



Universidade de Brasília – Faculdade de Comunicação
Projeto Final em Publicidade e Propaganda

**SERAFIM – UMA REPRESENTAÇÃO PARA A ANDROGINIA NOS
QUADRINHOS**

Memorial de Produto

Gustavo Braz Finageiv

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Selma Regina Nunes Oliveira

Brasília, DF, Junho de 2018



Universidade de Brasília – Faculdade de Comunicação
Projeto Final em Publicidade e Propaganda

SERAFIM – UMA REPRESENTAÇÃO PARA A ANDROGINIA NOS QUADRINHOS
Memorial de Produto

Gustavo Braz Finageiv

Projeto Final em Comunicação Social apresentado ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção de grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Selma Regina Nunes Oliveira.

Brasília, DF, Junho de 2018

SERAFIM – UMA REPRESENTAÇÃO PARA A ANDROGINIA NOS QUADRINHOS

Gustavo Braz Finageiv

Projeto Final em Comunicação Social apresentado ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a obtenção de grau de Bacharel em Publicidade e Propaganda, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Selma Regina Nunes Oliveira.

Prof^a. Dr^a. Selma Regina Nunes Oliveira
Orientadora

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo
Examinador

Prof. Dr. Luciano Mendes de Souza
Examinador

Prof^a. Dr^a. Priscila Monteiro Borges
Suplente

SERAFIM

BOA NOITE, SERAFIM.

AH, VOCÊ DE NOVO...

A QUE DEVO O PRAZER
INENARRÁVEL?

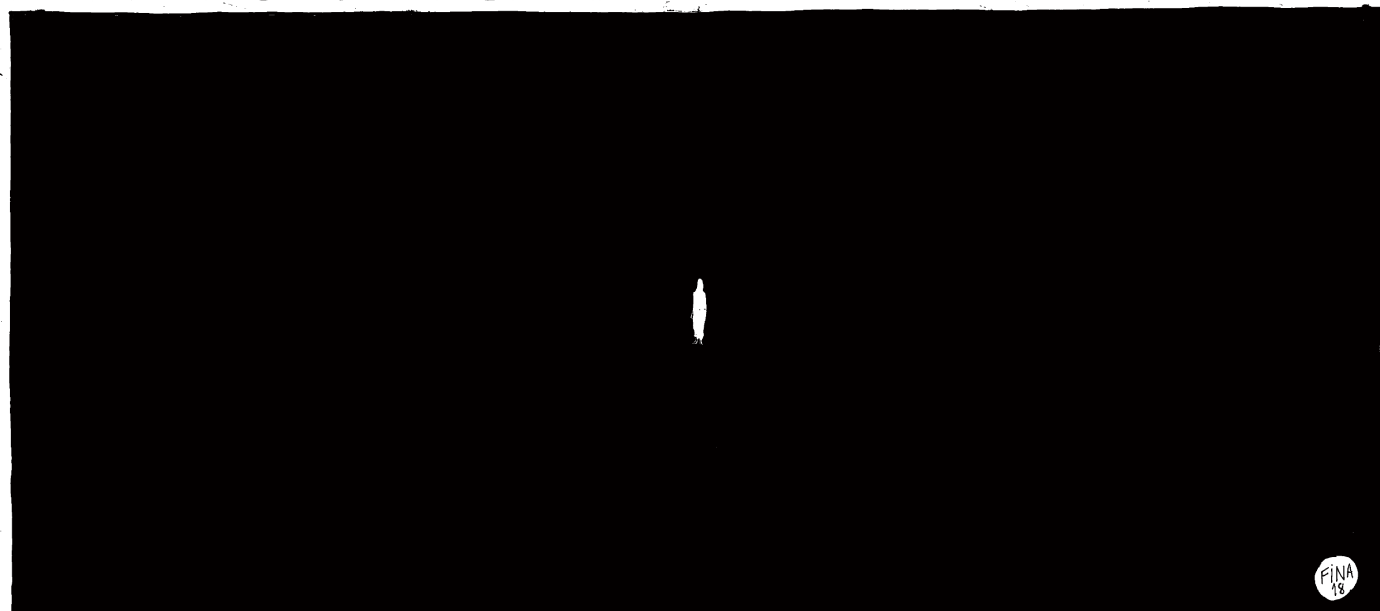
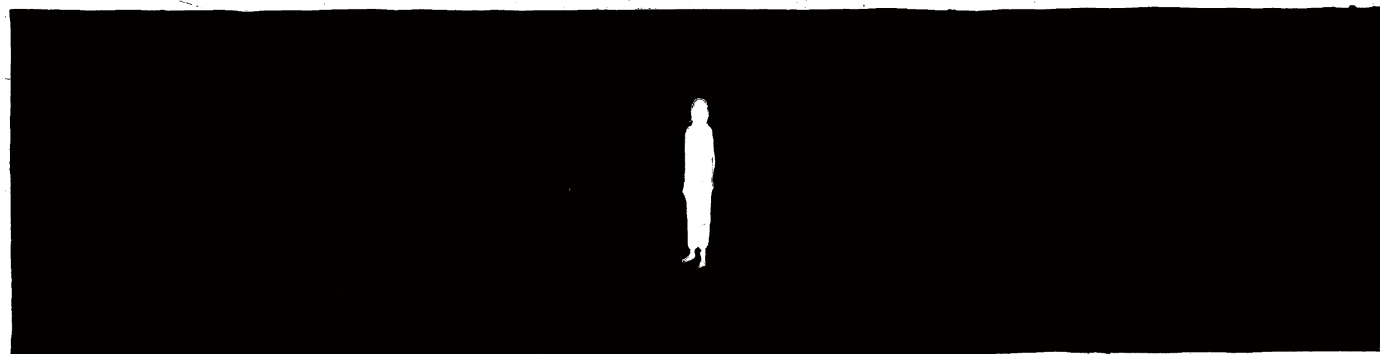
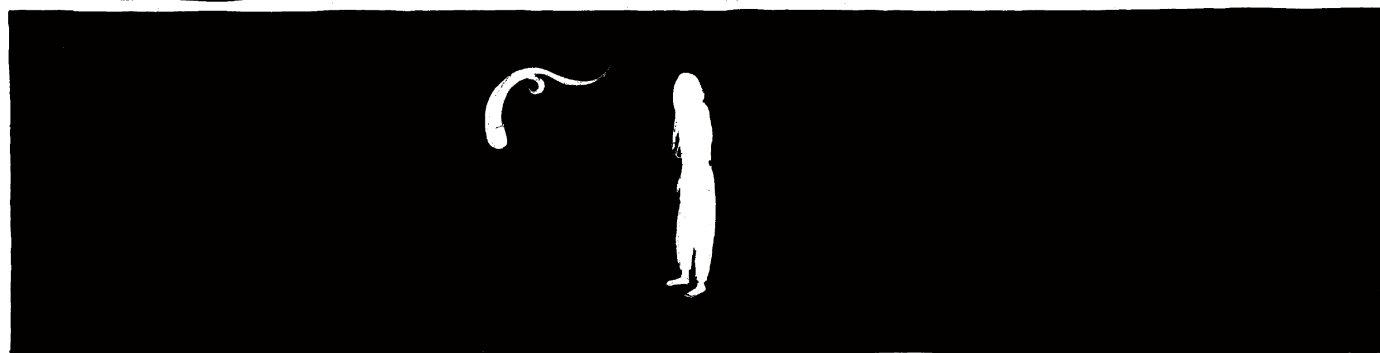
VENHO NOTIFICAR-LHE
A DECISÃO FINAL DA
REUNIÃO ANUAL DO
CONSELHO FOLIÃO A
RESPEITO DA SUA
ESTADIA AQUI.

QUÊ?! DO QUE
VOCÊ ESTÁ FALANDO,
MARGARETE?

NÃO SEI BEM
COMO LHE DIZER
ISTO -

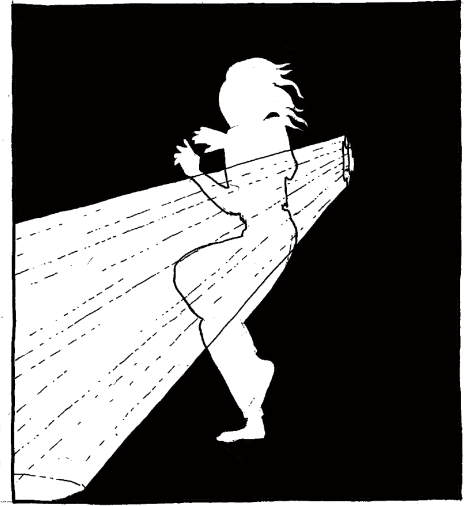
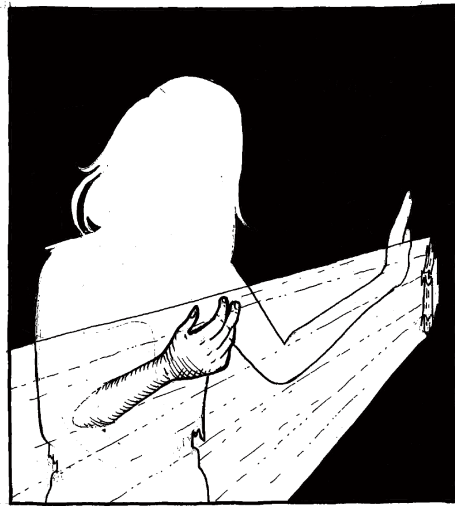
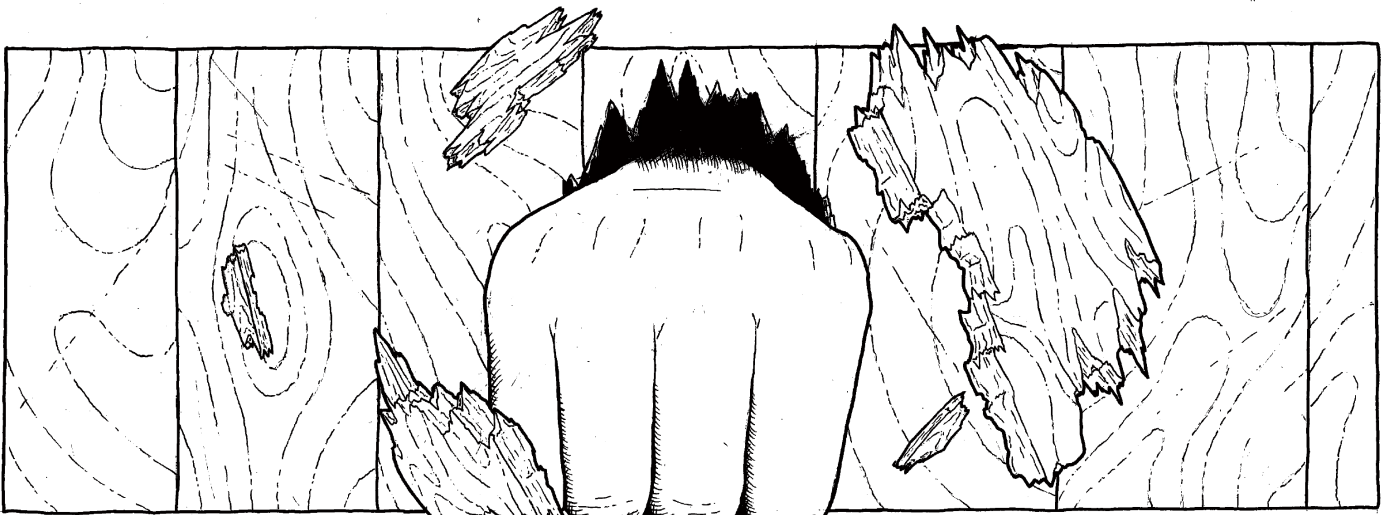
DE SEMBUCHA!

