

Antropofagia Fractal nas HQs: O Mundo Virtual dos Ciberescritores

Arizângela Oliveira Figueiredo – UNEB¹ –

Resumo:

A hipertextualidade quadrinhística – há muito configurada pela própria cultura dos apreciadores de gibis – encontra um terreno fértil no ciberespaço: desenhos, imagens, movimentos e roteiros compõem o vácuo entre uma seqüência e outra. No ciberespaço hiperficcional desenvolve-se o jogo fractal das Histórias em Quadrinhos. A interação disseminada em *Fanfics* e *hiperfans* constitui *becomings*, *crossover*, *work in progress*... Escrita Marginal? Leitura Marginal? Qual o estatuto desses autores? Uma rede de renegociação configura-se no mundo virtual: o ciberescritor admira e confessa sua paixão pela obra/personagem, e difunde o objeto símbolo de apreciação. Através da análise do mundo virtual de personagens como o Cavaleiro das Trevas, *Wolverine*, *Superman*, dentre outros, observar-se-á o jogo hipertextual dos ciberescritores e a veiculação interativa de textos que abrem caminho para questionamentos em torno do estatuto autoral: O que é um/o autor?

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Fanfics, Autor.

¹ E-mail: zannaoliveira@yahoo.com.br

Abstract:

The Comic Strip finds a fertile ground in the cyberspace: pictures, imagens, movements and scripts compose the vacuum between a sequence and other. In the hiperficcional cyberspace is developed the fractal game of the Comic Strip. A disseminated interetion in fanfics, hiperfans composes becomings, crossover, work in progress. Marginal writing? Marginal reading? What is the statute of these authors? A net of renegotiation is introduced in the virtual world: the ciberwriter admires and exhibits his passion by masterpiece/character and so he spread the object, symbol of the appreciation. By analisys of the virtual world of characters as: Batman, wolverine, spiderman and superman, I will present the hipertextual game of the ciberwriters and the interative relation of texts that opens a link to question about the author's statute: what is an/the author?

Key Words: *Comic Strip, Fanfics, Author.*

1. No princípio era o autor.

Duvidemos das afirmações, do retorno às origens. Aliás, importaria saber quem é o autor? O *status quo* quanto ao estatuto autoral permeia acaloradas discussões no momento atual. O autor ora individualizado, ora imortalizado, ora morto por uma ausência singular, perfaz dinâmicas questionadoras. Apertemos o nó da reflexão: Como pensar a autoria em termos de ciberespaço?

Ou, como pensar autoria no mundo virtual² das HQs? Nos propomos, no presente texto, a discorrer sobre tais reflexões, sobre o sentido do discurso, sobre a autoria-ciber-das-HQs. Ficaremos com o não-sentido.

Espaço desterritorializado entre várias leituras e escritas, as Histórias em Quadrinhos dispõem dos elementos do mundo virtual ciber e constroem, entre conexões e redes de renegociações, uma teia textual marcada pela apropriação. Mas, por que as HQs? Que características fazem dessa arte seqüencial um elemento fundamental para este trabalho?

Apresentemos a arte: num dado quadro, temos os sobrinhos do Donald escondidos em cima de um muro observando o Bafo de Bode; num outro, eles tiram a peruca do “malvado”; e por fim, em um terceiro quadro, este aparece completamente rasgado e fugindo de algo; no canto do mesmo quadro, vemos escrito num balão: “Bala de canhão cabrum”. Completamos³ os espaços em branco: após tirarem a peruca do Bafo, os sobrinhos do Donald pegam uma bola de canhão e jogam na cabeça do bandido, que grita de dor, só depois é que acontece o que vemos: a fuga. Então, de quem ele está fugindo? Não há problemas em compreender a história porque o que não foi desenhado faz-se presente, e nesse jogo, podemos passar para o quadro seguinte e continuar a leitura-autoria⁴.

² Segundo Pierre Lévy, o virtual não difere do real, como muitos pensam, mas sim do atual. Já o possível se assemelha ao real, a diferença entre ambos é apenas a existência. O virtual é o nó, um complexo problemático que busca uma resolução. Atualizar é, portanto, criar, propor uma solução que não estava contida no enunciado.

³ Outras seqüências podem ser configuradas, é o que parece propor a nona arte.

