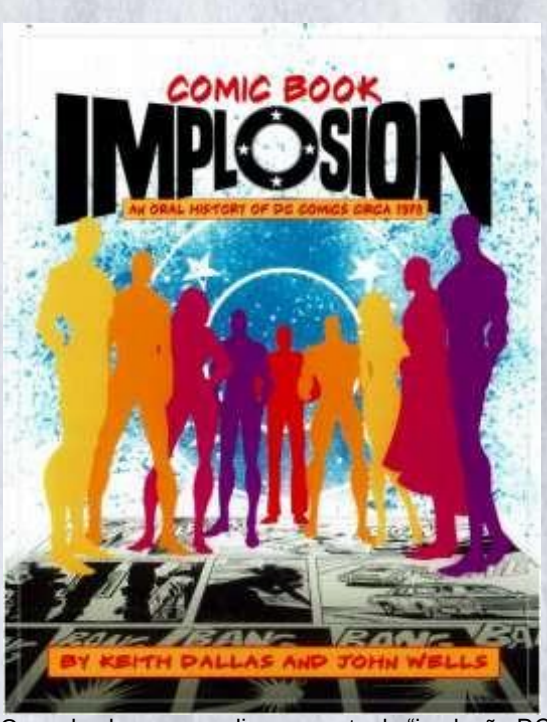


Imagem 12: Capa da obra que analisa o evento da “implosão DC”, em 1978.

A obra narra de forma cronológica os eventos que vão da iniciativa da DC em oferecer histórias com mais páginas por um preço maior (a chamada “Explosão DC”) e seus resultados iniciais positivos, até o seu revés. Os autores combinam os preceitos de pesquisa da *História Oral*, como os relatos com pessoas que testemunharam e/ou estiveram diretamente envolvidos com os acontecimentos na época, com pesquisas bibliográficas em periódicos especializados e artigos jornalísticos, listas de títulos, etc. Entre seus colaboradores estão executivos e diretores da DC naquele período, Janette Kahn e Paul Levitz; escritores e artistas, como Len Wein, Neal Adams, Steve Englehart, bem como jornalistas e outros artistas da indústria das HQs que eram apenas leitores entusiastas no período.

Entre os dados disponibilizados pelos autores, consta uma lista de publicações afetadas pela implosão, como mostrado nas imagens abaixo:

DC COMICS' LINEUP OF TITLES:
JUNE, JULY, AND AUGUST 1978 (THE DC EXPLOSION)

Action Comics (starring Superman, with the Atom and Air Wave as alternating back-up features)
Adventure Comics (Dollar Comic starring the Flash, Green Lantern, Wonder Woman, and Deadman with the Elongated Man and New Gods as opening bonus features)
All-Star Comics (starring the Justice Society of America)
Army at War (war short stories)
Batman (now including "The Unsolved Cases of Batman" and "The Public Life of Bruce Wayne" as alternating back-up features)
Batman Family (Dollar Comic starring Batman, Robin, Batgirl, Man-Bat, and the Huntress)
Battle Classics (reprints from DC's 1960s war series)
Black Lightning (now including the Ray as a back-up feature)
The Brave and the Bold (Batman team-ups with assorted DC heroes, plus the Human Target as new back-up feature)
DC Comics Presents (Superman team-ups with assorted DC heroes)
DC Special Series (Dollar Comic umbrella title for extra-large editions of DC's regular titles)
Detective Comics (starring Batman, with Hawkman as new back-up feature)
Doorway to Nightmare (starring Madame Xanadu)
Dynamic Classics (reprint title featuring the best of DC's early 1970s superhero stories)
Firestorm
The Flash (now including Kid Flash as a back-up feature)
Ghosts (supernatural short stories)
G.I. Combat (Dollar Comic starring the Haunted Tank, O.S.S., and "Women At War," plus various war short stories)
Green Lantern (featuring Green Lantern/Green Arrow and now including the Golden Age Green Lantern and the Green Lantern Corps in alternating back-up trilogies)
House of Mystery (supernatural short stories)
House of Secrets (supernatural short stories)
Jonah Hex
Justice League of America
Kamandi, The Last Boy on Earth (now including OMAC as a back-up feature)
Men of War (starring Gravedigger with "Dateline: Frontline" and Enemy Ace as back-up features)
Our Fighting Forces (starring the Losers with Capt. Storm and "H.Q.: Confidential as back-up features)
Secrets of the Haunted House (supernatural short stories)
Sgt. Rock (with war short stories as back-ups)
Showcase (umbrella try-out title with O.S.S., Deadman, and the Creeper scheduled for the summer)
Star Hunters
Steel the Indestructible Man
Superboy and the Legion of Super-Heroes
Super Friends (now including the Wonder Twins as back-up feature)
Superman (now including "Mr. and Mrs. Superman" and "The Private Life of Clark Kent" as alternating back-up features)
Superman Family (Dollar Comic starring Superman, Superboy, Supergirl, Jimmy Olsen, Lois Lane, Krypto, and Nightwing & Flamebird)
Unexpected (supernatural short stories)
Unknown Soldier (with war short stories as back-ups)
Warlord
Weird War Tales (supernatural war stories)
Weird Western Tales (starring Scalphunter with Cinnamon as new back-up feature)
Witching Hour (supernatural short stories)
Wonder Woman (now including "Tales of the Amazons" as new back-up feature)
World's Finest Comics (Dollar Comic starring Superman & Batman, Green Arrow, Black Canary, the Creeper, and Shazam!)

DC COMICS' LINEUP OF TITLES:
JUNE, JULY, AND AUGUST 1978 (UNPUBLISHED)

Aquaman (with the Martian Manhunter and the Vigilante as back-up features)
Claw the Unconquered
Demand Classics (reprint title featuring the best of DC's 1960s superhero stories)
Mister Miracle (now including Big Barda as back-up feature)
New Gods
The Secret Society of Super-Villains (now including super-villain origins and Captain Comet in alternating back-up features)
Shade, the Changing Man (now including the Odd Man as back-up feature)
The Vixen
Western Classics (reprint title featuring the best of DC's 1950s-1960s western stories)

Imagem 13: Lista de publicações da DC no período pré-implosão (DALLAS, WELLS, 2018, p. 66).

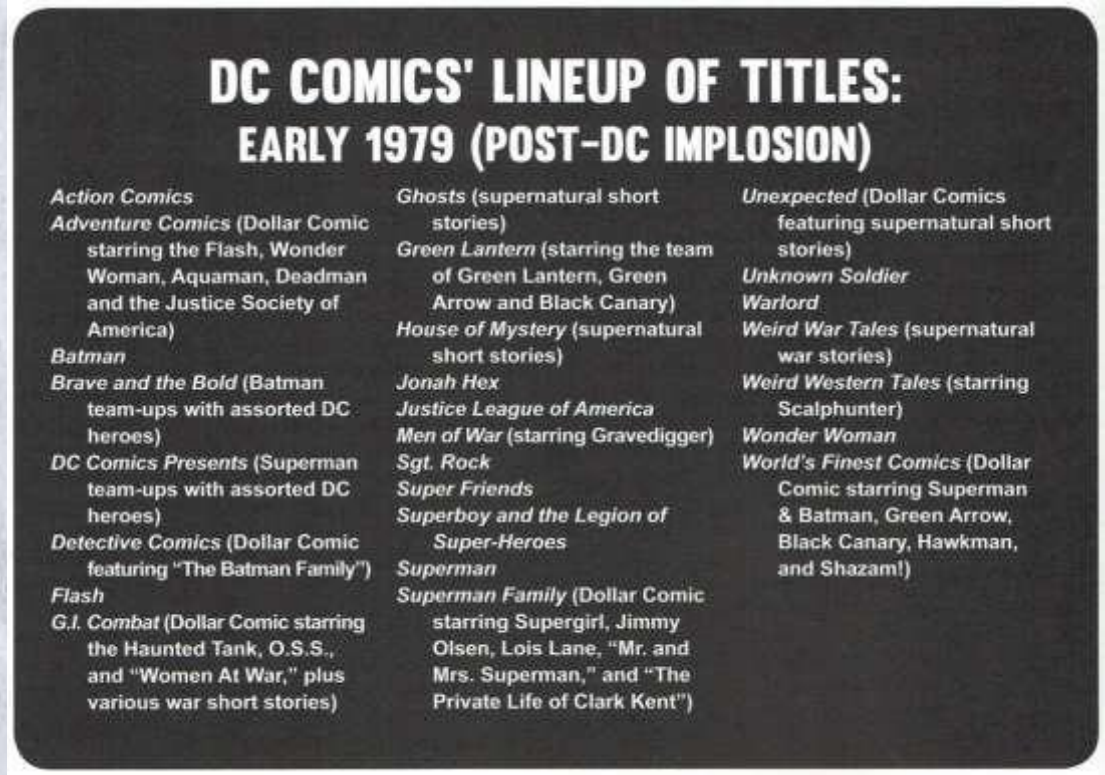


Imagem 14: Lista de publicações da DC após a implosão (DALLAS, WELLS, 2018, p. 76). Note-se que não há alteração nos títulos que traziam o Superman.

E com a produção cinematográfica do Superman a caminho pelos estúdios Warner, agendada para estrear no final daquele ano, surgia a oportunidade de transpor o personagem criado por Jerry Siegel e Joe Shuster para os controles do *Atari VCS*, outro produto de sucesso da empresa recem adquirida.

5. Por dentro da criação do jogo *Superman*[4]

Funcionário da Atari à época, John Dunn recebeu uma oferta para criar um jogo do Superman. Apesar de se considerar um fã do personagem desde sua infância, Dunn afirma que estava mais interessado em explorar as possibilidades do chip de 4KB (kilobytes) de ROM, que permitia jogos mais sofisticados e avançados para a época.

Por trás de limitações técnicas muitas vezes se escondem limitações financeiras. Até aquele momento, os cartuchos do *Atari VCS* eram feitos com 2KB de memória ROM, mais simples e baratos, embora o console fosse capaz de suportar jogos com chips de 4KB. A oportunidade de utilizar o dobro de espaço de armazenamento, em comparação com os chips de 2KB, o que permitiria uma expansão gráfica e de complexidade do jogo, foi determinante: "Então, eu fiz disso [o uso do chip de 4KB] uma condição para fazer o jogo, e foi aceito".

[4] A fim de evitar confusões devido à homonímia, a partir de agora iremos nos referir ao jogo da Atari com letras em itálico (*Superman*), e ao personagem dos quadrinhos, filmes e séries, em grafia comum (Superman).

(LUCAS, 2020, tradução nossa) Desse modo, o peso da marca Superman teve a sua contribuição para o avanço tecnológico dos videogames da segunda geração[5]. Poucos títulos haviam utilizado o recurso antes de *Superman*, e entre aqueles que são da mesma época ou posterior e que possuem 4KB de memória, alguns estão sempre em listas de melhores jogos do console, como por exemplo: *Adventure* (1979, Atari), *Pac-Man* (1982, Namco), S*pace Invaders* (1980, Taito), *River Raid* (1982, Activision) e *Pitfall!* (1982, Activision).

Embora o jogo do Superman tenha contribuído para a adoção do integrado de 4K nos jogos do *VCS*, não se pode afirmar, de forma categórica, que ele foi determinante. Um fato comum na história dos games é o barateamento de componentes eletrônicos com o passar do tempo, ademais, há que se considerar a especialização de programadores e equipes criativas, que ao longo dos anos adquiriram experiência na exploração dos recursos do console e criaram jogos mais complexos e diferenciados. É necessário acrescentar ainda que essa diferença tecnológica de memória ROM representava um salto enorme para os programadores do jogo, ao passo que para os usuários de jogos tal inovação poderia ser notada como um simples passo.

Questionado se chegou a ter acesso aos recursos do filme, como fotos, informações do elenco ou do roteiro, trilha sonora, etc., a resposta de Dunn é um espantoso “não!”. A mesma resposta permanece quando interrogado se recebeu instruções de como deveria ser o jogo ou se teve que apresentar um protótipo para a Atari/Warner. A única instrução veio de seu chefe, que lhe comunicou que o filme seria lançado em dezembro daquele ano (1978), e que eles queriam o jogo pronto o mais próximo possível do filme. Segundo uma entrevista fornecida para Randy Ball, em novembro de 2000, John Dunn afirma que nenhum dos programadores da empresa queria fazer o jogo, devido ao curto tempo para o seu desenvolvimento.