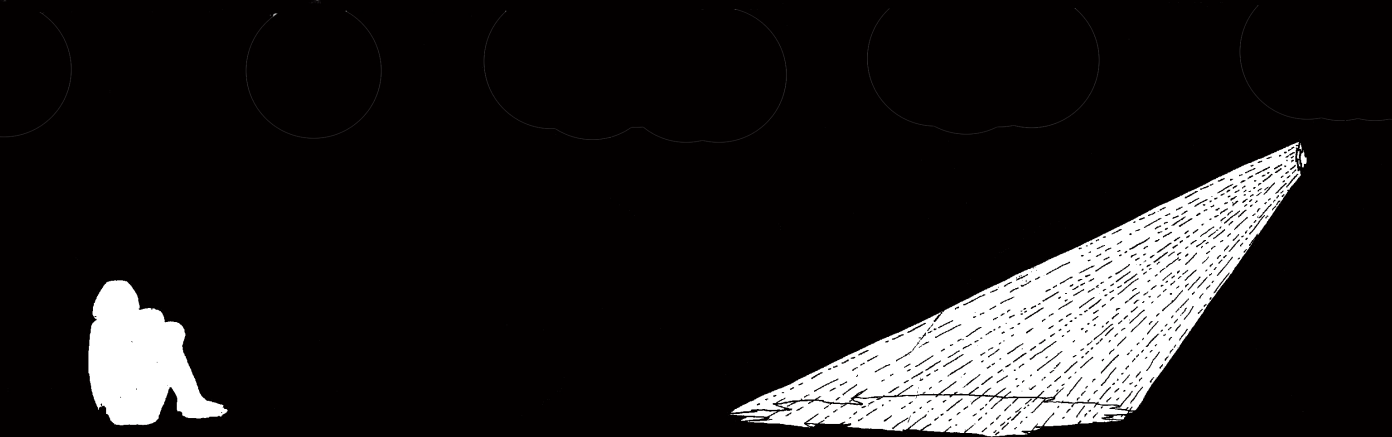
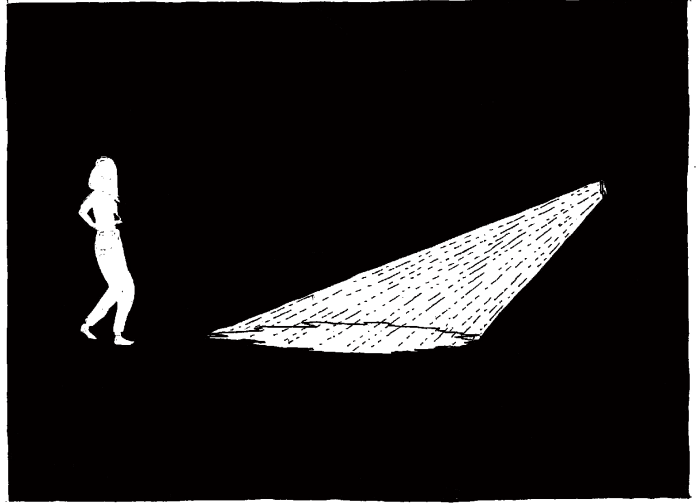
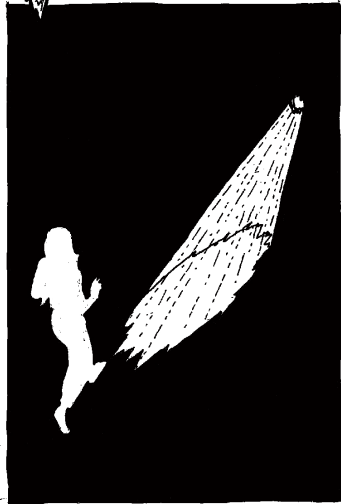
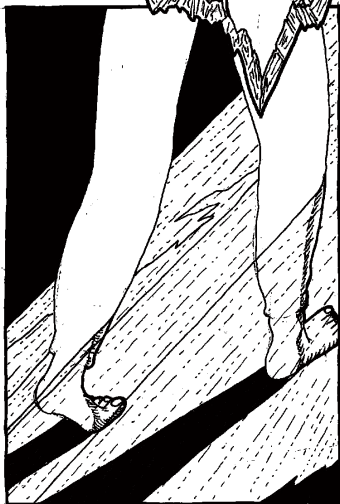
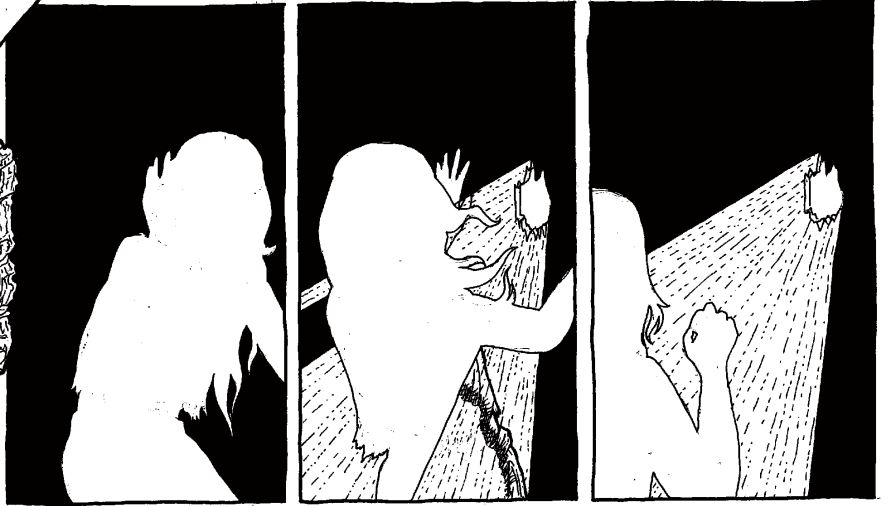
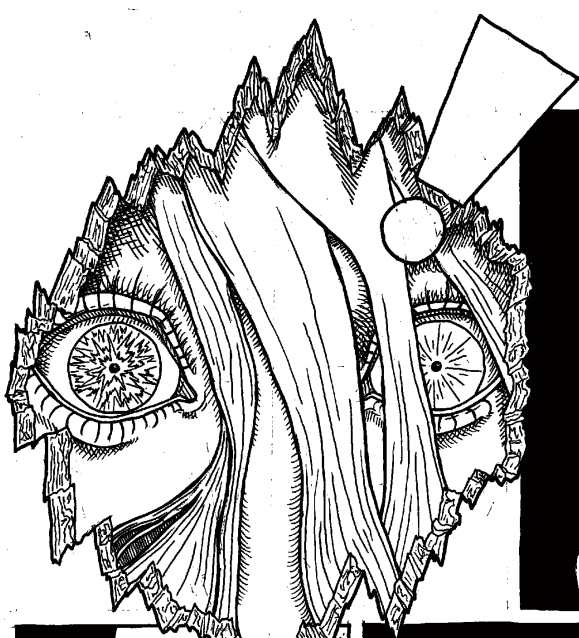