⁴ D’OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. Cultura em Quadrinhos: Reflexões sobre as Histórias em Quadrinhos na perspectiva dos Estudos Culturais. On Line: 16 de maio de 2005. Disponível em: <http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/>

Assim é a cultura dos quadrinhos, interação entre o verbal e o visual, espaços em branco que precisam ser completados. O corte dos quadrinhos, portanto, configura-se não como moldura que limita uma imagem; pelo contrário, funciona como o alimento da criação do leitor-autor. A arte se apropria do leitor, e este dispõe dos cortes. Nessa dinâmica, as seqüências parecem convidar a algo mais: ainda que os sentidos se apresentem à história, acabamos instituindo novas marcas.

N'Uma séria casa num sério mundo⁵, as seqüências seguem-se assustadoras, os amotinados exigem a presença do Cavaleiro das Trevas para a liberação dos reféns. O Coringa, como maestro dos horrores, quer pôr à prova a loucura do Herói, entre medo, sombra, escuridão, monstros reais. Reais ou Imaginários? Numa dada seqüência, Fabíola Yume⁶ arrisca-se a desenhar sua história, o ciberespaço o disponibiliza e ela afirma a que veio:

Baseado na história Uma séria casa em um sério mundo, escrito por Grant Morrison e ilustrado por Dave McKean, publicada pela Panini Comics em setembro de 2003 (versão nacional). Inspirado nas páginas iniciais, onde os internos do Asilo Arkham se amotina, e exigem a presença do Batman. Coringa, é claro, aproveita para tomar algumas liberdades. Só que neste fanfic, ele consegue ir muito mais longe... Uma Noite No Asilo Arkham.

Os quadrinhos parecem alcançar o jogo dos sentidos reivindicado não apenas por sua cultura, mas também pelo

⁵ V. História completa em: MORRISON, Grant; MCKEAN, Dave. *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo*. São Paulo, Abril Jovem, 1990.

⁶ YUME, Fabíola. Uma Noite no Asilo Arkham. On Line: 26 de agosto de 2005. Disponível em: <http://www.guaruhara.hpg.ig.com.br/Fanfics>.

ciberespaço, ambos (quadrinhos e ciberespaço) acreditam na apropriação e acabam disseminando um movimento constituído pelo jogo das homenagens – a semelhança na diferença. “O leitor participa da narrativa quadrinhística, completando o vácuo entre um quadro e outro”⁷ : salvar o super-herói preferido, o casamento tão esperado, juntar numa grande saga vários personagens: Superman, Mulher-Maravilha, Batman, Coringa, Lex Luthor, Wolverine, Homem-Aranha, Mulher-Gato, Pingüim, Magneto, Apocalipse...

Os *fanwriters*, portanto, encontram na *web* o campo perfeito para a escrita das HQs, entre ficção científica e batalhas assustadoras, tudo pode ser encontrado nas exposições virtuais que circulam na rede.

Mas qual o estatuto desses autores? Poderíamos considerá-los? As *fanfics* ampliam o potencial de comunicação e conhecimento, lançam novas ordens e espaços narrativos, instigam os questionamentos. Entre a desterritorialização e a fragmentariedade dos quadrinhos, o ciberespaço reserva, aos afeccionados, amplitudes do virtual nas quais os sentidos se atualizam. Seria o enterro do autor? Ou, estaria o autor imortalizado? Importaria imortalizá-lo ou matá-lo? Ou, não seria a função-autor que está em jogo? Foucault proclama:

“Em suma, o nome de autor serve para caracterizar um certo modo de ser do discurso: para um discurso, ter um nome de autor, o facto de se poder dizer “isto foi escrito por fulano” ou “tal indivíduo é o autor”, indica que esse discurso não é um discurso quotidiano (grifo nosso), indiferente, um discurso flutuante e passageiro, imediatamente consumível (grifo nosso), mas que se trata

⁷ FRANCO, Edgar. *HQstrônicas: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet*. On Line: 25 de maio de 2005 Disponível em: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/textos29.htm>

de um discurso que deve ser recebido de certa maneira e que deve numa determinada cultura, receber um certo estatuto.”⁸ (FOUCAULT)

A problemática textual do ciberespaço multiplica as ocasiões de produção do sentido, o texto se realiza através de escolhas e percursos próprios, entre possibilidades de intervenções, acréscimos, edição, publicação. Enfim, tal qual o anel de moebius, como círculos concêntricos cujas formas são dispostas ao infinito, as fanfics marcam a participação nas seqüências propostas pelas HQs.