[5] A história dos consoles de videogames domésticos pode ser dividida em várias gerações, cada uma caracterizada por avanços tecnológicos e mudanças significativas na indústria. O *Atari VCS*, posteriormente rebatizado como *Atari 2600,* é considerado um console da segunda geração (1976-1992), marcada pela presença de microprocessadores e cartuchos intercambiáveis. Alguns outros consoles da mesma geração foram: *Magnavox Odyssey 2* (1978), *Intellivision* (1980), *ColecoVision* (1982) e *Commodore 64* (1982).

Do mesmo modo, não há registros de que houve qualquer comunicação com a DC Comics sobre o tipo de história que seguia a linha editorial, o visual do herói, personagens, vilões que pudessem explorados no jogo ou qualquer tipo de informação que pudesse ser usada no design do jogo. Sem qualquer intenção, John Dunn possivelmente se tornou o artista da história dos videogames com maior liberdade criativa ao trabalhar com um personagem tão importante. Diante do extremo oposto dos criadores que se vêem atados por um conjunto de diretrizes enraizadas na mitologia de um personagem, Dunn deu início ao seu trabalho de transformação do Homem de Aço em pixels.

> Naquela época, o Superman era uma figura icônica, não apenas um membro de um panteão de quadrinhos de ação como parece ser agora, e havia uma lista de características que obviamente deveriam fazer parte de qualquer história do Superman: voar e visão de raios X, é claro. Junto com a transformação em Clark Kent em uma cabine telefônica, seu relacionamento com Lois Lane e a associação com o Planeta Diário. E, claro, a kryptonita. (LUCAS, 2020, tradução nossa)

Imagem 15: John Dunn em uma exibição na Making Waves Art and Science, em Chicago, 1986[6].

[6] Fonte Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/John_Dunn_(software_developer). Acesso em: 29 jun. 2024.

Dunn relata estar mais interessado em criar um jogo no estilo *puzzle*, em vez de tiros, explosões e lutas com outros super-seres, como era comum em um roteiro de super-heróis dos quadrinhos. Uma vez que sua formação era em arte, e não em ciência da computação, Dunn contou com a ajuda de Warren Robinett, programador que também trabalhava na Atari, e que gentilmente cedeu seu tempo e expertise para auxiliá-lo no desenvolvimento de *Superman*. Robinett é o criador de *Adventure*, jogo que vendeu 1 milhão de cópias. Como resultado de sua insatisfação com a Atari, Robinett colocou o seu nome em uma tela escondida no jogo, criando o conceito de *easter egg* nos videogames – último desafio a ser completado pelo jogador de uma realidade virtual chamada OASIS, no filme *Jogador Nº 1*, de Steven Spielberg (2018).

Robinett também enfrentava um entrave burocrático para usar o chip de 4KB em seu jogo, o que foi conseguido após o sucesso de *Superman*. De fato, os dois jogos são muito parecidos em sua proposta de exploração/aventura. Tanto *Superman* quanto *Adventure* permitem exploração do cenário em múltiplas direções que podem ser livremente escolhidas pelo jogador. As diferentes telas formam um quebra-cabeça em que o jogador precisa encontrar um objeto (uma ponte, nos dois jogos) e movê-lo até outra tela para superar uma barreira, outra inovação para os jogos da época. O morcego de *Adventure* tem a mesma função do helicóptero em *Superman*, atrapalhar o jogador em sua missão. O núcleo de *Adventure* está presente em *Superman*, a diferença entre eles é que Robinett usou a memória ROM extra para dar complexidade ao jogo, enquanto Dunn utilizou o recurso na parte gráfica, apresentando mais cores.

O sucesso de um jogo é determinado por diversos fatores, um deles é sua embalagem, pois é o que estará em exposição nas prateleiras, primeiro contato visual com o público consumidor. Sabendo disso, a Warner/DC destinou atenção especial para a capa do cartucho *Superman*. Judy Richter, responsável pela arte, afirma ter recebido da DC Comics um manual com instruções para esculpir o personagem, sobre o qual ela deveria fazer esboços (Lapetino, 2016, p. 90-91).

Talvez seja o caso de dizer que na geração do *VCS*, a imagem da capa do cartucho era o principal elemento de atração. Um capítulo à parte da história dos videogames é a iconografia das artes promocionais da Atari. Lapetino (2016, p. 21) atribui a raiz do sucesso da empresa ao design, combinando jogos eletrônicos, inovação, lazer e diversão. O pensamento criativo e o design tornaram-se um éthos da empresa desde os seus primórdios, vistos por Nolan Bushnell como uma vantagem competitiva. Os jogos da época eram graficamente pouco sofisticados, então os artistas precisavam implantar imagens excitantes na mente dos jogadores. Trabalhando a partir dos conceitos principais dos jogos, fornecidos por seus programadores, os designers da Atari possibilitavam aos jogadores ver mais do que o jogo proporcionava. As artes das embalagens frequentemente serviam como uma primeira exposição do jogador a um novo título, por isso era preciso conquistar à primeira vista. A filosofia da Atari é que a primeira impressão é a que vende.

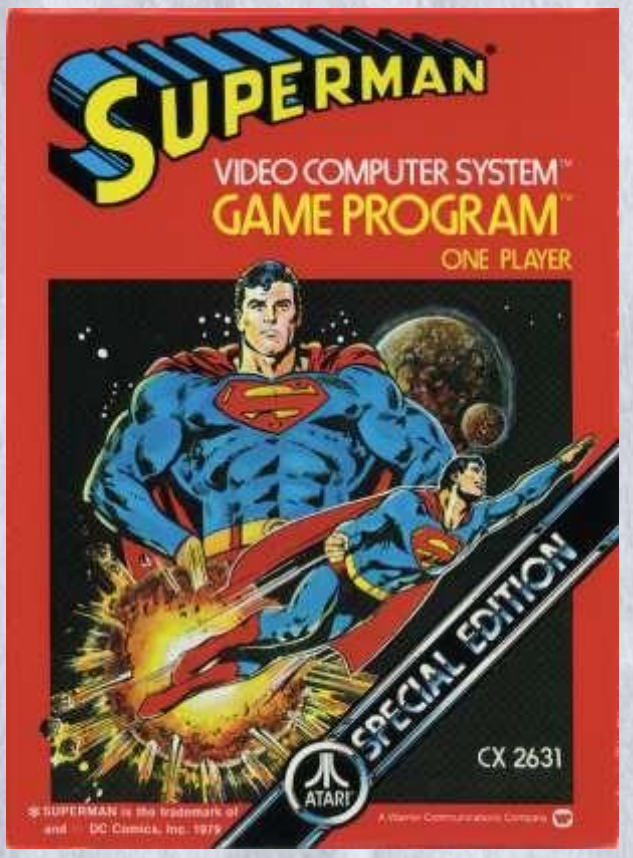


Imagem 15: Arte da capa e também do manual do jogo, uma referência direta dos quadrinhos.

O estilo de design e ilustração das capas de jogos da Atari foram influenciados por estilos visuais e movimentos culturais da Califórnia. Recordando que a Atari fora fundada no Vale do Silício, suas influências artísticas remetiam, em particular, à Bay Area dos anos 1960, com a contracultura e psicodelia, associados ao uso de LSD e da cena musical underground.

Os pôsters dos concertos de rock da época foram os primeiros retratos de um estilo de arte com cores saturadas em contraste gritante, tipografia distorcida e ornamentada, misturados com elementos de colagem (Lapetino, 2016, p. 26).

Tendo em vista esse espírito de liberdade e insubordinação artística que vigorava na Atari, a ilustração da capa do cartucho e manual de *Superman*, seguia o caminho oposto da proposta de inovação programada por John Dunn e dos designers da empresa. Diferente de seus outros títulos, *Superman* tinha uma base estabelecida, os quadrinhos. Por isso, a identidade imagética da embalagem do jogo poderia ser considerada conservadora, quando colocada ao lado de seus pares.

6. O jogo

O roteiro de *Superman* é simples, como explica o manual do jogador: Lex Luthor destruiu a ponte do Memorial de Metrópolis e espalhou cinco de seus capangas pela cidade. A missão do jogador, que começa controlando Clark Kent, é utilizar a cabine telefônica para se transformar no Superman, e depois capturar cada um dos bandidos e levá-los à prisão, além do próprio Luthor, que voa pela cidade em um *heli-pack*. O jogador também tem que recuperar as três partes da ponte espalhadas e levá-las até o local da destruição para reconstruí-la. Para atrapalhar o herói, o vilão distribuiu três satélites contendo kryptonita pelo caminho. Se tiver contato com alguma delas, Superman imediatamente perde o seu poder de voar e carregar objetos. Quando isso ocorre, o herói precisa encontrar Lois Lane, que lhe restitui os poderes. Após cumprir sua missão de prender os bandidos e reconstruir a ponte, o jogador deve conduzir o personagem de volta à cabine telefônica para se transformar em Clark Kent, e depois levá-lo até o Planeta Diário.

O jogo conta ainda com um helicóptero, que ocasionalmente muda os pedaços da ponte destroçada de lugar, dificultando o jogo. Há também uma passagem para o metrô de Metrópolis, que conduz a quatro diferentes estações, cada qual, por sua vez, conectada a uma parte da cidade, uma forma inteligente de quebrar a linearidade entre as telas, antecipando o conceito de *warpzone*, que se tornaria popular anos mais tarde.

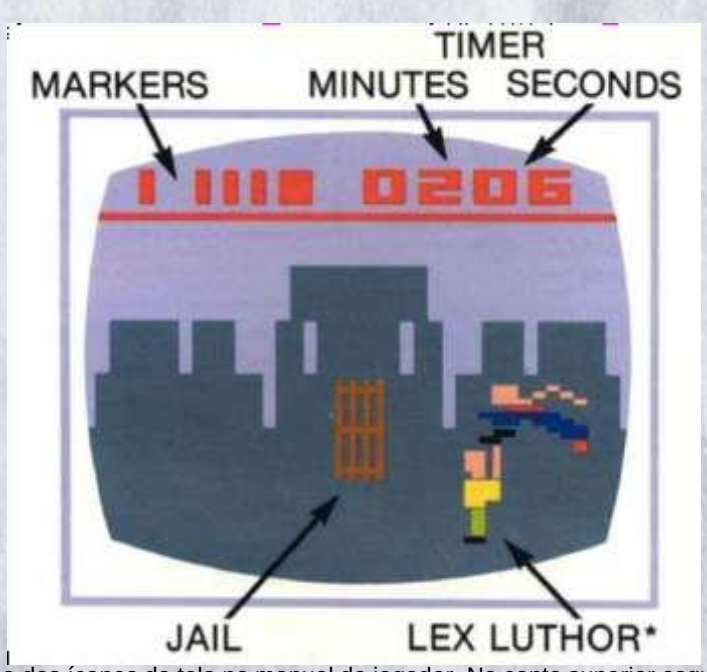


Imagem 16: Explicação dos ícones da tela no manual do jogador. No canto superior esquerdo há 5 marcadores pequenos, representando cada bandido, e um grande (quadrado) que corresponde a Lex Luthor.

Ao contrário dos jogos de rolagem de tela (*side scrolling*), como *River Raid*, por exemplo, *Superman* conta com telas fixas que mudam (*multiscreen*) quando o personagem atinge algum de seus limites laterais (direita, esquerda, cima, baixo).

Imagem 17: A partir da tela central é possível mover Superman pelas telas adjacentes nas quatro direções.

O único botão do controle do *Atari VCS* ativa a visão de raio X do herói. O recurso permite visualizar a próxima tela para a qual o jogador pretende seguir. Isto é, segurando apertado o botão do controle e movendo o manche para a direita, por exemplo, o jogador pode visualizar qual é a próxima tela à direita, e assim por diante. O que é útil para evitar as cryptonitas e se deslocar pelo mapa do jogo mais facilmente, sem ter que entrar em cada uma das telas. Uma solução criativa para representar o único superpoder do personagem no jogo, quer dizer, além de voar carregando pedaços de pontes.

Ao contrário dos jogos atuais, que oferecem opões de níveis de dificuldade no próprio jogo, o *Atari VCS* trazia duas alavancas que possibilitavam alterar a dificuldade de seus jogos.