FINA
18









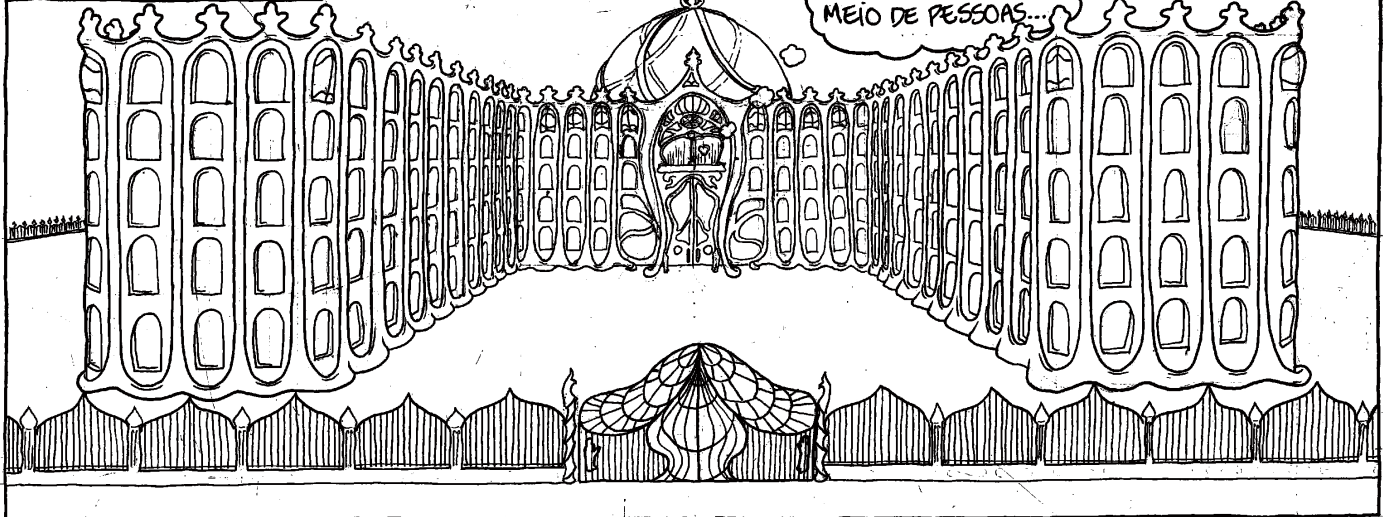


SERRAVALLE

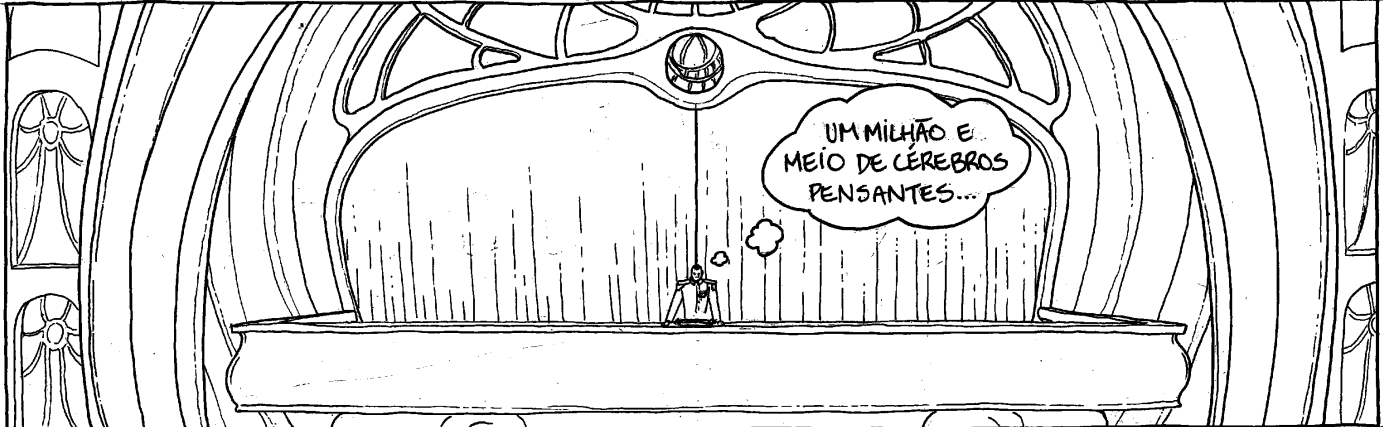
CAPÍTULO I

PALÁCIO REAL DE URÂNIA.

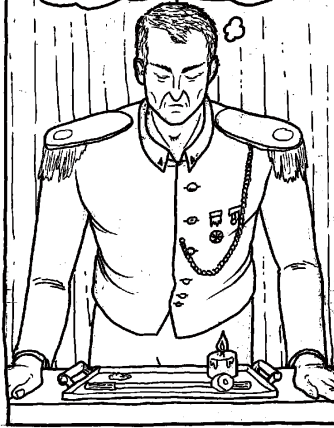
UM MILHÃO E MEIO DE PESSOAS...



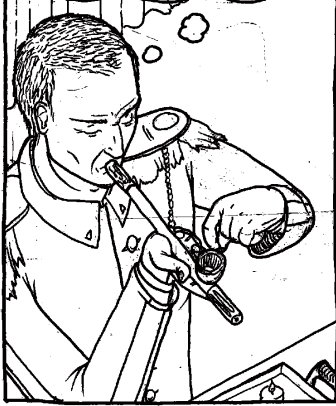
UM MILHÃO E MEIO DE CEREBROS PENSANTES...



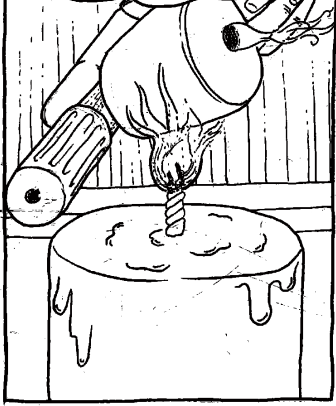
CHEIOS DE ESPERANÇAS SONHOS, IDEIAS...



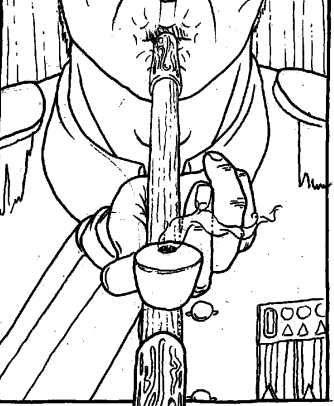
QUANTAS IDEIAS MIRABOLANTES, EXCEPCIONALMENTE BELAS E SUBVERSIVAS...



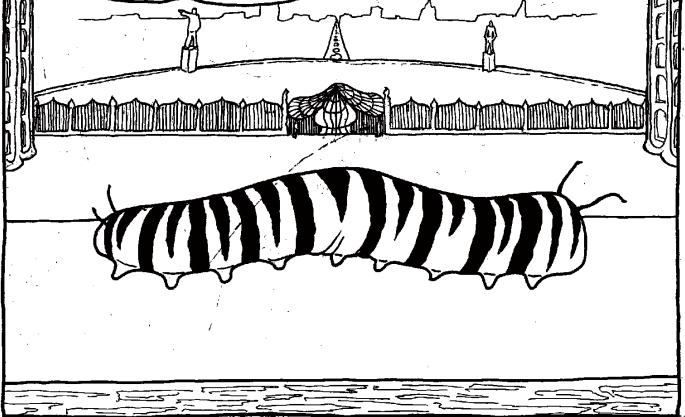
CADA UMA DESSAS PEQUENAS IDEIAS CAMINHA COMO UM NÔMADA...

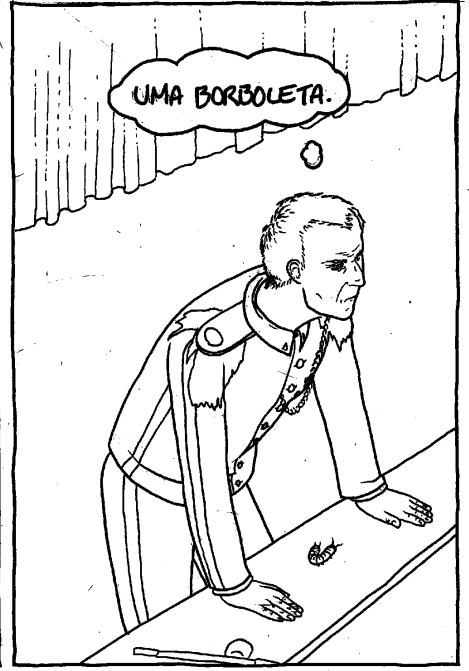


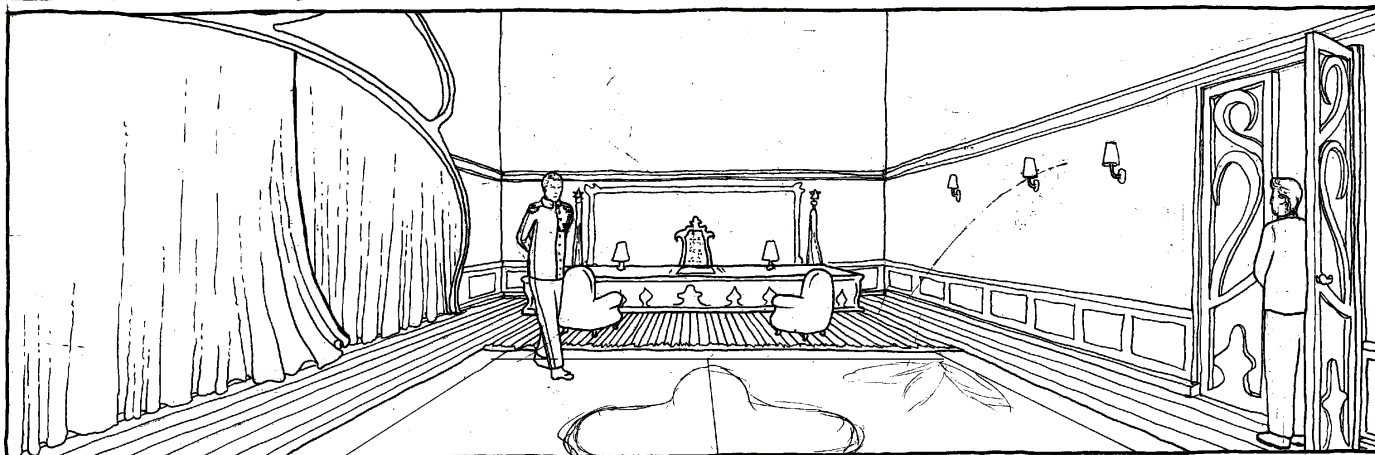
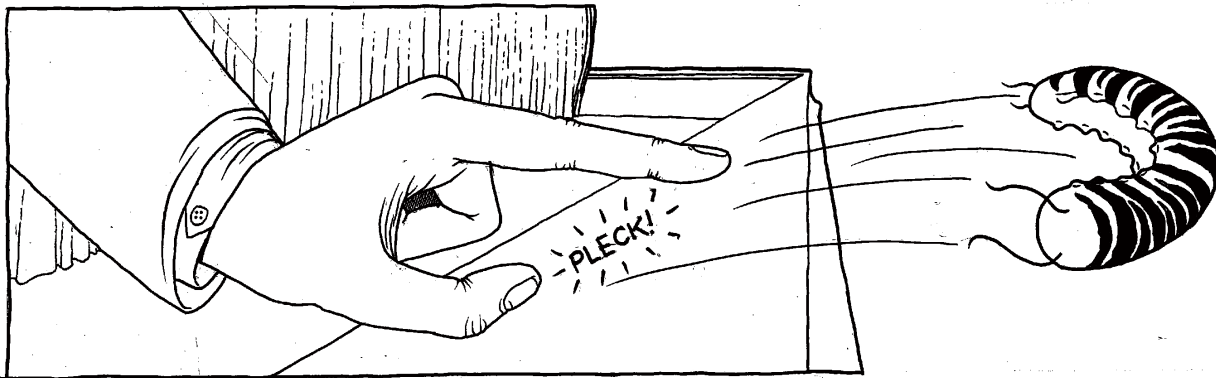
CALEJADO E EXAUSTO, POR LONGO TEMPO E A DURAS PENAS...