O personagem se virtualiza: Batman de Bob Kane, X-men e Homem-Aranha de Stan Lee, X-men por Grant Morrison, Batman por Franklin Miller, Batman por Dave McKean, Batman pelos fanwriters: roteristas, desenhistas, arte-finalistas... O autor, sempre em destaque, sugere o desaparecimento, mas o discurso persiste “O Homem-Morcego”, “O Cavaleiro das Trevas”, “medo”, “sombra”... Quem se arriscaria?

(...)

Seu nome: mistério

Sua alma: Imortal

Atitudes marcantes

Defini-lo...

Não há como

Até hoje muitos tentam

Mas, poucos conseguiram

Expressar seu significado

⁸ FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* (Trad. de José A. Bragança de Miranda e António Fernando Cascais). [Lisboa], Passagem, 1992, p. 45.

Cavaleiro
Herói
Ou Santo?

(MYCHELLI⁹)

Passageiras, flutuantes, mas não indiferente, as fanfics parecem promulgar as marcas do espaço em foco. Nunca aqui, sempre lá, lugares definidos não existem, apenas um nó como problemática. O nome próprio do autor (criador?) busca demarcar a segurança da autoria, o estatuto do discurso. Numa nova história, agora com o Superman, a fanwriter Fabíola Yume¹⁰ anuncia o propósito aventurando-se na escrita (marginal?) pela construção de seu espaço, o se hipotético e sempre possível ganha destaque:

Como todos sabem, o pequeno bebê Kal-El foi enviado por seu pai, Jor-El, à Terra, a fim de ser salvo da destruição iminente do planeta Krypton. Aqui chegando, foi encontrado pela família Kent. Recebendo uma excelente educação, o que o transformou em um jovem educado e honrado, ao descobrir seus poderes, tornou-se um dos maiores heróis do planeta: o Super-Homem! Porém, em uma outra realidade, os acontecimentos foram outros. A questão é: o que aconteceria se... .. Kal-El Fosse Encontrado Por Uma Família de Criminosos?

Sofrer erosão, sublinhar marcas e ao mesmo tempo apagá-las: se não encontramos o lugar do autor, como então saber quem ele é? Concordemos que a definição por um nome de autor parece indicar um porto seguro, já referenciado pela política editorial (os famosos direitos autorais), mas, no caso das fanfics, nem sempre

⁹ MICHELLI, Pamela. On line: 11 de agosto de 2005. Disponível em: <http://www.batmanatrajectoria.hpg.ig.com.br>

¹⁰ Ver nota 5. Texto disponível no mesmo *site*.

preocupadas em referenciar a autoria, fortalecer o discurso é enxergar o personagem: O autor é virtualizado no personagem. Não seriam os fanwriters autores de seus textos? Ou Co-autores? O nome propõe o jogo perigoso das denominações, o “Deus” que nos envia à origem, às “verdades” incontestáveis, à certeza nunca encontrada.

Estabelecer seqüências, desenhar cenas, configurar histórias, a necessidade de criar roteiros próprios, iniciar na seqüência desejada. Utopia? Afasia? Sonho impossível? Ou futuro possível? Heterotopias textuais, “espécie de lugares que estão fora de todos os lugares, embora sejam efetivamente localizáveis”¹¹, onde as possibilidades se concretizam numa busca por links e hiperlinks. Os autores deslocam-se a todo instante. O ciberespaço, então, apresenta-se à seguinte dinâmica: um lugar no qual as várias (in) certezas tornam-se, não apenas possíveis, como atualizadas. O leitor reivindica e é reivindicado pelo ciberespaço.

2. Ainda que eu fale a língua do autor, se não tiver o leitor...

Invertemos, então, as relações: estaríamos todo esse tempo à procura do leitor? O escritor transforma-se em fazedor de espaço, não busca uma declaração peremptória de morte de quem quer que seja, apenas descola-se como figura envolvida, identificável no projeto de construção, contrato estabelecido sem minúsculas cláusulas à espreita de um deslize. Assim, o novo autor do Homem-Aranha, *nick Armagedoom*¹², arrisca:

¹¹ FREITAS, Marcos. *A Heterotopia: Um contraponto ao historicismo*. On line. 20 de abril de 2005. Disponível em: <http://paginas.terra.com.br/arte/dubitoergosum/orientando24.htm>

¹² FERNANDES, Antonio “Armagedon”. *O Homem-Aranha*. On line: 01 de setembro de 2005. Disponível em: <http://www.quadrim.com.br/modules>

“Esqueça tudo o que você sabe sobre o Homem-Aranha!
Nesta mini-série, conheça uma outra realidade, onde Peter
Parker NÃO se tornou o fabuloso super-herói aracnídeo...