Imagem 18: Parte frontal do console, com destaque para as chaves de mudança de dificuldade, uma de cada lado do *sloth* para encaixar o cartucho.

A chave de dificuldade da direita muda a velocidade de Lex Luthor e sua gangue, bem como a das cryptonitas. Na posição “a” (para cima), vilões e cryptonita terão o dobro da velocidade que em “b” (para baixo). A chave de dificuldade da esquerda altera a ajuda que o jogador tem de Lois Lane. Na posição “b”, Lois aparecerá na tela sempre que o jogador for atingido por uma cryptonita e perder os poderes do Superman. Na posição “a” o jogador precisa encontrar Lois sempre que for atingido por uma cryptonita. Essa era a forma de possibilitar aumento de dificuldade, aumentando o fator *replay* em uma ápoca anterior à inteligência artificial codificada por curvas de aprendizado.

No final de 1982, a Atari lançou o sucessor do *VCS*, o *Atari 5200*, que nada mais era do que o computador doméstico *Atari 400* com uma nova roupagem. A empresa decidiu rebatizar o *VCS* como *2600*, para destacar a diferença entre os dois consoles frente ao público consumidor. Em partes, uma estratégia de marketing para mostrar o diferencial do novo *hardware*. De outra parte, o *Atari 2600* era uma versão simplificada do *VCS*, mais simples e barata, com redução no tamanho da carcaça, embalagem e menos periféricos. O objetivo era prolongar a vida útil do console – estratégia que seria seguida à risca por praticamente todas as empresas produtoras de videogames ao longo dos anos, basta recordar das versões de *PlayStation Slim* e *Nintendo Switch Lite*, por exemplo.

Um detalhe que pode parecer insignificante nos dias de hoje, mas que merece ser considerado em sua conjuntura histórica é que a simplificação do console da Atari limitou a experiência dos jogadores, principalmente os de nosso país, pelo fato de não trazer as chaves de mudança de dificuldade. Na virada de década de 1970 e 1980, as poucas unidades do *VCS* que chegavam ao Brasil vinham de pessoas que, tendo viajado aos EUA, o compravam e o traziam para seus filhos. A mudança começou em abril de 1980, quando o aparelho foi lançado de maneira tímida no Brasil pela Atari Eletrônica Ltda. Essa primeira versão do console não fabricada em nosso país, tratava-se de "uma nacionalização do procuto importado. Parcialmente montado de maneira artesanal em São Paulo". (CHIADO, 2016, p. 25).

Imagem 19: artigo de divulgação do *Atari VCS* "nacional", idêntico à versão estadunidense com a famosa frente de madeira. (CHIADO, 2016, p. 26).

Já o *Atari 2600*, foi lançado em nosso país, no ano de 1983, com produção, distribuição e publicidade em dimensões muito maiores pela Polyvox (Chiado, 2016, p. 38).

Imagem 20: Anúncio do *Atari 2600* na época de seu lançamento (Chiado, 2016, p. 135). Note-se que em vez de seis chaves seletoras em seu painel, a versão simplificada trazia apenas quatro, deixando de fora os seletores de dificuldade.

O modo *multiplayer* do jogo funciona de maneira colaborativa, em vez dos jogadores controlarem o personagem alternadamente, ambos controlam o Superman simultaneamente. O jogador que usa o *joystick* conectado ao lado esquerdo do console controla os movimentos laterais do Homem de Aço, ao passo que o jogador com o *joystick* do lado direito controla os seus movimentos verticais. Via de regra, a competitividade nos videogames se estabeleceu por confronto direto entre os jogadores, enfrentando-se na mesma tela, em que cada um busca atingir o outro, ao mesmo tempo em que evitam ser atingidos. Outra possibilidade era cada jogador jogar uma “vida” alternadamente, e competir por pontos ao final da partida. Como o jogo do Superman não tinha pontos, a possibilidade de competição se reduzia a completar a tarefa no menor tempo possível – antevendo a cultura dos *speedrun*. Com a experiência, os jogadores passavam a decorar as telas.

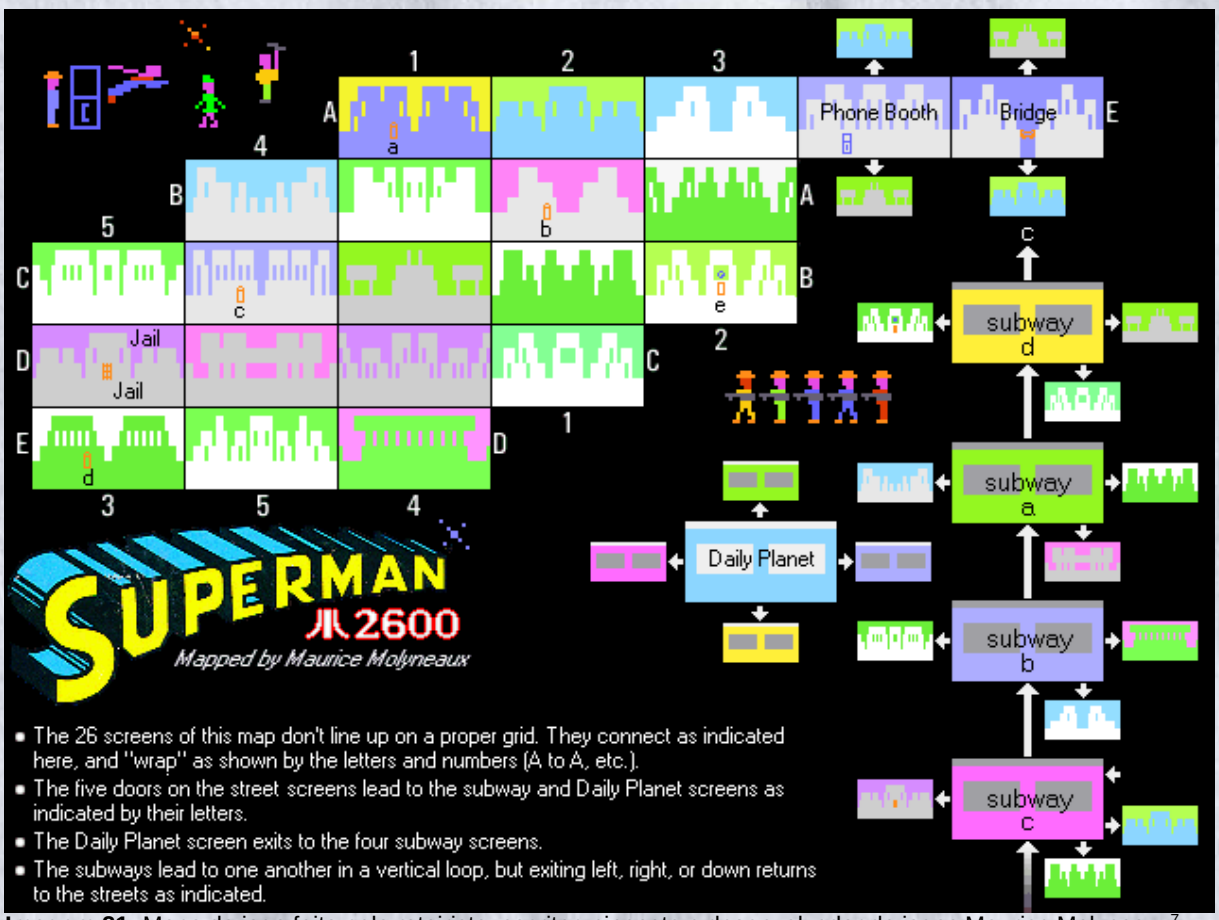


Imagem 21: Mapa do jogo feito pelo roteirista, escritor, cineasta e desenvolvedor de jogos Maurice Molyneaux[7].

Como é possível conferir na imagem acima, John Dunn privilegiou as cores em seu jogo, e, com sua formação artística, conferiu diversidade aos cenários de fundo. O cuidado estético se estende à cabine telefônica, entrada para o metrô e o logo do Planeta Diário. Nenhum jogo da época contava com tal nível de detalhamento.

Um aspecto negativo do jogo é que não é possível perder. A mecânica clássica de jogos de videogame envolve não ser atingido por algum objeto que cause dano ao personagem jogável. As opções quando isso acontece é o personagem ter sua barra de energia diminuída ou perder uma vida (o que neste caso significa ter que recomeçar o jogo). Em *Superman* não acontece nem uma coisa, nem outra.

A filosofia que Dunn infundiu no jogo traduz-se também em sua "jogabilidade", uma tradução do termo *gameplay*, que Assis (2006) considera imprópria. Afinal, para este pesquisador e teórico dos games:

[7] Conferir no site do autor: https://www.mauricemolyneaux.com/retro. Acesso em: 26 jun. 2024.

> todo jogo é jogável e o que interessa é que seja interessante. Além disso, "jogabilidade" admite graus: alta ou baixa, o que não cai bem com um conceito abstrato. Por isso, seria mais proveitoso falar em "conjunto de táticas que tornam interessante (e divertida, isso é fundamental) a experiência de jogar". Fazem parte desse conjunto outros itens, além de coerência e flexibilidade, que têm de estar na agenda dos desenvolvedores. Mais que criar um ambiente flexível, o jogo deve achar a adequação perfeita entre seus objetivos e a forma como o jogador interage. (ASSIS, 2006, p. 12)

Por isso, a jogabilidade deve ser orientada pela experiência do jogador, seja mediante critérios subjetivos, como o quão interessante, divertida, imersiva, estimulante, ou mesmo viciante[8] possa ser essa experiência, bem como as tensões física e narrativa que a experiência proporciona; seja por critérios objetivos, como a interface, os tipos de premiação, os graus de dificuldade, a exigência de reflexos, velocidade de reação e precisão nos comandos, presentes na programação, e os dispositivos de interação (joystick, mouse, pistola, manche, conjunto com volante, câmbio de marchas e pedais, teclado, óculos, detector de movimentos, etc.). A jogabilidade permite algum grau de interação narrativa no jogo. Em *Superman*, por exemplo, o jogador pode escolher seus caminhos e se restaura a ponte antes de prender os criminosos. O jogador pode também deixar os objetos que carrega em qualquer lugar de qualquer tela. Mesmo essas limitadas configurações de intervenção representaram um avanço em uma cultura de jogos que impunha ações restritas ao jogador.

A recepção do jogo pela mídia especializada da época é um registro das inovações apresentadas, como se pode ler abaixo na recensão da Arcade Alley, de abril de 1980:

[8] Conceito assimilado pelo léxico gamer, não em sentido necessariamente pejorativo, mas com conotação elogiosa a um jogo que tem o potencial de despertar em seu usuário um desejo de repetição.

Arcade Alley

A Critical Look at Video Cartridge Games & Programs

by Bill Kunkel & Frank Laney

Faster Than A Bullet

Atari's Super Game

The Atari Video Computer System is not quite up to home videogame state-of-the-art in its technology, but there's no doubting its popularity. Atari is making the top programmable arcade in the under-$400 market.

There's also no denying that the company has won its current leadership position by defeating some fierce competition. Several games boast greater computing power, a couple are more attractively designed and at least one, Bally, features more vibrant color graphics than Atari.

Still, it is Atari that has acquired the reputation as the arcade addict's first choice. The reason: Atari makes more, and on the whole, better game software than any of its rivals.

Atari's games have a distinctive look and style that veteran players instantly recognize. Typically, the cartridges are easy to learn, but challenging to master. This results in videogames which can be played again and again without going stale.

Versatility is another big plus. With its line of 30 cartridges, Atari offers more different games than any other company. The availability of four controllers assures that game mechanics vary from cartridge to cartridge instead of falling into a repetitive pattern.

Another prime contributor to Atari's success is the presence of so many solitaire games in its software selection. You can play a few hard-fought games against the machine even when you can't dig up a human foe.

Accordingly, the proprietors of "Arcade Alley" have decided it's high time to examine some of the games Atari has introduced since our first look at the company's system last year.

Superman (CX2631) ushers in an exciting new era for home arcades. One round will convince any player that always-innovative Atari has done it again.

Put simply, there's no other videogame remotely similar to this one. The only possible comparison might be to the complex simulations that have entertained computer freaks for the last decade or so.

This solitaire game casts the player as Superman patrolling the city of Metropolis. When the on-screen character flies, runs or walks off the screen, the machine shifts to a view of an appropriate city block. In addition, four subway stations lead to an underground network that helps Superman crisscross the city fast as he fights for truth, justice and the American way.