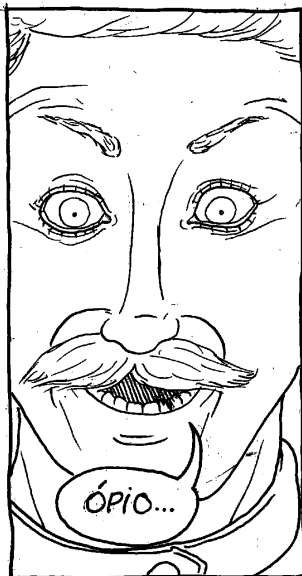
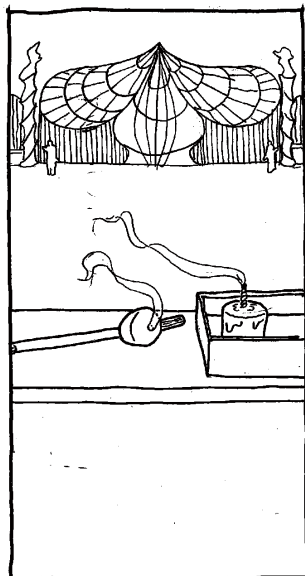
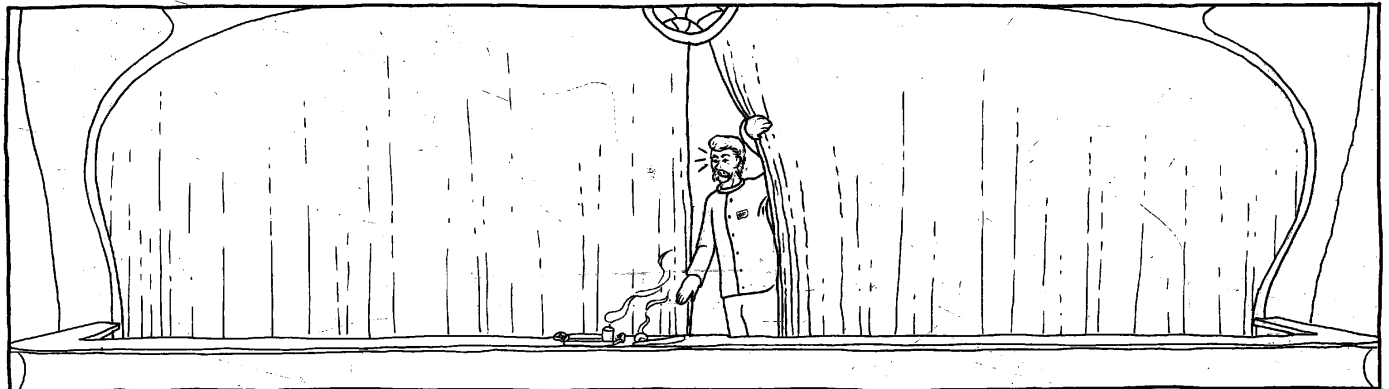
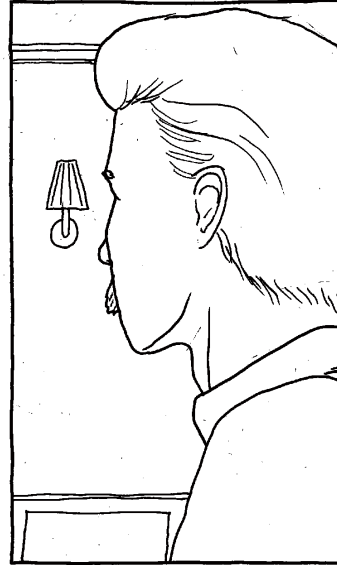


UMA CONDIÇÃO MERAMENTE PASSAGEIRA, POR VEZES LONGA... AINDA QUE

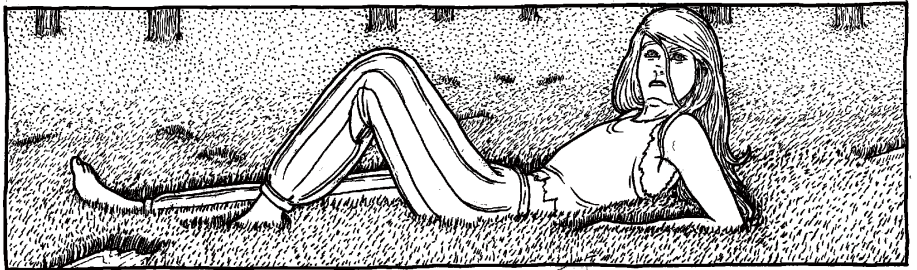
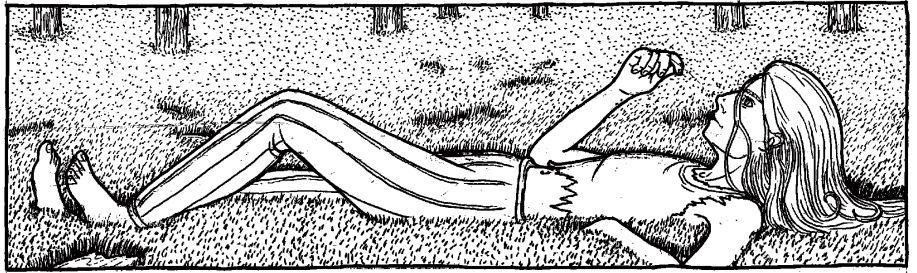
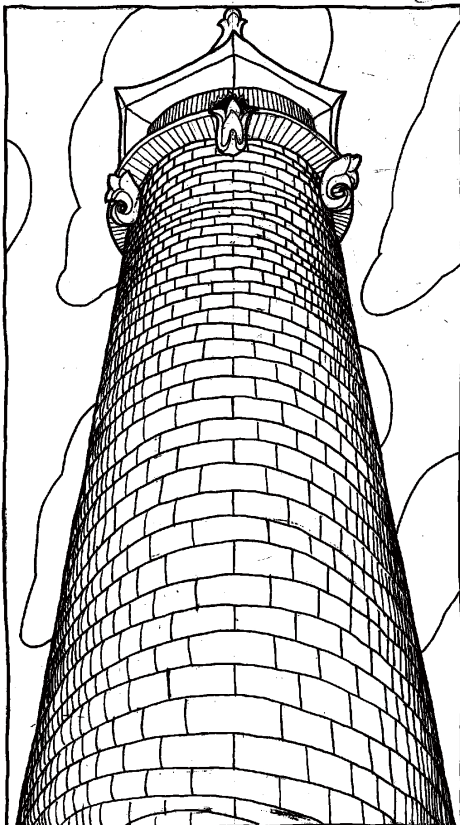
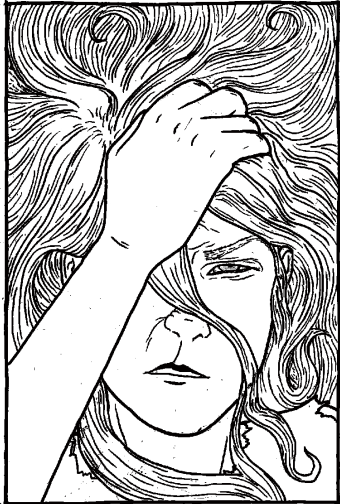
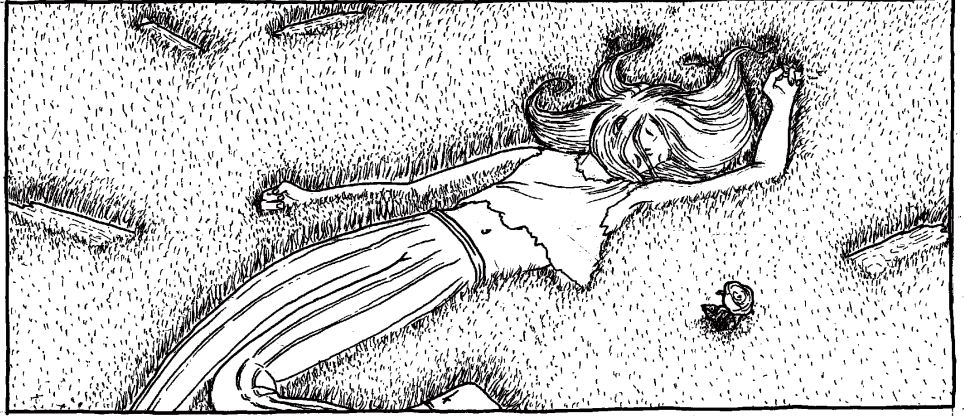
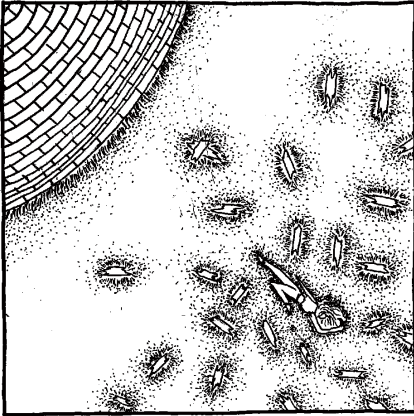
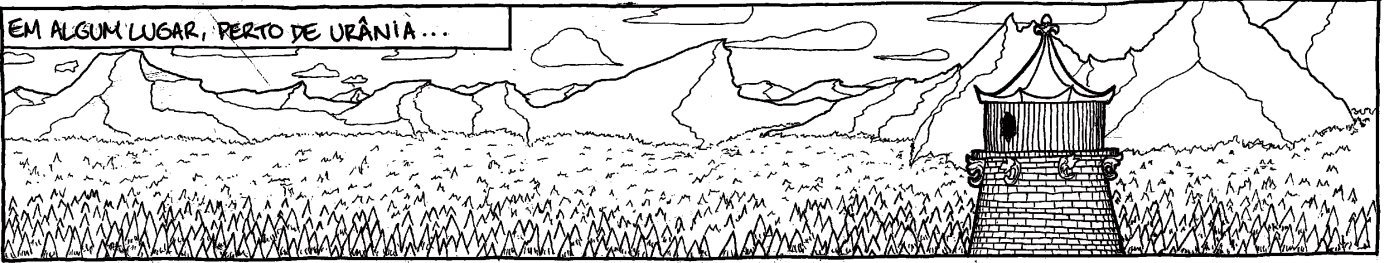