Mas tornou-se outra coisa!

Mergulhe nesta TEIA de intrigas, drama e violência junto
com Peter e outros importantes personagens e espere...

O inesperado!”

O peso do nome não é visto mais como uma faca afiada, o nome se promove à rede, à grande teia virtual. Completar seqüências, promover “sua” autoria, as HQs encontram espaços em comum, da arte seqüencial para outra muito mais seqüencial: o hipertexto.

Pierre Levy em “O Que é o Virtual?”¹³ propõe denominações, cadeia de sentidos, o temor do virtual parece se diluir. Numa tentativa assaz engenhosa, alcança-se um espaço por muitas vezes condenado à desrealização:

“Os dispositivos hipertextuais nas redes digitais desterritorializaram o texto. Fizeram emergir um texto sem fronteiras nítidas, sem interioridade definível. Não há mais um texto, discernível e individualizável, mas apenas texto, assim como não há uma água e uma areia, mas apenas água e areia.” (p. 48)

Sempre refeita, sempre inacabada, sempre reelaborada pelo leitor-autor, a escrita ciber permite atualizar o fragmentário

¹³ LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* (Trad. de Paulo Neves). São Paulo, Editora 34, 1996, p. 48.

dos quadros. A pergunta que fica, se é que há contraposição: Seria o leitor oposto ao autor? Em relação ao ciberespaço, a pergunta perde a intenção. Misturam-se as funções (escrita e leitura), como dois aspectos de uma mesma moeda, passagem contínua do autor para leitor e do leitor para o autor.

Tal relação recorda, ao tratarmos de quadrinhos, a história da grande saga *DC* e *Marvel Comics* (Marvel vs DC: Colisão de Universos): Dois irmãos, forças que representavam ambos os universos, depois de milhares de anos, acreditando numa existência única, descobrem a presença um do outro, e afirmam que apenas um pode existir. Sendo os poderes idênticos, não poderão lutar entre si, então decidem convocar os lutadores mais poderosos dos dois universos, todos heróis, para que lutem em duelos de um contra um. O universo que acumular mais derrotas deixará de existir. As lutas vão ocorrendo equilibradamente até que ficam empatadas. Na última luta: Batman contra o Capitão América. Mas, surge o Amálgama, junção dos dois Universos, o qual tem por objetivo o equilíbrio do cosmo. Antes que a destruição de ambos se concretize, o Amálgama estabelece o equilíbrio. Poderíamos considerar, portanto, a destruição de um deles? Poderíamos considerar a destruição do autor? Ou do leitor?

A convivência apresenta-se sem grandes problemas, um reivindica o outro e a origem primeira parece não importar. Os *fanwriters*, portanto, já inseridos no virtual pelos quadrinhos, reconfiguram os cortes na absorção dos espaços em branco e assim compõem as seqüências inscrevendo marcas, e ainda que criem outros roteiros, o personagem propõe a segurança do discurso, poder-se-ia falar em Homem-Barata, Homem-Crocodilo, Homem-Tarântula, mas falar em Homem-Morcego e

Menino-prodígio é reservar traços já perpetuados. O jogo enigmático do Charada ao narrar o grande assalto¹⁴:

“A
IRA
DO REI
TUTH, QUE
O FAZ URDIR
A VINGANÇA DO
FARAÓ COM A TOGA [14]

(A Mulher Gato e seus gatinos roubando a tela "A Leiteira" de Vermeer Van Delft):

A
IRA
VIRIL
ARRANHA
A TELA AZULADA: AQUARELA.
MANHA VÃ DA GATA

(O Pingüim à procura de "Vapor Numa Tempestade de Neve" de Turner, O Charada amontoando telas de Dürer e de Velásquez. Ao lado o Coringa olhando os "Girassóis" tendo à mão um quadro de Mondrian):

A
RIR

¹⁴ LUNA, Jairo. *Batpoemas*. On line: 21 de maio de 2005. Disponível em: <http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br>

O FRIO
PINGÜIM
A ROUBAR AS
BARROCAS TELAS O REI CHARADA,
MAS CONTEMPLA VAN GOGH O
CORINGA:
-VEM RIVAL!
HÁ-HÁ! HÁ-HÁ! HÁ-HÁ!

(Jayro Luna)

.....