Players begin the game by flying Superman to the phone booth where changes to Clark Kent. When he approaches the Metropolis Bridge cloaked in his secret identity, he sees disaster strike! A squad of nasties led by Lex Luthor blows the bridge to smithereens and then escapes, the foul deed complete.

Superman's mission: round up Luthor and his five henchmen one by one, cart them off to jail and then reassemble the bridge. The job done, Superman must return to the phone booth, change to Kent and walk over to the *Daily Planet* to file his story. A timer ticks off the seconds to give players a gauge of their performance as a superhero.

Four kryptonite satellites launched by Luthor to seek out and weaken the man of steel complicate the task. There must be a romantic in the Atari game design department, since Superman can only regain his powers after he's zapped by the satellite by touching Lois Lane . . . (Fortunately for our hero, not to mention the nerves of harrassed players, Lois pops up automatically in the game every time Superman is attacked by a satellite.)

As if all this weren't enough, a pesky little helicopter zips overhead, trying its best to help Superman. More often, though, it just gets in his way by removing pieces of the Metropolis Bridge before the caped crusader can get it reassembled.

When you think you've got the superhero business down pat, Atari has two devilish options waiting in the wings. One doubles the speed of all crooks and satellites, though they don't achieve the rate of a speeding bullet, while the other removes the advantage of having Lois Lane pop up instantly to restore Superman's powers. These two variants will more than double the time it takes to successfully carry out a mission.

Strategy hints aren't as easy to formulate for this cartridge as for some of the more straightforward ones like *Breakout* or *Surround*. Players won't need super dexterity to win, but a super memory for visual landmarks is a terrific asset. A rudimentary knowledge of the Metropolis subway system, for example, sharply cuts the time spent flying on patrol. This, in turn, reduces Superman's exposure to those dangerous kryptonite meteors, increasing the odds that he will get a crook settled behind bars without interference.

A place in the Video Arcade Hall of Fame seems assured for this exciting new game cartridge. All the true arcade addict could desire would be several more along the same lines.

Bowling (CX2628) is an enjoyable version of a sport that is perfectly suited to the video arcade format. Atari's entry offers a long horizontal lane with a cartoon bowler that can be moved vertically for aiming the shot. Three different ball formats are available: straight, curve (the player can alter the ball's direction just once) and steerable (the player controls the ball during its entire roll down the alley). The curve is the most realistic, but the somewhat jaded residents of "Arcade Alley" have gravitated toward the steerable.

Complete automatic on-screen scoring is one of the game's best points. The section at the top of the playfield not only shows the frame-by-frame line score, but indicates whether the bowler has made a strike, spare or suffered an open frame each round. And as in real bowling, the player who gets a strike or spare in the 10th frame is awarded the appropriate number of bonus rolls.

Deft animation greatly enhances the

(continued on page 76)

Bill Kunkel is a New York-based writer and veteran video game addict. He shares his mania with Frank Laney, another New York freelancer.

Imagem 22: Página da Arcade Alley, com uma resenha do jogo *Superman*[9].

[9] Arcade Alley era uma coluna da revista *Video*, a seção iniciou-se em 1978 e seguiu até agosto de 1984. A lista completa e os arquivos dos artigos encontram-se no site *Atari Compendium*. Disponível em: https://www.ataricompendium.com/archives/articles/arcade_alley/arcade_alley.html. Acesso em: 30 jun. 2024.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo do Superman representou uma mudança na história dos videogames por apresentar diferentes possibilidades e potencialidades com relação a tudo o que havia sido feito até aquele momento. Sua narrativa, mesmo que simples, destoava dos jogos que até então tinham como propósito destruir ou esquivar dos alvos à frente, sem nenhuma preocupação narrativa. Pode-se conjecturar, equivocadamente, que tal preocupação se deve ao fato de se tratar de uma transição de um elemento intrínseco à mídia dos quadrinhos para o videogame. Porém, como foi mostrado, a DC Comics não teve qualquer preocupação com maiores detalhes do jogo, a não ser a imagem de sua embalagem. O enredo do jogo se deve, exclusivamente, a John Dunn, que se propôs a fazer algo diferente, tendo liberdade para imputar sua filosofia no jogo e ajuda para traduzi-la em forma de design.

A ele também se devem os detalhes que fazem a diferença de *Superman*. Como a possibilidade de controlar um personagem que pode voar, acrescentando ao jogador a liberdade de locomoção em quatro direções. Do mesmo modo, os *sprites*[10] estilizados dos personagens são um diferencial. Clark Kent usa chapéu, Lois Lane veste um vestido e chapéu verdes, Superman tem seu traje azul, com botas vermelhas e detalhe na gola de mesma cor, e o efeito que simula a capa flamulando durante o vôo. A título de comparação, *Adventure* também usufrui da liberdade de movimentação, no entanto, o herói do jogo é representado por um simples quadrado na tela, um ícone pictórico que estrapola a abstração por eliminação de detalhes (McCloud, 2005, p. 28-37), tornando difícil – senão impossível – qualquer identificação por parte do jogador.

Pela primeira vez, podia-se tomar o controle de um super-herói dos quadrinhos, que havia se tornado sinônimo de valores pretensamente estadunidenses, como Verdade e Justiça. Até então, com os quadrinhos, uma pessoa podia tão somente imaginar-se na pele do personagem ao vestir uma roupa de Superman, consciente (ou não) dos limites entre o herói das HQs e a persona que fantasia ser o personagem. Como ressaltado por Marcondes: "O *videogame* é uma mídia profundamente imersiva, e se perder na temporalidade, num tipo de transe ou fluxo estático, é uma de suas características mais intrínsecas." (MARCONDES, 2021, p. 228). Mais do que controlar o Homem de Aço, o jogo possibilitava que seu jogador se projetasse no herói, uma figura de empoderamento, graças à narrativa participativa própria dos videogames.

[10] Termo criado pela Commodore Business Machine – empresa estadunidense do ramo de máquinas para escritório, fundada no final dos anos 1950, que entrou no mercado dos videogames com o *Commodore 64*, em 1982 – para indicar elementos em movimento na tela. (Alinove, 2011, p. 35)

Os jogos do *Atari VCS* que apresentavam figuras humanas pertenciam, em sua maioria, ao gênero esportivo, como *RealSports Volleyball* (1982), *Sky Diver* (1979), *Ice Hockey* (1981), *Karate* (1982) ou *Decathlon* (1983). Todos esses jogos exibiam figuras que se assemelham aos chamados desenhos de “bonecos de palitinho”, com avatares impessoais e em uma única cor.

Imagem 23: O personagem jogável de *Adventure* do lado esquerdo do castelo, carregando uma chave.

Imagem 24: Da esquerda para a direita, os *sprites* de Clark Kent, Lois Lane e Superman, estes dois últimos se alternavam rapidamente para emular a capa esvoaçando durante o vôo.

Dunn acrescentou também um efeito sonoro ao vôo, adicionando uma camada imersiva à experiência do jogador. Poucos foram os jogos do *VCS* que tinham trilha sonora, e *Superman*, infelizmente, não foi um deles. Caso houvesse sinergia entre a Atari e o departamento de cinema da Warner, o jogo poderia dispor da melodia composta por John Williams, que se tornou marca registrada do personagem e presente em outros jogos, mesmo sem ligação com o filme. Posteriormente, outras franquias souberam se aproveitar disso, como é o caso de *Halloween*, de 1983, jogo baseado no filme homônimo, onde se pode ouvir o tema composto por John Carpenter. Isso ocorre no jogo quando o psicopata Michael Myers surge em tela brandindo uma faca e o jogador precisa fugir no controle de Laurie Strode. Em *Star Wars: The Empire Strikes Back*, de 1982, as primeiras notas da faixa *Main Title*, que abre os filmes da franquia, igualmente composta por John Williams, tocam no início de cada partida.

Como elucida Glen Weldon:

> Com um grande filme a caminho, o leitor contemporâneo poderia razoavelmente supor que, nos meses que antecederam a estreia, os editores e escritores da DC Comics se dedicaram a coordenar suas histórias, personagens e talvez até vários elementos de design com a produção do filme. Certamente, da última vez que o personagem teve uma chance semelhante de alcançar um público além das prateleiras de quadrinhos –durante a exibição do programa de televisão dos anos cinquenta – os quadrinhos seguiram em sintonia. No entanto, isso foi um resultado inevitável do fato de a DC ter controle criativo sobre todos os aspectos do programa de televisão, e essa era uma era diferente. (WELDON, 2013, p. 172, tradução nossa)

Com a estruturação dos mega-conglomerados corporativos, a produção dos filmes e dos quadrinhos passavam a ocupar instâncias deparadas, sem que Warner Bros. ou DC Comics se preocupassem com a imagem da marca Superman de forma coerente e consistente.

A velha dinâmica dos quadrinhos, na qual uma empresa segue os passos do sucesso de outra, levaria três anos para acontecer na transição para o videogame. Diante do êxito de *Superman*, a Marvel demorou para emplacar sua maior marca no reino dos jogos eletrônicos. Lançado em 1982 para o *Atari 2600*, e impulsionado pela série televisiva e pelos filmes feitos para a TV nos anos finais da década de 1970 e início dos anos 1980, *Spider-Man* mostrava-se mais alinhado no que diz respeito à sinergia multimídia. Seja no design do jogo, a cargo de Laura Nikolich, que trazia o “amigão da vizinhança” tendo que chegar ao topo de um edifício, entre bandidos que surgiam nas janelas para derrubá-lo ou cortar sua teia, até bombas instaladas nas estruturas mais altas. Se o jogador não apertasse o botão do controle para soltar teia e impedir a queda, o herói encontraria seu trágico destino na calçada, contabilizando a perda de uma vida. O desafio final era passar pelo Duende Verde, voando em seu planador. A cada nova fase, a dificuldade se traduzia no aumento do tamanho do edifício, o que obrigava o jogador a controlar melhor o uso de fluído de teia, e na velocidade do Duende Verde. Seja na estratégia de divulgação, que empregava a estética dos quadrinhos, como pode ser verificado em um comercial de TV[11]. Um meteoro, vindo do moribundo planeta Krypton abriu as portas, e o Homem-Aranha adentrou o terreno, tornando-se o segundo personagem das HQs a ser transposto para o videogame, e o primeiro da Marvel Comics.

[11] Ver em: https://youtu.be/-usbQDfTIqE?si=AtMRVEa2JoeYGtTv. Acesso em: 27 jun. 2024.

Uma conclusão que se obtém dessas primeiras investidas de transição dos super-heróis dos quadrinhos para o videogame é que a mídia dos quadrinhos no final dos anos 1970 não tinha força para garantir uma transferência autônoma e direta. Não obstante sua consolidação como cultura de massas, os personagens das HQs dependiam do sucesso de suas versões cinematográficas e das séries de TV. O que denota uma hierarquia cultural que legitima os quadrinhos somente como uma subcultura do cinema, em que os super-heróis deixam de ser protagonistas de um passatempo infantil para se tornar uma celebridade de carne e osso, sendo apreciada por toda a família. Os videogames, por sua vez, eram considerados um produto de entretenimento com crescente importância econômica, sua exploração como ponto de chegada na relação com os quadrinhos se reduz a um apêndice lucrativo.

Essa relação de dependência de uma mídia intermediária nem sempre se fez presente no nexo entre quadrinhos e videogames. Uma situação de transição de destaque envolveu o próprio Superman, quando em 1994 o jogo *The Death and Return of Superman*, no estilo *beat'em up*, foi lançado para os consoles *Mega Drive* e *Super Nintendo*, adaptando a saga dos quadrinhos que foi alardeada pelos diversos meios de comunicação do mundo todo. As proporções globais que um evento originário das HQs – que se aproveitou da situação no momento, que se traduzia no chamado "efeito Image Comics" – transbordaram diretamente para os videogames, mesmo em se tratando do crepúsculo da geração 16 bits, com a chegada do *Sony PlayStation* naquele mesmo ano. Houve até mesmo casos de inversão na relação, como, por exemplo, o jogo *Injustice: God Among Us*, lançado em 2013, fruto de uma parceria com a desenvolvedora NetherRealm (conhecida pela franquia *Mortal Kombat*) com a Warner Bros. Games. Situada em um universo alternativo, a trama coloca Superman no centro de uma polêmica que alimentou discussões em fóruns de gamers e fãs da DC na internet, e que teve uma adaptação em quadrinhos, escrita por Tom Taylor e desenhada por Jheremy Raapack.