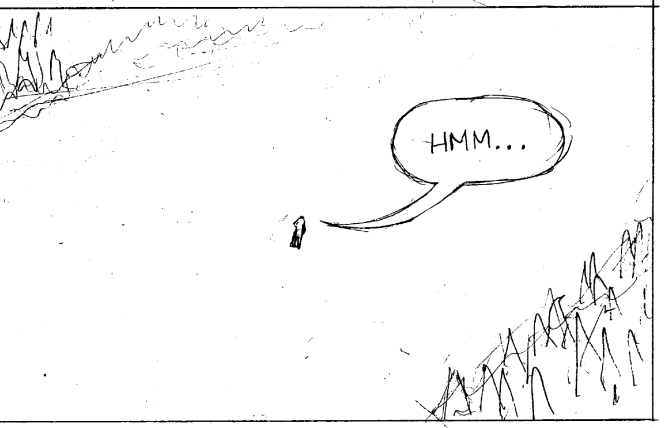
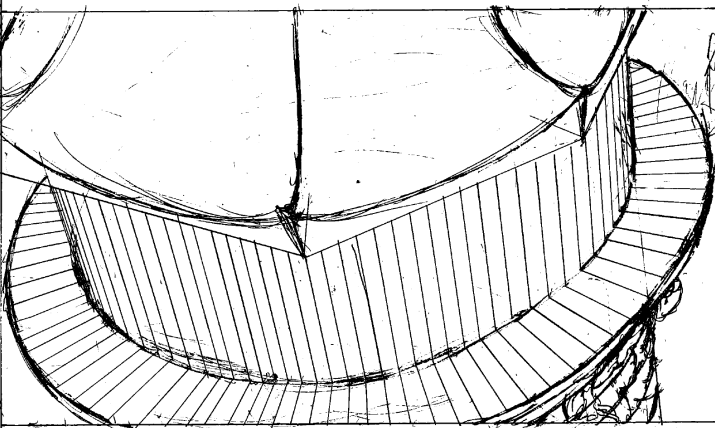
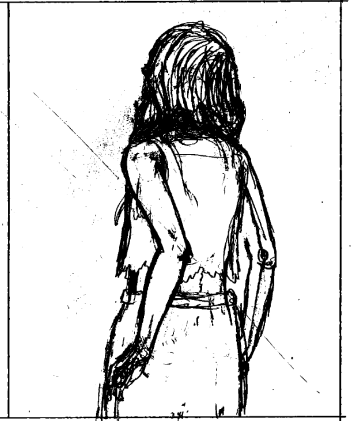
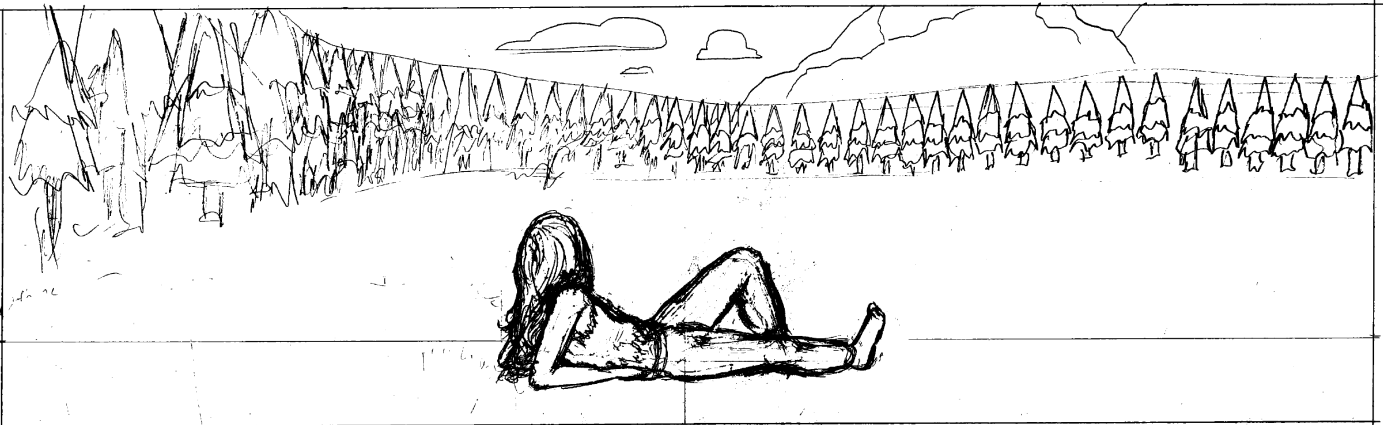


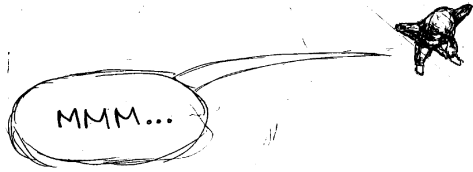
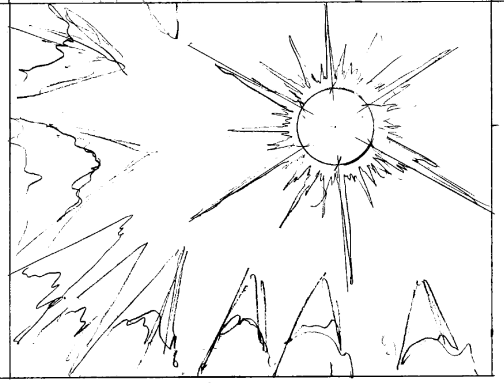




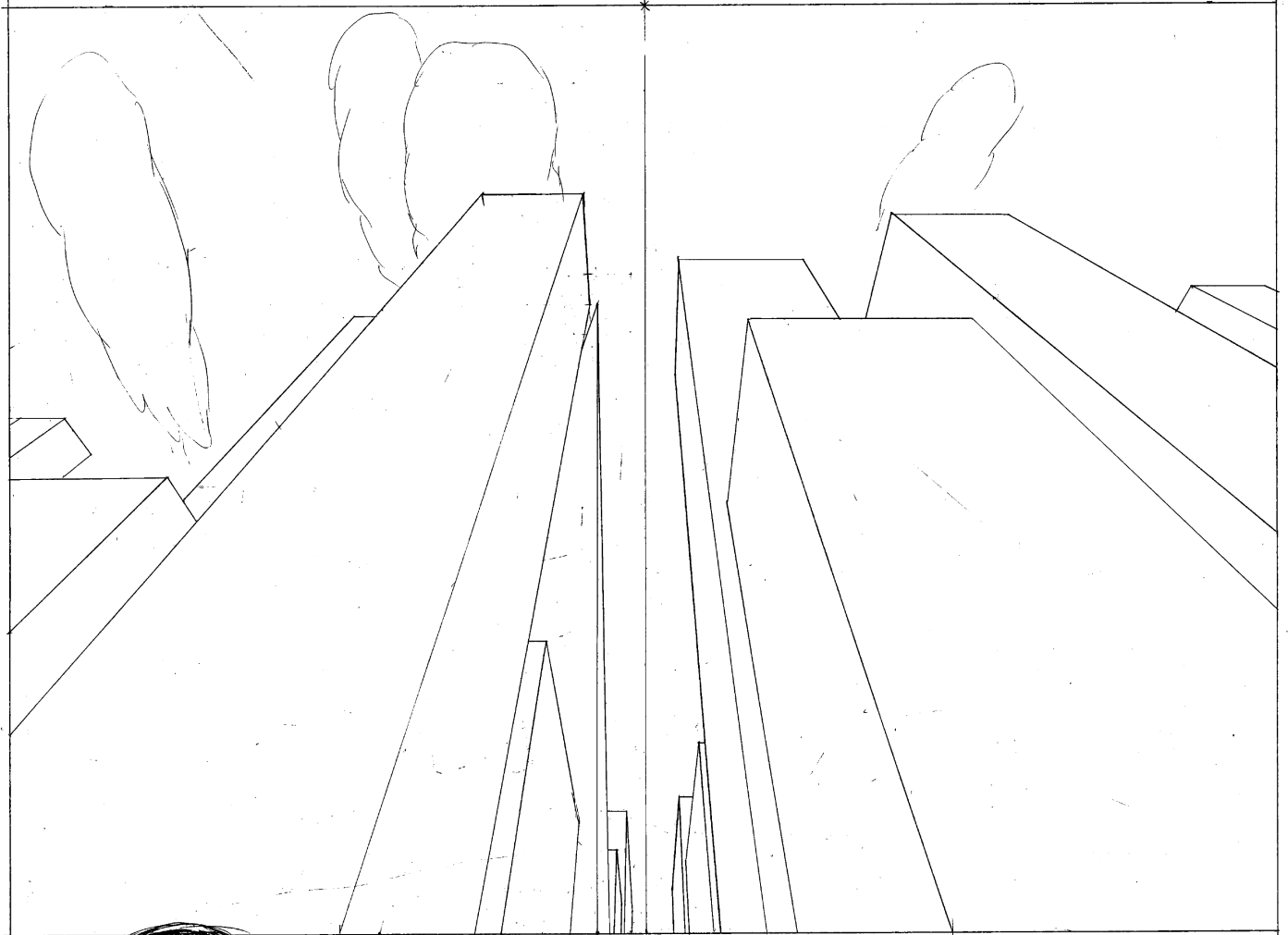
EM ALGUM LUGAR, PERTO DE URÂNIA...