Caem na armadilha Batman e Robin. O menino prodígio
constrói o espanto da ação:

Inquire Robbin a Batman: -"Com mil
Demônios, Batman! Santa Goma-arábica!
Como vamos sair dessa?" Mas sutil
Responde o herói num ritmo silábico:

-"Há em meu bat-cinto, Robbin, um ardil,
Um antídoto pra cola farádica!"
E a dupla dinâmica e varonil
Solta das garras do mal e tão sádicas:

Ta-ran-rã ta-ran tã-tã! Pim-pow! Batman!
Ta-ran-rã ta-ran tã-tã! Zing-roll! Batman!
Ta-ran-rã ta-ran tã-tã! Batman! Batman! Batman!

Na luta infernal, socos velocípedes
Desmoram os vilões, pés ignípedes
Põem os vilões a fugir celerípedes..."

(Jayro Luna)

As marcas parecem indicar o projeto dos fanwriters e na própria denominação enxergamos a intenção: a presença da autoria – como leitores sabem-se também autores. O texto é o resultado de grupos de escritores, leitores... e os diferentes papéis que um mesmo sujeito pode desempenhar.

3. Considerações virtuais

Tomando o virtual como problemática, apresentamos os conflitos que enredam os espaços aqui demarcados: as HQs (fanfics), o ciberespaço e o autor. As definições, significações e afirmações encontram o nó e a problemática do mundo virtual. A grande rede textual do ciberespaço, ainda que considerada como única, assim como existe vento, ar, fogo... se propõe ao nó, mas acabam também fortalecendo outras possibilidades.

Um novo estatuto autoral se configura: se em determinado momento o autor não foi sequer requisitado (pouco importava quem era o autor: Cronista? Viajante? Curioso?) e em outros passou a proporcionar a verdade absoluta dos discursos, erigir-se atualmente uma nova ordem:

L
E
I
AUTOR
O
R

Difícil identificar quando um começa e quando o outro termina, e as HQs, como pretextos para as perquirições, ainda que proponham há muito o espaço virtual como criação, acabam perscrutando a autoria, nem sempre forçada, mas reivindicada pelos leitores. Isso é um dado ruim? Talvez aí resida a escolha dos quadrinhos, assumem a existência da problemática autoral, mas tal dado não constitui a tônica de sua criação que pode ser vislumbrada nos: vários roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, desígnios, coloristas, fragmentos e leitores (fanwriters).

O fragmentário que caracteriza os HQs e o ciberespaço parecem unir autores e leitores, ainda que por vezes apegados numa concepção perene de autoria. As disposições permitem demarcar a multiplicidade, os papéis se misturam e se confundem numa busca: coletiva, incompleta, heterogênea. Mutante.

Referências Bibliográficas

COMPAGNON, Antonie. *O Demônio da teoria: Literatura e Senso Comum* (Trad. de Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fontes Santiago). Belo Horizonte, Editora UFMG, 2001.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo, Perspectiva, 2000.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* (Trad. de José A. Bragança de Miranda e António Fernando Cascais). [Lisboa], Passagem, 1992.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* (Trad. de Paulo Neves). São Paulo, Editora 34, 1996.

MORRISON, Grant; MCKEAN, Dave. *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo*. São Paulo, Abril Jovem, 1990. Netgrafia

D'OLIVEIRA, Gêisa Fernandes. *Cultura em Quadrinhos: Reflexões sobre as Histórias em Quadrinhos na perspectiva dos*

Diálogos N. 6 – Arizângela Oliveira Figueiredo – Antropofagia Fractal...

Estudos Culturais. On Line: 16 de maio de 2005. Disponível em: <http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/>

FERNANDES, Antonio “Armagedon”. *O Homem-Aranha*. On line: 01 de setembro de 2005. Disponível em: <http://www.quadrim.com.br/modules>

FRANCO, Edgar. *HQstrônicas: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet*. On Line: 25 de maio de 2005 Disponível em: <http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/textos29.htm>

FREITAS, Marcos. *A Heterotopia: Um contraponto ao historicismo*. On line. 20 de abril de 2005. Disponível em: <http://paginas.terra.com.br/arte/dubitoergosum/orientando24.htm>

LUNA, Jairo. *Batpoema*. On line: 21 de maio de 2005. Disponível em: <http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br>

MICHELLI, Pamela. *Batpoema*. On line: 11 de agosto de 2005. Disponível em:

<http://www.batmanatrajetoria.hpg.ig.com.br>

YUME, Fabíola. *Uma Noite no Asilo Arkham*. On Line: 26 de agosto de 2005. Disponível em:

<http://www.guaruhara.hpg.ig.com.br/Fanfics>.