Após o seu debute no *Atari VCS*, Superman voltaria aos videogames quase dez anos depois, com seus direitos licenciados para várias produtoras. Em 1988, a Taito desenvolveu um ***beat'em up*** para os arcades. O rápido e significativo desenvolvimento tecnológico da indústria dos videogames é expresso neste jogo, que associa uma estética dos quadrinhos à música de John Williams. No mesmo ano, um jogo para o *NES* (*Nintendo Entertainment System*) foi desenvolvido pela Seika, com um design ousado e proposta inovadora, o título apostava no visual "super-deformed"[12] e trazia diversos elementos do estilo *RPG*, como um inventário que disponibiliza ao jogador diferentes opções de poderes disponíveis (como visão de raio X, visão de calor, sopro congelante e super giro). O jogador também precisa percorrer lugares diversos do jogo para obter informações dos *NPC* (*non-playable character*) pertencentes ao universo das HQs do Superman. Em 1992 e 1993 foi a vez dos consoles da Sega receberem suas versões do Superman: primeiro o *Mega Drive,* e depois o *Master System*. Neste ponto já estava claro que o personagem havia se tornado um produto de sucesso também nos jogos eletrônicos, tornando-se presente em diversos outros consoles, como o *Nintendo DS*, *Gamecube* e *Game Boy Advance, Microsoft X-Box* e *X-Box 360*, e *Playstation 2*, sem contar uma malfadada adaptação para *Nintendo 64*, que não convém relatar aqui.

"Ler uma história significa vivê-la em sua imaginação. Jogar uma história dá aos jogadores, ainda mais aos jovens, a chance de criar a própria história", diz Jonathan Smith, Chefe de Produção da TT Games, no terceiro episódio do documentário *Superpoderosos* (2023). Essa nova capacidade à disposição das pessoas foi um efeito colateral de uma mídia criada para ativar os sensores de dopamina com luzes e sons, desafiando o seu usuário a vencer sempre, e que se transferia para os lares oferecendo opções de diversão e entretenimento. A Warner possibilitou o seu vínculo com os quadrinhos, ao menos no âmbito corporativo, mas foi um artista, que sem nenhuma preocupação com o éthos das HQs, deu início a tudo.

[12] Como explica Alinove (2011, p. 237, tradução nossa): "Aumentando a dimensão da cabeça e dos olhos em relação ao resto do corpo, arredondando o quadril e encurtando pernas e braços, obtém-se uma forma fisiológica infantil, evocando assim um sentimento inato de proteção e conferindo atributos de inocência e honestidade".

In memoriam: John Dunn faleceu em 27 de junho de 2018, aos 75 anos. Ele será sempre lembrado como a pessoa que fez os jogadores de videogame acreditarem que um homem em pixels poderia voar.

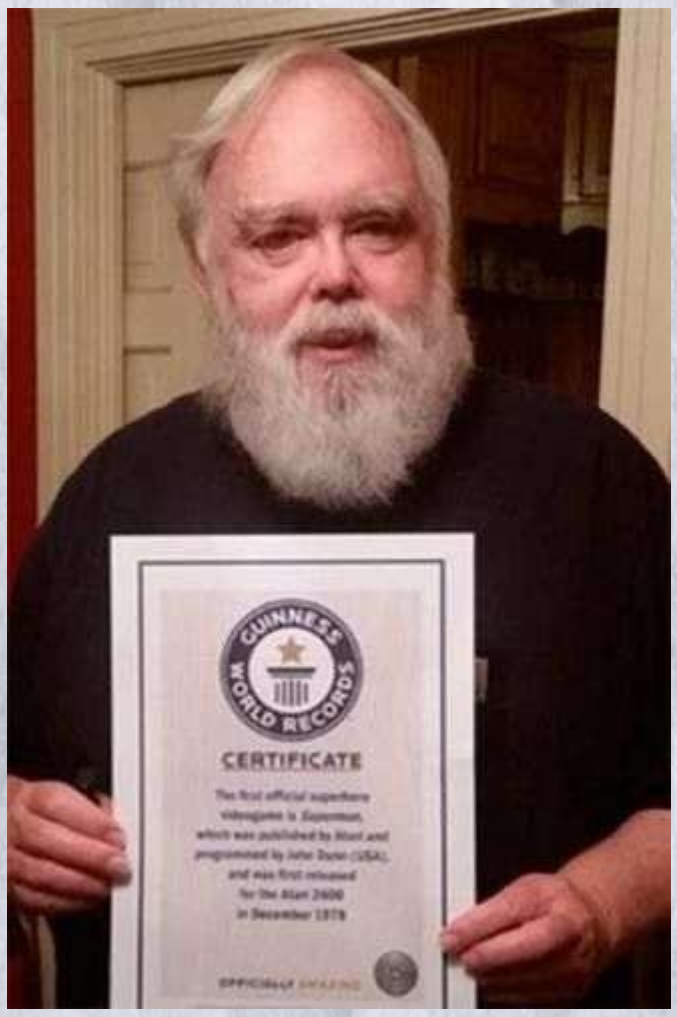


Imagem 25: John Dunn com seu certificado do *Guinness World Records*, pela criação de *Superman*, o primeiro jogo de super-herói licenciado[13].

[13] Fonte da imagem: obituário online de John Dunn. Disponível em: https://www.burnettcountysentinel.com/obituaries/john-f-dunn/article_8ab28294-8474-11e8-8e38-839c26d77400.html. Acesso em: 06 jun. 2024.

REFERÊNCIAS

ALINOVE, F. **Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi**. Milano: Springer-Verlag, 2011.

ASSIS, J. P. **Artes do Videogame: Conceitos e Técnicas**. 2006. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf. Acesso em: 01 mai. 2024.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. Traduzido por Thiago de Almeida castro do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CHIADO, M. V. G. **1983 + 1984: Quando os Videogames Chegaram**. São Paulo: Edição do autor, 2016.

COHEN, S. **ZAP! The Rise and Fall of Atari**. New York: McGraw Hill Book Company, 1984.

DALLA, K.; WELLS, J. **Comic Book Implosion: An Oral History of DC Comics Circa 1978**. Raleigh (North Caroline): TwoMorrows Publishing, 2018.

FRAGOSO, S. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In: FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Orgs.) **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2017.

FURLAN, C. HQ e os “Syndicates” norte-americanos. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.) **Histórias em quadrinhos: leitura crítica.** São Paulo: Edições Paulinas, 1985, p. 28-35.

GROENSTEEN, T. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução: Érico Assis. 1 Ed. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

ISAACSON, W. Running with the PACs. In: **Time Magazine**, New York, v. 120, n. 17, outubro, 1982. Disponível em: https://time.com/archive/6699270/running-with-the-pacs/. Acesso em: 5 mai. 2024.

JONES, G. **Homens do amanhã**. Tradução de Guilherme da Silva Braga e Beth Vieira. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

KENT, S. L. **The Ultimate History of Videogames, Volume 1: From Pong to Pokemon and Beyond … The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. New York: Three Rivers Press, 2015. E-Book Kindle.

LAPETINO, T. **Art of Atari**. Philadelphia: Dynamite Entertainment, 2016.

McCLOUD. S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MARCONDES, C. I. **Zip!: quadrinhos & cultura pop**. Brasília, DF: Editora Metrópoles, 2021.

NEWMAN, M. Z. **Atari age: the emergence of video games in America**. Cambridge: MIT Press, 2017.

PETROU, D. M. **The Making of Superman – The Movie**. New York: Warner Books, 1978.

POSTEMA. B. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: contruindo sentido a partir de fragmentos**. Traduzido por Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

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

RAUSCHER, A.; STEIN, D.; THON, J-N. (Org.) **Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions**. New York: Routledge, 2021. E-Book Kindle.

Super Ideas: An Interview with John Dunn. Disponível em: http://www.rossiters.com/greg/Game-Chambers.html. Entrevista concedida a Randy Ball, em novembro de 2000. Acesso em: 13 jun. 2024.

SUPERMAN. Game Program Instructions (manual do jogo para o console *Atari VCS*). SunnyValle (California): Atari Inc., 1979. 7 páginas.

Superpoderosos: A História da DC. Direção: Leslie Iwerks, Mark A. Catalena. Produção: Warner Bros. 2023. 165 min. Disponível em: https://play.max.com/. Acesso em: 20 jun. 2024.

THE ATARI Book: 40th Anniversary Special. Bournemouth (England): Imagine Publishing Ltda., 2012. 212 p.

The Image Revolution. Direção: Patrick Meaney. Produção: Patrick Meaney, Jordan Rennert. MUBI. 2014. 82 min. Disponível em: https://tubitv.com/movies/476183/the-image-revolution. Acesso em: 03 jun. 2024.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. 1 Ed. São Paulo: Criativo, 2017.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. **A linguagem dos quadrinhos**. 1 Ed. São Paulo: Criativo, 2015.

WELDON, G. **Superman. The unauthorized biography**. Hoboken (New Jersey): Wiley, 2013.

QUADRINHOS NO ENSINO DA GRAMÁTICA NORMATIVA: POSSIBILIDADES DE USO PARA JEREMIAS – PELE

9

Comics in the teaching of normative grammar: possibilities of using Jeremias – Pele

AUTOR: Nataniel dos Santos Gomes

Enviado: 10/06/2024
Aceito: 24/11/2024

Nataniel dos Santos Gomes
Nataniel dos Santos Gomes é Pós-doutor em Língua Portuguesa (UERJ), Doutor em Linguística (UFRJ), Professor na Graduação e na Pós-Graduação na UEMS e Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (UFMS), líder do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ), Pesquisador da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e membro da Academia Brasileira de Filologia (cadeira 9).

Resumo
Este artigo tem como objetivo principal apresentar as diversas possibilidades de uso das HQs como suporte para a interpretação da gramática normativa nas aulas de Língua portuguesa. Para isso, outros dois objetivos foram elencados: conhecer a obra *Jeremias – Pele* (CALÇA; COSTA, 2018) e explorar os recursos didáticos da obra em questão. Como aporte teórico, utilizou-se a metodologia abordada na BNCC (BRASIL, 2017); buscou-se suporte em pesquisadores como Ramos (2009), Rama e Vergueiro (2012), que versam acerca das diversas possibilidades de aprendizagem em sala de aula por meio do uso das HQs; para a inserção da gramática normativa, Bechara (2009) foi o elemento norteador desta pesquisa, já que contribuiu para a análise sintática de elementos retirados da obra mencionada. A pesquisa da análise de texto foi direcionada por Marconi e Lakatos (2003), a fim de mostrar a relação que um texto pode apresentar como objeto de estudo escolar formal, desde que o plano de aula do professor assim o faça.

Palavras-chave: Ensino de Gramática; Histórias em Quadrinhos; Jeremias – Pele; Língua portuguesa.

Abstract
This article aims at showing the different possibilities of using comics as a support for the interpretation of normative grammar in Portuguese language classes. For this, two other objectives were listed: read the comic book *Jeremias – Pele* (CALÇA; COSTA, 2018) and to explore the didactic resources of this text. As a theoretical contribution, the methodology addressed in the BNCC (BRASIL, 2017) was used; support was sought from researchers such as Ramos (2009), Rama and Vergueiro (2012), who deal with the various possibilities of learning in the classroom through the use of comics; for the insertion of normative grammar, Bechara (2009) was the guiding element of this research, as he contributed to the syntactic analysis of elements taken from the mentioned work. The text analysis was made through Marconi and Lakatos (2003), in order to show the relationship that a text can present as an object of formal school study, if the provided teacher's lesson plan does so.
Keywords: Teaching; Comics; Jeremiah – Pele; Portuguese language.

Introdução

Houve um período em que as histórias em quadrinhos (HQs) não eram aceitas nas aulas pelos professores conservadores, pois não as consideravam como um gênero textual adequado em conformidade com a norma culta, que, segundo eles, deveria ser ensinada nas escolas. Os livros didáticos aceitaram a proposta de diferentes interpretações e oportunidade de conhecimento crítico quando as HQs integraram o documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC – BRASIL, 2017), como sugestão de gênero textual a ser estudado, fazendo assim com que assumissem um importante espaço em todos os componentes curriculares:

> Atualmente, é muito comum a publicação de livros didáticos, em praticamente todas as áreas, que fazem farta utilização das histórias em quadrinhos para transmissão de seu conteúdo. No Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções. (RAMA; VERGUEIRO, 2012, p. 14).