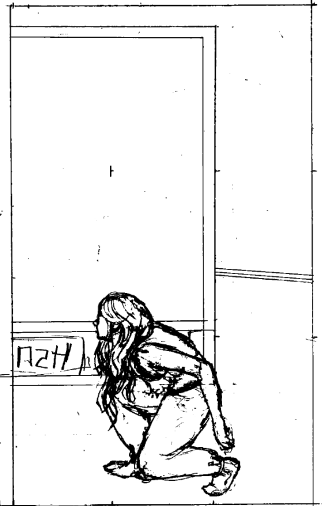




PÉLAS UNHAS DO
GRANDE GATO...



QUE ESPERANÇA É ESSA?



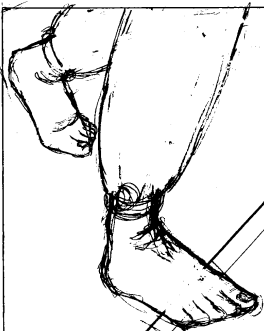
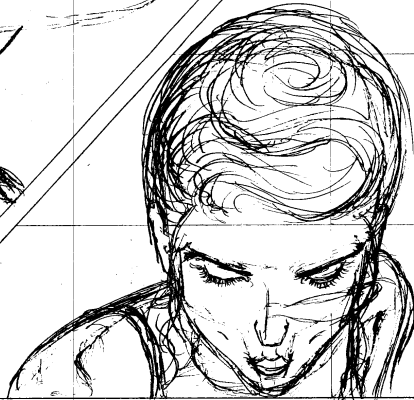
47/5000000

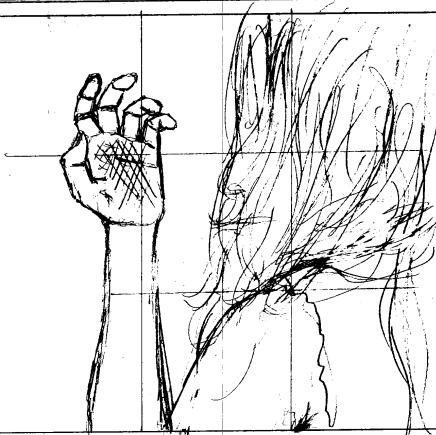
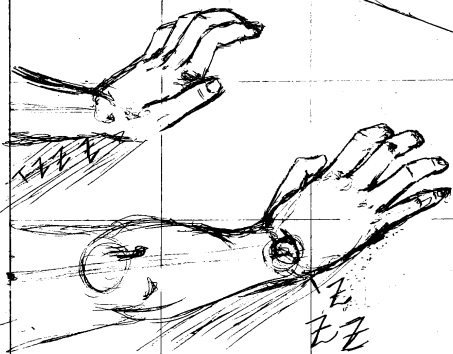
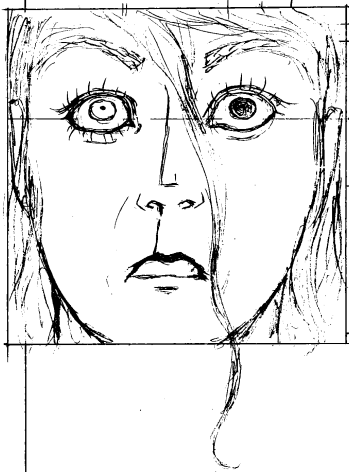


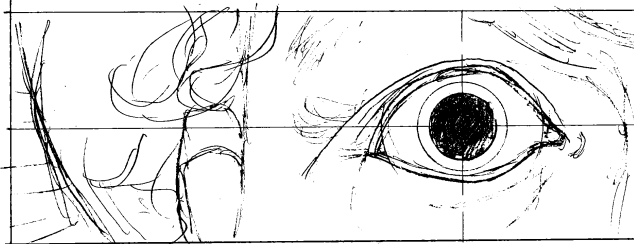
NÃO É REAL...



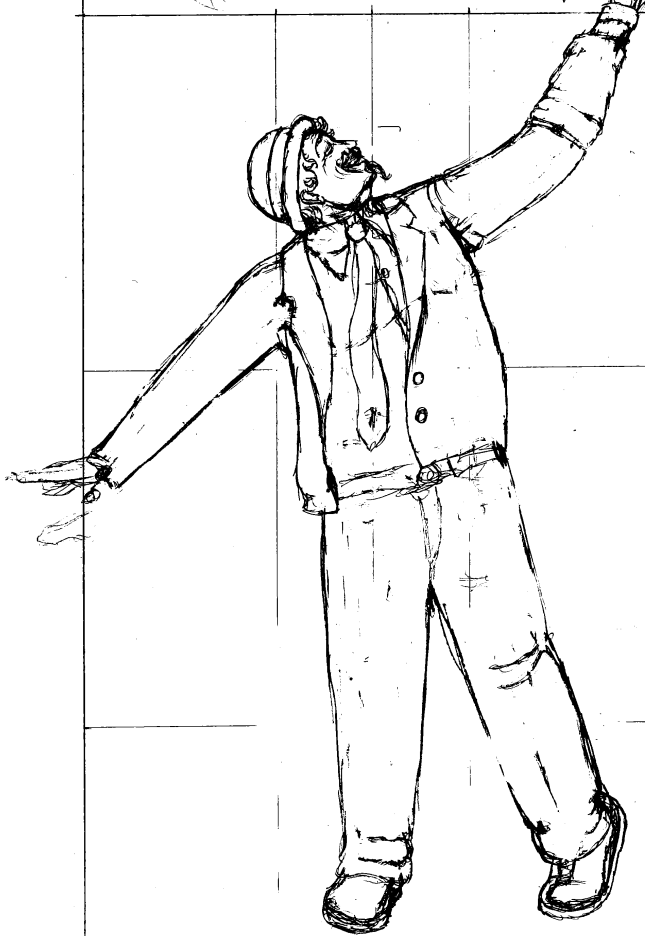
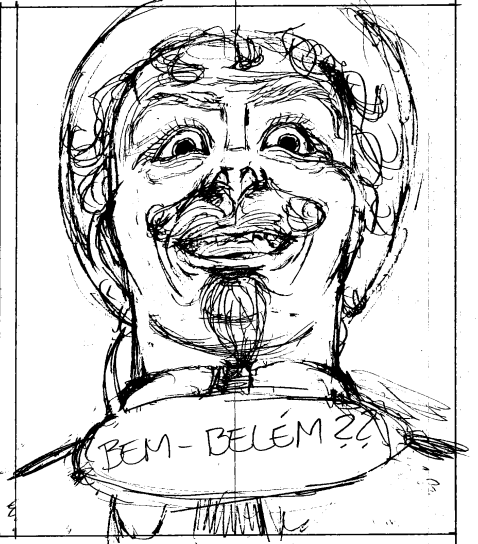
MARGARETE??





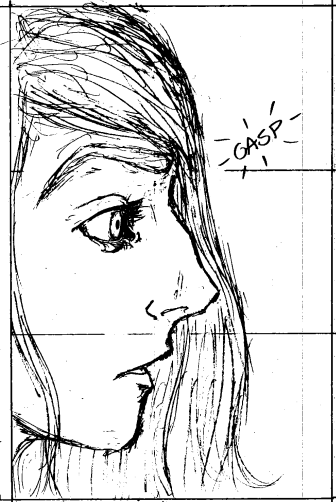
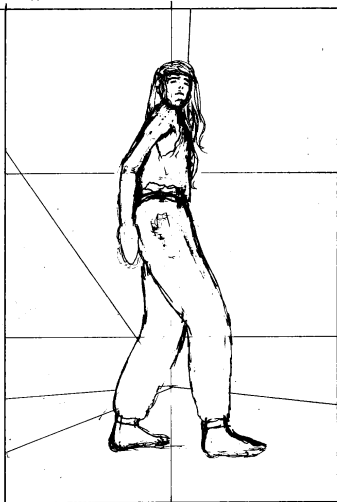
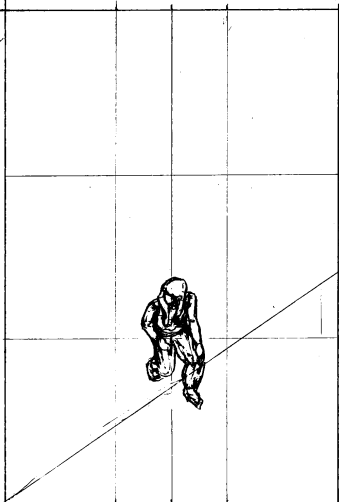


8.4
5,5 x 10,3
x
7
9,3
11
2013

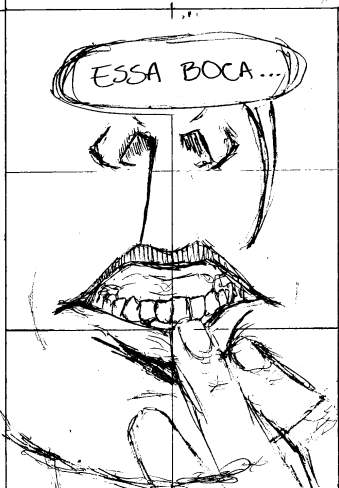
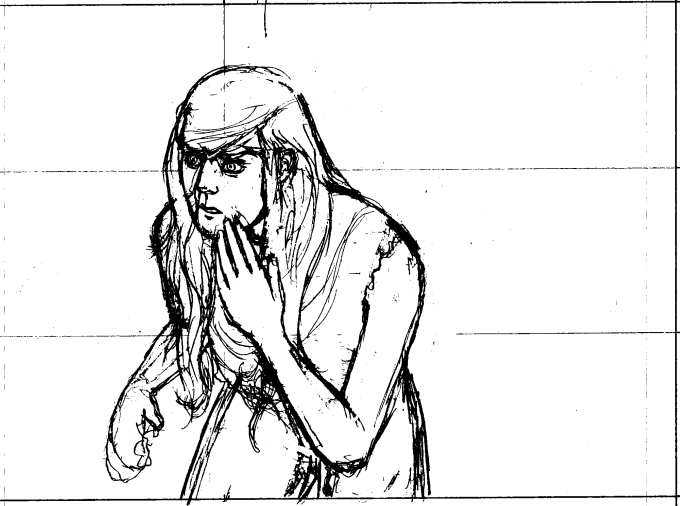
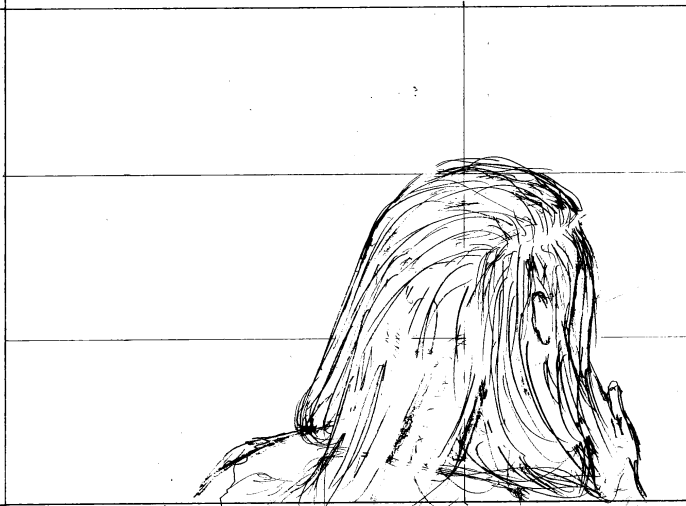




QUE ESTRANHO...