A aceitação por parte dos alunos se deu desde as crianças na etapa do ensino fundamental até os adolescentes do ensino médio. Além disso, as HQs estão presentes nas provas de vestibular e concurso público, tanto no que se refere a interpretação como também na produção dos próprios quadrinhos. A parceria entre imagens e letras desperta a criatividade e a interação com esse gênero textual. Segundo Ramos (2009, p. 22), "quadrinhos seriam, então, um grande rótulo, um hipergênero[1], que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades". Desse modo, o professor precisa atentar-se às tendências que levam os alunos a participarem das aulas e, diante disso utilizar recursos tecnológicos para aprimorar esse conhecimento.

Em face ao exposto, alguns objetivos foram elencados para o desenvolvimento deste estudo, sendo o principal deles mostrar as diversas possibilidades de uso das HQs como suporte para a interpretação da gramática normativa nas aulas de Língua portuguesa, e para esse propósito, outros dois objetivos foram necessários: conhecer a obra *Jeremias – Pele* (2018) e explorar algumas classes gramaticais da referida obra.

A pesquisa apresenta caráter bibliográfico, que segundo Marconi e Lakatos (2003) é um tipo de pesquisa científica importante, haja vista tratar do levantamento do que já foi publicado sobre um determinado assunto, aqui no caso o enfoque é o ensino de HQs na sala de aula.

Temos como embasamento teórico, primeiramente, a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, conhecida como Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e a BNCC (BRASIL, 2017), pois direcionam o ensino dos componentes curriculares, inclusive da Língua portuguesa. No que diz respeito ao uso das HQs em sala de aula, Rama e Vergueiro (2012) e Ramos (2009) explanam sobre os instrumentos que constroem a sua produção como suporte para os professores desenvolverem suas aulas.

A partir dessa intenção, este artigo visa utilizar a HQs *Jeremias – Pele* (2018) para compreensão e uso dos quadrinhos alinhados ao ensino da gramática; para isso, algumas classes gramaticais foram escolhidas e embasadas por Bechara (2009) que usa definições normativas sobre substantivo, adjetivo, locução adjetiva, pronome, interjeição, artigo, numeral e verbo.

[1] O termo *hipergênero* é usado por Maingueneau em mais de uma obra (2004; 2005; 2006). O linguista defende que se trata de um rótulo que daria as coordenadas para a formatação textual de vários gêneros que compartilhariam diversos elementos. O autor cita como exemplo o caso do diálogo, presente em vários gêneros (RAMOS, 2009, p. 20).

Usar as HQs como um suporte de leitura para o desenvolvimento intelectual do aluno, não somente como linguagem verbal, mas também por meio da linguagem não verbal, tendo em vista compreender o que os quadrinhos podem representar, deve ser a preocupação do professor, isto é, dar subsídios para que a aprendizagem aconteça mediante todas as possibilidades que uma HQs possui ao ser explorada em sala de aula.

1. A proposta da BNCC para as HQs

A LDB n. 9.394/1996 estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, por meio das quais os currículos do ensino fundamental e médio devem abranger, obrigatoriamente, o estudo da Língua portuguesa "como instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania" (BRASIL, 1996, art. 36), assim como metodologias de ensino que estimulem a aprendizagem do estudante visando uma avaliação contínua que forneça práticas sobre os conhecimentos contemporâneos de linguagem.

Em consonância com essa lei está a BNCC, que tem como objetivo expressar "o compromisso do Estado Brasileiro com a promoção de uma educação integral e desenvolvimento pleno dos estudantes, voltada ao acolhimento com respeito às diferenças e sem discriminação e preconceitos" (BRASIL, 2017, p. 5).

O documento da BNCC (BRASIL, 2017, p. 68) cita as HQs como sugestão de gêneros artísticos a serem explorados em sala de aula, como:

> […] ampliação de repertório, considerando a diversidade cultural, de maneira a abranger produções e formas de expressão diversas [...] e em suas múltiplas repercussões e possibilidades de apreciação em processos que envolvem adaptações, remidiações, estilizações, paródias, HQs, minisséries, filmes, videominutos, games etc.

Ao observar o documento oficial acima, podemos entender que as HQs fazem parte da produção literária como ferramenta de apoio pedagógico para todas as disciplinas, tencionando interação entre a leitura, a produção e a interpretação. HQs como as da Mafalda estão presentes em concursos, vestibulares e na sala de aula, pois retratam em diversos âmbitos as condições sociais e políticas do sistema ao qual o texto se refere.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua portuguesa informam que a língua é "um sistema de signos históricos e social que possibilita ao homem significar o mundo e a realidade" (BRASIL, 1997, p. 22); diante dessa afirmativa, a linguagem verbal ou não verbal apresentada nas HQs se faz presente na vida e na história dos alunos, de maneira a transparecer suas crenças e atitudes linguísticas por meio dos desenhos e das falas que podem representar suas identidade, assim como a visão do meio social no qual estão inseridos.

A LDB n. 9.394/1996 também propõe que o ensino de Língua portuguesa seja instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania, os quais podem ser explorados em atividades direcionadas às HQs que priorizem a participação ativa de criação, compreensão e interação entre os professores, alunos e as linhas tracejadas no processo de criação das histórias.

O professor poderá usar uma prévia de leitura e interpretação do texto *Jeremias – Pele* (2018) para abordar a construção dos quadrinhos, ou seja, a linguagem verbal e não verbal, o humor, a ironia, as expressões dos personagens, a pontuação e os balões, entre outros importantes elementos que fazem parte das HQs.

2. A representatividade da HQs *Jeremias – Pele* (2018)

A história retratada em *Jeremias – Pel*e (2018) começa com o enredo de um garoto negro que desejava ser astronauta. Um dia, na escola, a professora propõe uma atividade coletiva, em que cada aluno deveria escolher uma profissão, escrever uma redação sobre ela e, no dia da apresentação, ir caracterizado do profissional escolhido. Jeremias percebeu a oportunidade de se realizar como astronauta, porém a professora achou que se tratava de uma profissão muito incomum e, que ele deveria ser um pedreiro, gerando comentários preconceituosos entre os alunos.

A frustração que o garoto sofreu fez com que se questiona-se: o porquê de ser escolhido como pedreiro. A mãe de Jeremias na tentativa de amenizar sua frustração conta que o seu avô era pedreiro e sentia muito orgulho dele, não deixando-o perceber que, provavelmente, a causa seria o tom da sua pele. Mas depois de uma discussão com outro garoto, que, frequentemente irritava Jeremias, seu pai contou que as ofensas recebidas na escola tinham relação com sua cor.

Figura 1: Preconceito

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 52).

O garoto estava vivenciando sua primeira realidade preconceituosa causada pelo racismo, o que o deixou muito triste, pois até então, não tinha noção do que significava ter uma pele negra em meio a vários colegas brancos. Ele entendeu que deveria se fechar, endurecer o seu coração e, provavelmente, se apagar como protagonista de sua trajetória. O cenário mostra a fúria do pai e o descontentamento de Jeremias em ouvir suas ásperas palavras: teria que ser melhor que todos e sempre estaria submetido a olhares desconfiados.

Jeremias não entendeu o que seu pai quis dizer sobre a necessidade de criar uma casca. No entanto, no decorrer da trama percebeu que não deveria ser melhor do que ninguém, mas, melhor do que ele mesmo, pois na verdade não se tratava de uma questão de humilhar os outros, e sim de se destacar por suas qualidades, conforme relato em que afirmou tirar as melhores notas da sala, única e exclusivamente por causa de sua dedicação e não por uma questão de pele. Diante dessas palavras, a professora se envergonhou da sua atitude, entretanto, Jeremias cresceu diante da turma, apresentando-se como uma pessoa cheia de expectativas e não condicionada a se trancar para as oportunidades devido ao que falavam e pensavam sobre ele.

A proposta deste artigo é de expor a HQs *Jeremias – Pele* (2018) para abordar alguns dos elementos da análise morfológica presentes nessa obra. Contudo, antes de iniciarmos as propostas pedagógicas para as aulas, frisamos que é importante o professor trabalhar, primeiramente, com a história do personagem Jeremias, um garoto que sofre *bullying* na escola pelo fato de ser negro. Nesse contexto, pode-se explorar o enredo com questionamentos reais, como a prática do preconceito linguístico, social e racial sofridos pelo protagonista, abrindo um leque de interações entre o professor, o aluno e a escola, voltadas para essas práticas às quais têm sido expostas ao combate do preconceito.

Para Rama e Vergueiro (2012), o professor deve orientar os alunos no trabalho com as HQs, e para isso deve motivá-los a participarem, bem como direcioná-los a encontrarem sentido na vivência da atividade, conforme proposta do professor. Diante dessa intenção, é importante que o material a ser estudado faça parte do planejamento e da execução das aulas.

Acreditamos que a obra *Jeremias – Pele* (2018) faça parte das narrativas de muitos alunos que, em algum momento, já sofreram *bullying* na escola, seja por seu sotaque, sua condição social, crença religiosa ou política, opção sexual, além de outros *tabus* presentes na rotina do ambiente escolar.

1 A gramática presente na HQs

Há muitas especulações em como ensinar a gramática normativa em sala de aula, até onde o professor pode interferir na oralidade produzida pelo aluno, assim como trazer significância ao que é ensinado na escola para que o mesmo possa usufruir dessa aprendizagem em diversas situações de sua vida. Sobre isso, os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua portuguesa (BRASIL, 1997, p. 16) explanam que:

> O estudo gramatical aparece nos planos curriculares de Português, desde as séries iniciais, sem que os alunos, até as séries finais do Ensino Médio, dominem a nomenclatura. Estaria a falha nos alunos? Será que a gramática que se ensina faz sentido para aqueles que sabem gramática porque são falantes nativos? A confusão entre norma e gramaticalidade é o grande problema da gramática ensinada pela escola. O que deveria ser um exercício para o falar/escrever/ler melhor se transforma em uma camisa de força incompreensível.

Diante desse impasse, o professor deve buscar recursos para que o ensino de gramática não seja essa camisa de força, conforme citado no documento acima, para que não aconteça de forma robotizada ou até mesmo estática acerca do que, e como ensinar a gramática normativa.

Pensando nas possibilidades sobre o ensino da gramática, as HQs é uma proposta divertida que utiliza a linguagem verbal e não verbal de maneira descontraída por meio do uso da semiótica, despertando o interesse pelas formas, cores e significados das histórias. Em razão disso, Palhares (2013, p. 4) entende que:

> As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas para introduzir um tema, para aprofundar um conceito já apresentado, para gerar discussão a respeito de um assunto, para lustrar uma ideia. Não existe regras para sua utilização, porém, uma organização deverá existir para que haja um bom aproveitamento de seu uso no ensino podendo desta forma, atingir o objetivo da aprendizagem.

A seguir, fazemos uma exposição de como podemos trabalhar com a gramática retirada dos quadrinhos. Essa intervenção de trabalhar o texto e os elementos gramaticais em um único recurso possibilita ao aluno conhecer o texto por completo, sem frases soltas ou sem sentido. A BNCC (BRASIL, 2017) cita que os alunos devem ser instigados a terem vivências significativas, a partir de conteúdos desenvolvidos em projetos para se tornarem protagonistas com ideias e propostas relevantes para a sua aprendizagem e projeto de vida.

Os aspectos gramaticais constantes nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua portuguesa (BRASIL, 1997) norteiam o professor, como destacado na citação a seguir:

> […] partir do que os alunos já sabem sobre o que se pretende ensinar e focar o trabalho nas questões que representam dificuldades para que adquiram conhecimentos que possam melhorar sua capacidade de uso da linguagem. Nesse sentido, pretende-se que o aluno evolua não só como usuário, mas que possa assumir, progressivamente, o monitoramento da própria atividade linguística (BRASIL, 1997, p. 60).

Dessa forma, pretendemos estimular o engajamento da aprendizagem para que os alunos experimentem vivenciar o seu protagonismo de maneira crítica e centrada sobre qualquer assunto, considerando ampliar a visão que possuem deles mesmos e do mundo para favorecer suas escolhas de leitura e se sensibilizarem com as escolhas dos demais colegas.

Segundo Torres Filho (2005, p. 36):

> [...] vale considerar que existem formatos extremamente variados de HQs, que abordam todo tipo de tema possível e que são produzidos visando a públicos variados. Nesse sentido, pode-se afirmar que o mundo dos quadrinhos é tão amplo e diversificado como o do cinema, da música e da literatura.

Após conhecer o perfil dos alunos, é importante selecionar as HQs que agregarão conhecimento ao público escolhido, sendo essa uma possibilidade do professor explorar o universo colorido dos quadrinhos, ou ainda, como suporte de ensino. Nessa esteira de ideias, o professor deve esperar que seus alunos evoluam no processo de aprendizagem e que “As histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando o senso crítico” (RAMA; VERGUEIRO, 2012, p. 21), de maneira que percebam que em qualquer tipo de texto há uma possibilidade de leitura.

1.1 Substantivo

Segundo Bechara (2009, p. 93) o substantivo é:

> […] a classe de lexema que se caracteriza por significar o que convencionalmente chamamos objetos substantivos, isto é, em primeiro lugar, substâncias (homem, casa, livro) e, em segundo lugar, quaisquer outros objetos mentalmente apreendidos como substâncias, quais sejam qualidades (bondade, brancura), estados (saúde, doença), processos (chegada, entrega, aceitação).

O substantivo faz parte das “categorias gramaticais” que, segundo Bechara (2009), pode representar vários termos, como nome, pronome, sintagma nominal, oração nominalizada. No caso da imagem, no primeiro balão, o substantivo *pai* tem valor de sujeito da oração; sobre ele o autor explica: “uma palavra não é um substantivo porque funciona como sujeito, mas, ao contrário, pode ser sujeito porque é substantivo ou pode aparecer como tal” (BECHARA, 2009, p. 91).

Figura 2: Substantivo

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 41).

A classificação dos substantivos também pode ser explorada em todo o texto *Jeremias – Pele* (2018), tendo em vista reconhecermos que “[...] processo de ensino aprendizagem é um desafio constante, com a procura por mecanismos que venham facilitar esse processo” (SEVERO; SEVERO, 2015, p. 2). Desse modo, segundo análise dos autores, retirar os substantivos e classificá-los em um texto que é comum à idade dos alunos, pode fazer com que percebam os substantivos presentes em toda parte e em qualquer tipo de texto.

Os substantivos que estão nos balões são: pai – substantivo masculino comum, no singular –; tabela – substantivo feminino simples, no singular –; e desculpa – substantivo feminino comum, no singular.

Na cena apresentada na figura acima, os autores usaram o recurso chamado de metáforas visuais, responsável em fazer com que o leitor interprete o texto sem o uso dos balões. Tal recurso visual é transmitido em quadrinhos passíveis de interpretações, como nas imagens em que as cores e as expressões faciais mostram um momento de discórdia e nervosismo entre os personagens, dando a impressão de que as cenas seguintes mostrarão uma briga corporal, remetida a imagem de um soco.

1.2 Adjetivo

O adjetivo faz parte das chamadas “categorias gramaticais” da língua. Segundo Bechara (2009), além do adjetivo, existem os substantivos, verbos e os advérbios. Para o gramático, são categorias porque são dotadas do significado categorial, isto é, têm características de lexemas, sintagmas e orações inteiras; isso mostra que uma mesma palavra pode ser classificada de diferentes maneiras, a depender de sua posição ou sentido na oração. Na figura a seguir, o substantivo *pedreiro* é qualificado de acordo com os seguintes adjetivos: trabalhador, inteligente e generoso.

Figura 3: Adjetivos

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 26).

À luz da obra, as adjetivações têm um papel de requalificar, de forma positiva, a atuação profissional de um pedreiro, no caso, exemplificado pelo papel do avô de Jeremias, o qual exercia essa profissão. A mãe usa da oratória de convencimento para despertar no filho o interesse e a importância da profissão, exaltando as características do pai, que não se torna inferior por ser um pedreiro. Nesse contexto, os alunos podem ser convidados a usarem as profissões (substantivos) que gostariam de exercer, intencionando assim dar adjetivos para qualificá-las.

Na BNCC (BRASIL, 2017) uma das habilidades abrange os adjetivos, as locuções ou as orações adjetivas, para que a análise de diferentes gêneros textuais possa ter diferentes recursos gramaticais ao incremento da compreensão e da criatividade e ao manejo adequado desses elementos nos textos produzidos, considerando os contextos de produção.

1.3 Locução adjetiva

No texto *Jeremias – Pele* (2018) encontramos várias locuções adjetivas, que, segundo Bechara (2009, p. 123) são “a expressão formada de preposição + substantivo ou equivalente com função de adjetivo”. No caso, a locução apresentada na imagem é *guardião da noite*, em que guardião é um substantivo, *da* é a contração da preposição *de* + o artigo *a*, e *noite* é uma palavra substantiva que toma valor de adjetivo, formando assim, uma locução adjetiva oriunda do adjetivo noturno.

Figura 4: Locução adjetiva

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 27).

Trabalhar a locução adjetiva ou qualquer outro tema usando as HQs mostra que os quadrinhos passaram por uma evolução que tem ultrapassado a intencionalidade de sua criação. Antigamente acreditava-se ser pouco provável que sua funcionalidade sairia do meio jornalístico ou dos gibis para adentrarem nas escolas, assim como a possibilidade de unir a proposta didática desse gênero com aulas de qualquer disciplina; para além disso, pouco se acreditava que o ensino da gramática pudesse mudar tanto, isto é, sair do decorar para “ter” e “dar” sentido à vida do aluno.

1.4 Pronome

O pronome corresponde a palavra que acompanha ou substitui o nome, que, no caso, são os substantivos. Os pronomes são substantivos, adjetivos, advérbios e – em algumas línguas que não o português – até verbos (BECHARA, 2009, p. 92). O gramático explica ainda o conceito de pronome:

> […] a classe de palavras categoremáticas que reúne unidades em número limitado e que se refere a um significado léxico pela situação ou por outras palavras do contexto. De modo geral, esta referência é feita a um objeto substantivo considerando-o apenas como pessoa localizada do discurso (BECHARA, 2009, p. 138).

Figura 5: Pronome

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 51).

Na figura acima, há vários pronomes: na primeira parte, o pronome pessoal do caso reto: *eu*; na segunda parte, *quê* desempenha a função de pronome interrogativo. O pronome oblíquo *me* segue com outros pronomes, como *ele*, *você.*

No primeiro balão, o pronome *eu* refere-se ao pai. No segundo balão, o pronome interrogativo *quê* direciona a pergunta direta feita por Jeremias ao seu pai. No mesmo balão, o pronome *me* é oblíquo átono por ter uma entonação fraca, e que por vezes pode exercer a função de pronome reflexivo. O pronome pessoal *ele* representa o garoto que praticou a ação de agredir Jeremias e *você*, também pronome pessoal, remete-se ao pai do protagonista.

As cores possuem representatividade nas HQs, haja vista serem elementos cruciais que marcam uma cena expressiva de discussão entre o pai e o filho. Tanto o fundo quanto a cor que o pai foi colorido nos remete a ideia de nervosismo, já na expressão facial de Jeremias, podemos perceber a sensibilidade e tristeza do protagonista, pois o plano de fundo da cena proporciona a análise de uma discussão que, provavelmente, acarretará em distanciamento emocional entre os personagens.

1.5 Interjeição

Interjeição é a expressão com que traduzimos os nossos estados emotivos. Têm elas existência autônoma e, a rigor, constituem por si verdadeiras orações. Em certas situações, algumas podem estabelecer relações com outras unidades e com elas constituir unidades complexas (BECHARA, 2009, p. 277).

Bechara (2009) reparte as interjeições em quatro tipos, sendo: certos sons vocálicos que na escrita se representam de maneira convencional; palavras já correntes na língua; palavras que procuram reproduzir ruídos de animais ou de objetos; e, por último, as locuções interjetivas.

Figura 6: Interjeição *ah*

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 13).

Na primeira parte da figura acima, a interjeição *ah* representa uma admiração, a qual se classifica no primeiro tipo estabelecido por Bechara (2009), ou seja, som vocálico que na escrita se representa de maneira convencional: *ah!, oh!, hui!, hum.* A letra *h* no final pode marcar uma aspiração, alheia ao sistema do português. O uso da interjeição *ah* no balão, indica som vocálico de admiração que Jeremias expressa pela beleza de sua mãe e pelo fato dela gostar muito de manteiga. Na segunda imagem – *ha*, *há* – a sonoridade é de um riso, de alegria e concordância com o que o filho disse.

Outras interjeições são encontradas na *graphic novel Jeremias – Pele* (2018), como *nossa, hum, clic, humpf, uau*, *heim, vixe, há há*. Bechara (2009) as classifica conforme a situação em que se apresentam, como chamamento (*psiu*), dúvida, suspeita ou admiração (*hein*). “As interjeições são proferidas em tom de voz especial, ascendente ou descendente, conforme as diversas circunstâncias dos nossos estados emotivos” (BECHARA, 2009, p. 278).

A análise dessa figura demonstra uma situação cotidiana que sem o uso dos balões percebemos uma certa alegria num momento comum, que é a refeição em família. As expressões faciais passam uma ideia de que a família é unida, parecendo até uma propaganda de TV que valoriza a imagem da família tipicamente feliz.

Figura 7: Interjeição *psiu*

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 27).

A professor escolheu a interjeição *psiu* para chamar a atenção de Jeremias e seu colega Marcos, para que mudassem de comportamento, pegando para si o gibi sobre o qual estavam comentando. Como escrito anteriormente, a interjeição *psiu* é para Bechara (2009) um chamamento.

As aulas do ensino de gramática podem, por vezes, serem cansativas e enfadonhas, mas, com o recurso visual das HQs:

> [...] pode-se dizer que o único limite para seu bom aproveitamento em qualquer sala de aula é a criatividade do professor e sua capacidade de bem utilizá-los para atingir seus objetivos de ensino (RAMA; VERGUEIRO, 2012, p. 20).

Nesse contexto, o professor desempenha papel fundamental na prática de ensino, o de conhecer os seus alunos e buscar metodologias que despertem o interesse pela aprendizagem.

1.6 Artigo

O artigo está sempre acompanhando um substantivo e pode ser classificado em definido, quando se refere a um substantivo, sendo possível determinar qual seja; e o indefinido que se refere a um substantivo que não está especificado, ou seja, não está explícito ou é mostrado de maneira geral.

Figura 8: Artigo definido

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 10).

Bechara (2009, p. 130) define artigo definido, ou, simplesmente definido por “o, as, os, as que se antepõem a substantivos, como reduzido valor semântico demonstrativo e com função precípua de adjunto desses substantivos”, isso significa que o artigo está localizado na oração juntamente com o substantivo. Ainda segundo colocações do autor:

> [...] o artigo definido identifica o objeto designado pelo nome a que se liga, delimitando-o, extraindo-o de entre os objetos da mesma classe, como aquele que já foi (ou será imediatamente) conhecido do ouvinte – quer através do discurso (que dele faz menção), quer pela “dêixis” (que o mostra, ordenando-o espacial e temporalmente), quer pelo contexto idiomático, no qual a palavra é, quando não ulteriormente determinada, nome de conceito ou de toda uma classe de objetos. (BECHARA, 2009, p. 131)

No balão do quadrinho acima, é possível encontramos o artigo definido *o*, já que ele acompanha o substantivo *projeto*, definindo a qual projeto o falante está se referindo, e que a pessoa que ouve já conhece o projeto que ele está citando. No caso, pela observação de Bechara (2009), o projeto do pai de Jeremias é como aquele que já foi (ou será imediatamente) conhecido do ouvinte, no caso, a sua esposa.

A gramática não pode mais ser ensinada de maneira engessada, em que o aluno memoriza as regras e aplica as resoluções das atividades em questões de múltipla escolha. Esse ensino tradicional de memorizar e registrar as respostas exatamente conforme o professor corrige a atividade, já não se enquadra mais no saber interpretar e entender a função de cada palavra, bem como o contexto a qual ela está inserida.