GASP



ESSA BOCA...



ESSE NARIZ...



ESSES OLHOS...

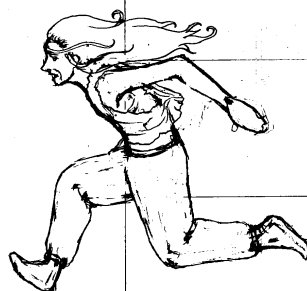
NÃO PODE SER!!



X

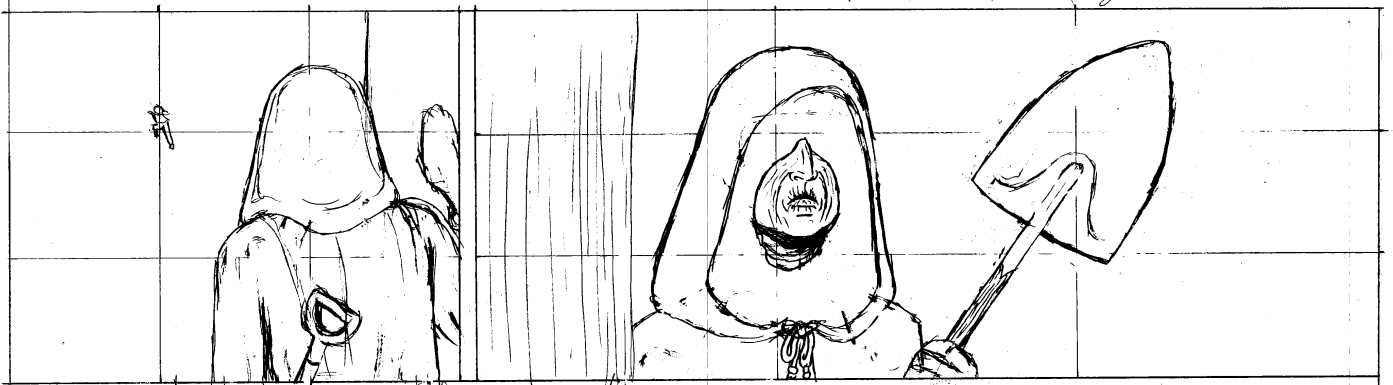
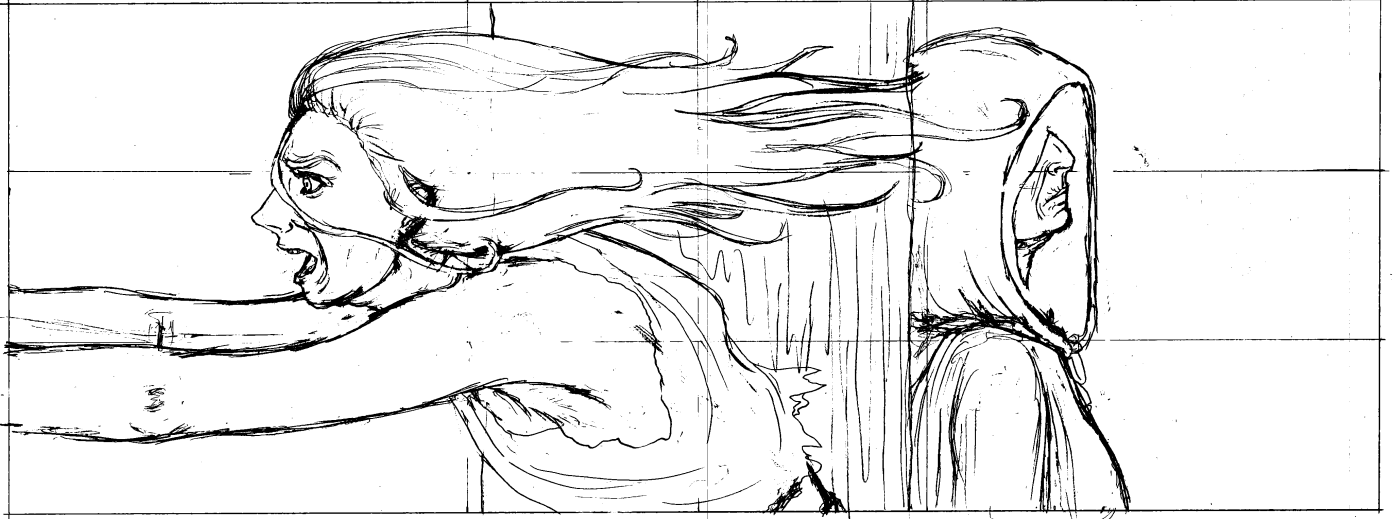


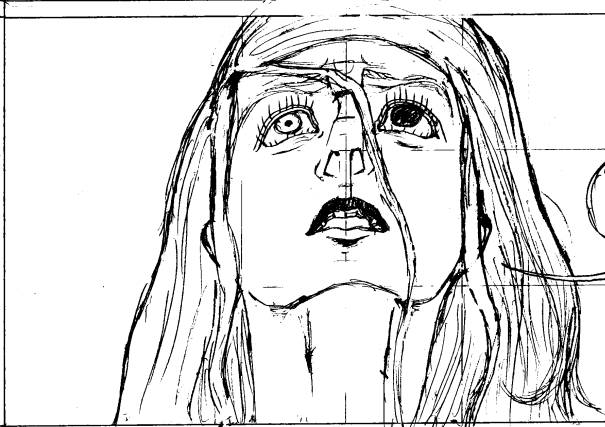
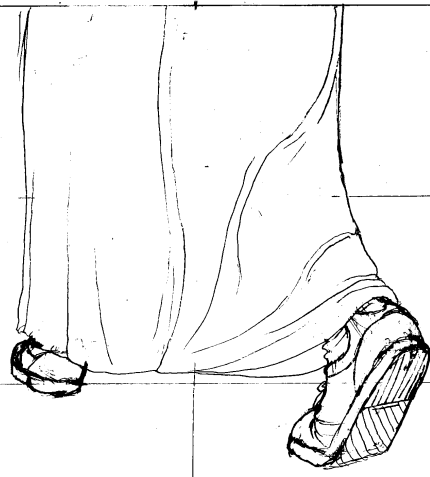
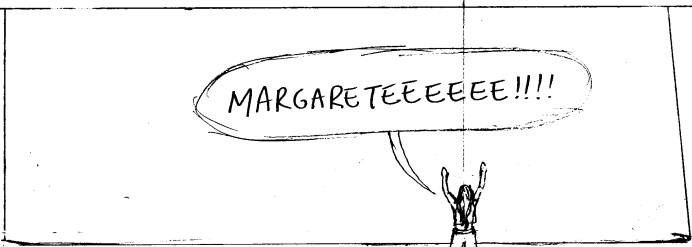
É UM SONHO...



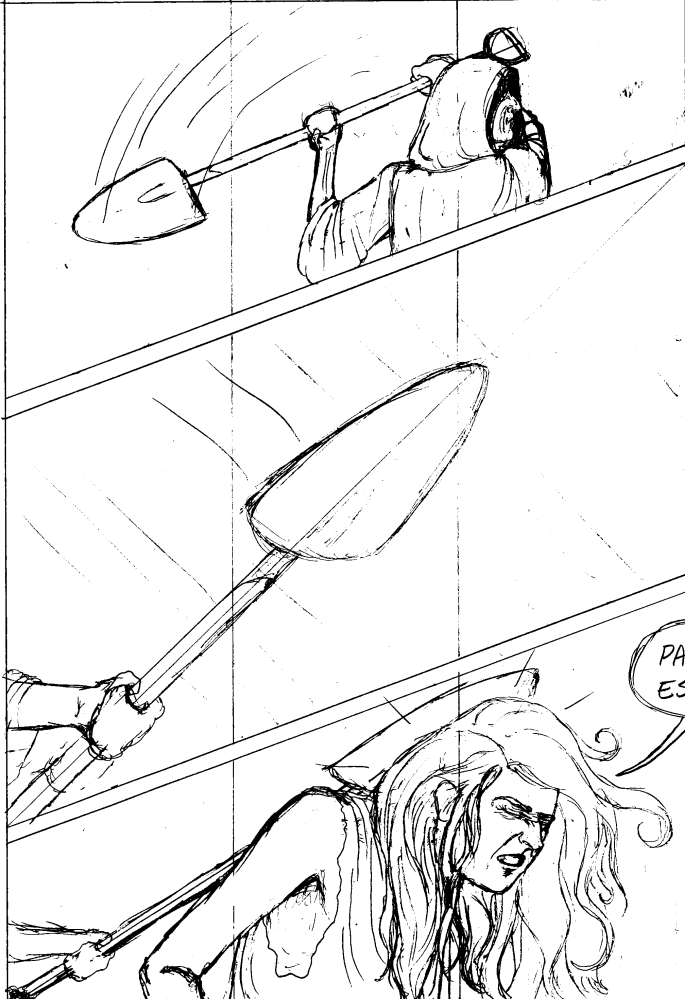
EU QUERO SAIR DAQUI!!