Como veremos na próxima figura, reconhecer um artigo indefinido é tão importante quanto saber identificá-lo dentro do sentido da frase, tendo em vista que algumas palavras pertencentes às classes gramaticais podem mudar de sentido, conforme a função que desempenham e o valor que exercem no enunciado.

Figura 9: Artigo indefinido

Fonte: (CALÇA, COSTA, 2018, p. 24).

Segundo Bechara (2009, p. 130), os artigos indefinidos "[...] funcionam como adjunto de substantivo, mas que do autêntico artigo diferem pela origem, tonicidade, comportamento no discurso, valor semântico e papéis gramaticais." Quando o garoto ridiculariza Johnny por ter um comportamento imaturo semelhante à de um bebê, não quer dizer que ele seja um bebê e nem que esteja referindo-se a um bebê específico, mas sim ao seu comportamento.

Vale destacar que segundo o Parâmetros Nacionais de Língua portuguesa torna-se importante o aluno:

> Compreender e usar os sistemas simbólicos das diferentes linguagens como meio de organização cognitiva da realidade pela constituição de significados, expressão, comunicação e informação (BRASIL, 1997, p. 6).

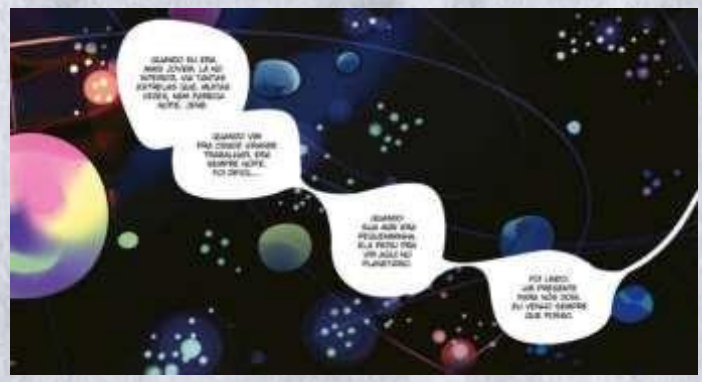
Além de usar a gramática interpretativa em relação ao artigo indefinido, o professor pode explorar outras informações apresentadas nesse trecho dos quadrinhos, como a linguagem não verbal, a linguagem corporal e o comportamento dos integrantes na imagem.

As expressões faciais dos personagens mostram como cada um reagiu a comparação feita, sendo uma de sarcasmo, uma de contentamento, uma de espanto e a do outro, Johnny, de surpresa. O uso do artigo indefinido *um* na oração anterior, foi usado para exemplificar o que cita o gramático: "*Um* ocorre como correlativo de outro em sentido distributivo." (BECHARA, 2009, p. 137).

1.7 Numeral

O numeral possui a função de quantificar, dando valor a algum substantivo que pode ser variável de gênero, como por exemplo, *dois* ou *duas*, e número, *uma* ou *umas*. Segundo Bechara (2009, p. 167), é a "palavra de função quantificadora que denota valor definido." como mostra a figura abaixo:

Figura 10: Numeral



Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 80).

O numeral encontrado nesse trecho é *dois*, e se refere a quantidade de pessoas, no caso a mãe de Jeremias e seu avô. Classificado como cardinal, por exprimir uma quantidade, Bechara (2009) ainda acrescenta o termo numerais simples, como *um, dois*, *três,* e outros que possuem um único radical. E o número cardinal “pode às vezes ser empregado para indicar número indeterminado” (BECHARA, 2009, p. 61), como na imagem que ilustra a mãe de Jeremias ao comentar sobre quando percebeu *umas* negras lindas. *Umas*, indica um número indeterminado de negras lindas.

Figura 11: Ordinal indeterminado

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 61).

O exemplo de ordinal indeterminado é pouco explorado nas aulas de Língua portuguesa e esse trecho do quadrinho foi assertivo ao exemplificar, na prática, essa representatividade. As HQs contribuem para a significância da aprendizagem em seu sentido real, nas falas do cotidiano em que os alunos podem perceber a funcionalidade de cada palavra, ou a sua classificação. Isso significa que o aluno é estimulado a perceber o sentido do que ele mesmo fala e lê em consonância com as regras gramaticais, servindo de estímulo ao interesse, tanto do professor, ao ensinar, quanto do aluno, a usar o que se aprende ao longo da vida.

1.8 Verbo

Verbo é a classe gramatical que indica ação, estado ou fenômeno da natureza. Bechara (2009, p. 173) explica que, de maneira geral, verbo é "a unidade de significado categorial que se caracteriza por ser um molde pelo qual organiza o falar seu significado lexical." Nos quadrinhos é possível constatarmos vários verbos flexionados de acordo com o modo, tempo, número e pessoa. O verbo escolhido para análise foi a forma *falaram,* oriundo do verbo no infinitivo falar, verbo regular, conjugado na terceira pessoa do plural – eles/elas, modo verbal indicativo, no tempo pretérito perfeito, representando uma ação concluída no passado.

Figura 11: O verbo falar

Fonte: (CALÇA; COSTA, 2018, p. 50).

Bechara (2009, p. 174) explica que há categorias que sempre estão ligadas, "[...] não se separa a 'pessoa' do 'número' nem o 'tempo' do 'modo'; isto ocorre em grande parte, senão totalmente, com o 'tempo' e o 'aspecto'", contudo, não seria possível separar a pessoa exposta na figura, sendo a terceira do seu número – o plural. Conforme colocações do autor, as categorias verbais são:

> **Gênero** (PC) – Refere-se aos participantes no acontecimento comunicado e daí adquire capacidade qualificadora. Em geral, não necessita marca especial. No português, aparece apenas na voz passiva (*o livro foi escrito* / *a novela foi escrita*). Já no latim, é um morfema típico do particípio; também se manifestava em construções com objeto direto no português até entre os séculos XVII e XVIII, quando desapareceu definitivamente ("[Inês de Castro] *tem pisada a areia ardente*, Camões). Vigora ainda hoje no francês e no italiano (*je l'ai écrite* [*la lettre*], *l'ho scritta*).
> **Número** (PC) – Refere-se aos participantes no acontecimento comunicado e daí adquire capacidade quantificadora. No português e demais línguas românicas, está sempre ligada à pessoa no verbo flexionado ou finito e, em parte, também na forma verbal infinita (port. *O dizê-lo eu*, esp. *el decirlo yo* – "o fato de que eu o diga"). Aparece sem pessoa apenas em uma forma infinita, novamente o particípio (*visto – vistos*).
> **Pessoa** (PC/PF) – Determina a relação dos participantes no acontecimento comunicado com os participantes no ato de fala. Primeira pessoa: coincidência do participante no acontecimento comunicado (PC) com o falante (só em parte também, quando se trata do plural); segunda pessoa: coincidência PC com o ouvinte; terceira pessoa: PC não coincide com nenhuma das duas pessoas.

> **Estado** (AC) – Afeta a qualidade lógica do sucesso comunicado (*afirmativo*, *negativo*, *interrogativo*, *negativo-interrogativo*). No português e demais línguas românicas, o estado é mais uma qualidade da oração; mas, às vezes, exige também uma forma verbal especial no âmbito da sintaxe (inversão), ou também no âmbito da morfologia (imperativo – imperativo negado: *canta*/*não cantar*, *canta*/*não cantes*; gerúndio – gerúndio negado; particípio – particípio negado).
> **Aspecto** (AC) – Segundo Jakobson, assinala a ação levada até o fim, isto é, como conclusa perfeita) ou inconclusa (imperfeita). Certas espécies de ação, como *durativa*, *incoativa* (*ingressiva*), *terminativa*, *iterativa*, etc., são apenas subdivisões desta categoria.
> **Tempo** ou **nível temporal** (AC/AF) – Assinala a relação temporal do acontecimento comunicado com o momento do ato de fala; o presente encerra este momento, o passado é anterior, e o futuro ocorrerá depois deste momento:
> **Voz** ou **diátese** (PC/AC) – Determina a relação entre o acontecimento comunicado e seus participantes. O primeiro participante lógico, o sujeito, pode ser agente do acontecimento (*voz ativa*) ou objeto do acontecer (*voz passiva*), ou agente e objeto ao mesmo tempo (*voz média*, incluído o *reflexivo*). (BECHARA, 2009, p. 176, grifos do autor)

O autor ainda comenta que uma ação pode surtir dois tipos de efeitos com resultado, que ele chama de resultativa; ou sem resultado, chamada de não resultativa. No caso da figura 11, notamos que Jeremias sofre com as coisas que os colegas falam, tendo um resultado subjetivo, quando afeta o sujeito por meio de uma ação efetiva. Conhecendo o contexto dessa HQs, somente pela ilustração dessa cena, percebemos o semblante de abatimento de Jeremias acerca do preconceito racial que sofreu, mas o que torna a história mais sensível é o fato dele não ter percebido que todas as implicâncias eram decorrentes da cor de sua pele.

Ramos (2009) comenta que o corpo fala, e que tanto a postura do corpo quanto as expressões faciais podem dar algumas informações sobre a situação do personagem, nesse caso, Jeremias transparece ao leitor a emoção e transmite tristeza em seu olhar. A cor do plano de fundo também passa uma informação de frieza, o personagem está estático e melancólico. A imagem de Jeremias é realista, buscando sensibilizar o leitor a se envolver nesse momento de nostalgia do personagem. O tamanho que seu rosto foi ilustrado, a posição do seu desenho e a proporção do quadrinho mostra que ele está num canto, diferente da imagem final da história, a qual Jeremias cresce quando apresenta para a sala o seu texto sobre a profissão que a professora escolheu para ele.

Além da parte gramatical, comentada sobre o verbo, as demais informações sobre o ambiente e movimento do personagem pode ser explorado para que o aluno não só identifique qual é o verbo presente no balão, como também tenha um olhar crítico após analisar toda a imagem para buscar o seu complemento no espaço e tempo apresentados.

Conclusão

As HQs já fazem parte do repertório dos professores de Língua portuguesa e de outros que querem trazer para as suas aulas dinamicidade e interação entre o texto e seus sentidos.

Observamos que as HQs podem ser trabalhadas para iniciar e aprofundar o conteúdo exposto pelo professor como uma ferramenta fundamental para todas as etapas de ensino, inclusive aquelas em que os alunos estão no início da alfabetização, uma vez que é possível interpretar e contar a história por meio das imagens pelo fato das HQs serem textos multimodais.

A junção de elementos gramaticais como o uso da morfologia apresentada, além do ensino léxico-gramatical tem a intenção de atrair a atenção dos alunos em buscarem novas significâncias em suas leituras, para que, como resultado final, as HQs sirvam de motivação para resgatar a atenção e despertar o aprimoramento da leitura e interpretação de texto por parte dos alunos.

Professores que trabalham com as HQs nas aulas tendem a ter sucesso e mais participação dos seus alunos, pois, além dos recursos já expostos neste texto, os alunos podem dialogar com as histórias, conforme sugestão deste artigo, utilizando a obra *Jeremias – Pele* (2018), a qual traz vários temas que podem ser trabalhos por abordar situações cotidianas nas escolas que precisam ser conversadas, como o *bullying* e o preconceito racial.

Entendemos que o professor desempenha um papel importante na construção crítica de seus alunos, e as HQs mostram que mesmo os temas propostos pela gramática normativa podem servir de preparação para as provas que os alunos farão em avaliações internas e externas.

Referências

BECHARA, E. **Moderna gramática portuguesa.** 37. ed., rev., ampl. e atual. conforme o novo Acordo Ortográfico. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. Presidência da República. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União,** seção 1, p. 27833, 23 dez. 1996.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais:** língua portuguesa. Brasília: SEF, 1997.

CALÇA, R; COSTA, J. **Jeremias***:* Pele. Roteiro: Rafael Calça; Arte: Jefferson Costa. Barueri, SP: Panini Brasil, 2018.

PALHARES. M. C. História em Quadrinhos: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino de História. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf.Acesso em: 09 fev. 2023.

RAMOS, P. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SEVERO, D. F.; SEVERO, M. F. da S. As HQS como ferramenta pedagógica em sala de aula. **Revista Incelências**, v. 4, n. 1, p. 1-13, jan./jun. 2015.

TORRES FILHO, J. H. As Histórias em Quadrinhos no Ensino Médio. *In:* **Revista Linha Direta:** Educação por escrito. p. 36 - 37, 01 dez. 2015.