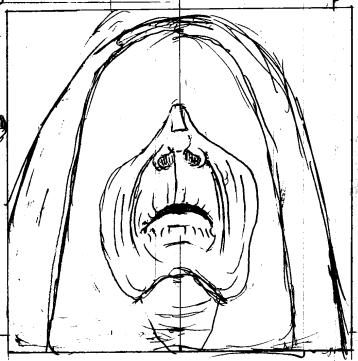




ME ACORDE SÁ!
EU QUERO VOLTAR!



PARE JÁ COM
ESSA LOUCU-



Continua...

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer à Professora Selma por ter acolhido e acreditado neste trabalho, estando presente durante toda a sua produção, seja com seus *insights* fantásticos ou meramente acalmando minhas várias ansiedades. A minha terapeuta, Mônica, por ter acompanhado de perto o surgimento, gestação e parto desta história, num olhar mais pessoal, e que tanto me foi engrandecedor. A Ana Claudia, minha comparsa de estudos, por todos os seus palpites, incentivos, por ser meu modelo-vivo particular e minha fiel companheira de bar hoje e sempre. Agradeço, por fim, a todos os outros amigos e familiares que acreditaram em *Serafim* e apaziguaram minhas aflições não só ao longo do processo, mas no decorrer de toda a graduação. Vocês são meu alicerce.

RESUMO

O presente trabalho almeja propor uma alternativa de representação para o conceito de androginia na construção de personagens e narrativa para uma história em quadrinhos. A partir da investigação do conceito de androginia, entendido tanto em seu aspecto mais arquetípico quanto na qualidade de expressão de gênero, pôde-se averiguar sua potência subversiva em relação às categorias binárias. Aliado a isto, o estudo dos elementos que compõem a linguagem das HQs e de todo seu processo de criação serviu de alicerce para a criação do primeiro volume de *Serafim*, uma história em quadrinhos física com protagonista andrógino homônimo, cuja narrativa foi fundamentada na ideia de união de polaridades como proposta no conceito de *coincidentia oppositorum*.

Palavras-chave: Comunicação, Quadrinhos, Androginia, Gênero.

ABSTRACT

The present study aims to propose a possible representation for the concept of androgyny in the construction of characters and narrative for a comic book. From the investigation of the concept of androgyny, understood both in its more archetypal aspect, as well as in the quality of gender expression, its subversive power towards binary categories could be ascertained. Alongside this, the study of the elements that compose the language of Comics and all its creation process served as a foundation for the creation of the first volume of *Serafim*, a physical comic book with an androgynous homonymous protagonist whose narrative was based on the idea of uniting polarities, as indicated in the concept of *coincidentia oppositorum*.

Keywords: Communication, Comics, Androgyny, Gender.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	43
FIGURA 2	44
FIGURA 3	53
FIGURA 4	56
FIGURA 5	57
FIGURA 6	58
FIGURA 8	60
FIGURA 9	62
FIGURA 10	62
FIGURA 11	63
FIGURA 12	64
FIGURA 13	65
FIGURA 14	66
FIGURA 15	67
FIGURA 16	68
FIGURA 17	70
FIGURA 18	71
FIGURA 19	75
FIGURA 20	83
FIGURA 21	84
FIGURA 22	85
FIGURA 23	86
FIGURA 24	87
FIGURA 25	89
FIGURA 26	91
FIGURA 27	92
FIGURA 28	94
FIGURA 29	95

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	34
1.1. TEMA	37
1.2. PROBLEMATIZAÇÃO	38
1.3. JUSTIFICATIVA	38
1.4. OBJETIVOS	40
1.4.1. GERAL	40
1.4.2. ESPECÍFICOS	40
2. METODOLOGIA	41
3. REFERENCIAL TEÓRICO	41
3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	42
3.2 A RELEVÂNCIA DAS HQS PARA A COMUNICAÇÃO	49
3.3. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	54
3.4. O ANDRÓGINO E O LOUCO	72
3.5. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO	79
3.5.1. <i>STORYLINE</i>	79
3.5.2. ARGUMENTO E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS	82
3.5.3. ROTEIRO	88
3.5.4. STORYBOARD	90
3.5.5. PRODUTO FINAL	93
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	98
6. ANEXOS	101
6.1. ROTEIRO COMPLETO	101
6.1.1. CAPÍTULO I	103
6.1.2. CAPÍTULO II	116
6.1.3. CAPÍTULO III	123
6.1.4. CAPÍTULO IV	132
6.1.5. CAPÍTULO V	140
6.2. STORYBOARD – VERSÃO FINAL	148

1. INTRODUÇÃO

O andrógino¹, desde seu mito em “O Banquete” de Platão até seu ressurgimento estético nos séculos XX e XXI, manteve sua presença no imaginário humano: aparece inúmeras vezes dentro da história da arte (ora mais, ora menos ostensivamente), em diferentes religiões, na fotografia, no cinema, na publicidade, na moda e também nos quadrinhos.

A androginia é tema especialmente interessante na contemporaneidade: a dissolução gradual dos papéis e estereótipos de gênero, encabeçada em especial pelos movimentos LGBTQ e Feminista, e o consequente surgimento de inúmeras novas possibilidades identitárias vêm tendo repercussões de grande porte para a sociedade ocidental.

Na comunicação, surgem novos modelos que põem cada vez mais em xeque as fronteiras antes muito rígidas do que era considerado masculino ou feminino: na publicidade, mulheres ganham espaço, por exemplo, como consumidoras em campanhas de cerveja; atrizes/atores e personagens transexuais começam a ganhar voz em séries de grande audiência como *Orange Is The New Black* e *Sense8*; na fotografia de moda, as estéticas do masculino e do feminino confundem-se cada vez mais, reavivando a imagem do andrógino (apesar de muitas vezes o fazer criando um novo estereótipo, tratando o andrógino como uma “masculinização” do vestuário da mulher branca e esguia); mesmo nos quadrinhos, em especial desde a década de 1990, personagens *queer* e homossexuais vêm surgindo e ocupando espaço em séries publicadas por grandes editoras, como a *Marvel* e a *DC Comics*.

A figura do andrógino, entretanto, é temática ainda não muito trabalhada no mundo dos quadrinhos ocidentais, de um lado devido ao julgamento de um olhar categorizante de gênero, de outro devido a nossa ampla renúncia aos mitos e ritos em prol da racionalidade cartesiana² (CAMPBELL, 2007). Nos mangás e animês japoneses, por exemplo, nota-se com mais vigor a presença dessa estética (mesmo

¹ “do grego *andros* significando ‘homem’ e *gynos*, ‘mulher’” (LEITE JR., 2009, p. 293)

² Referente à filosofia cartesiana, de Renée Descartes, que prevê a separação entre corpo e mente, e dá especial protagonismo à mente (e consequentemente a tudo que a ela está associado) na percepção da realidade, em detrimento do âmbito corpóreo, como sugere a máxima cartesiana “Penso, logo existo”.

que por vezes não se estendendo além da imagem exterior das personagens), em grande parte devido à cultura nipônica que nem sempre possuiu diferenciações tão marcadas de indumentária entre o masculino e o feminino (NETO, 2013, p.30). No ocidente, a presença de personagens andróginos ainda é tímida, contando com alguns como a personagem Delírio em *Sandman*, de Neil Gaiman, ou o/a Imperatriz em *O Incal*, de Moebius e Alejandro Jodorowsky. A presença desta figura não é nula, mas nem sempre tem papel central na narrativa, nem sempre é vista com naturalidade dentro da trama e muitas vezes, sob um olhar heteronormativo³, está completamente associada à homossexualidade e/ou circunscrita ao âmbito da ficção científica (além de se inserir com frequência dentro do mesmo estereótipo da moda mencionado anteriormente).

O andrógino encerra em si a coexistência de dualidades. Muito além de ser um ponto médio dentro de uma escala binária entre os estereótipos socialmente construídos do masculino e do feminino, ele está mais para um ponto fora da curva: é a personificação da fluidez de gênero, da quebra de estereótipos e, principalmente, da coabitação harmônica de opostos dentro de um mesmo ser – fato muitas vezes temido pela lógica maniqueísta ocidental, que pretende nos encaixar em identidades fixas.

No passado, esta e outras identidades e corpos desviantes da heteronormatividade estiveram ostensivamente associados a psicopatologias, e a herança deste tipo de pensamento se percebe até os dias de hoje, por exemplo, na necessidade de extensos pareceres psiquiátricos para se obter o aval para cirurgias de redesignação sexual, na necessidade de “passabilidade” para a formalização jurídica da mudança de sexo no Brasil e mesmo na quase completa invisibilidade dos corpos intersexo – sem falar nas violências sofridas diariamente por LGBTQs em geral no país. A essa ideia de que o desvio da norma padrão está associado a psicopatologias vale lembrar que Foucault (2017) argumenta, no contexto ocidental europeu, que a noção de loucura construiu-se quase como um grande guarda-chuva que abarcaria quaisquer desvios aos padrões sociais, religiosos, sexuais, entre

³ Heteronormatividade é entendida neste trabalho como a ampla expectativa social de que os indivíduos se encaixem sistematicamente dentro de um padrão de associações pré-estabelecidas historicamente entre sexo biológico, sexualidade e gênero, de modo que prevaleça sempre a heterossexualidade.

outros, muitos deles antes vistos até mesmo como atos criminosos e/ou profanos, como exemplifica com o caso do suicídio:

Esse domínio que, a meio caminho entre o sagrado e o mórbido, é inteiramente dominado por uma recusa ética fundamental, é o da insanidade clássica. Ela abrange assim não apenas todas as formas excluídas da sexualidade como também todas essas violências contra o sagrado que perderam a significação rigorosa das profanações. [...] Esta evolução no regime das blasfêmias e das profanações poderia ser observada igualmente em relação ao suicídio, que durante muito tempo pertenceu à esfera do crime e do sacrilégio; por essa razão, o suicídio fracassado devia ser punido com a morte. (FOUCAULT, 2017, p. 94)

Ora, para encaixarem-se dentro de uma instância de insanidade, é preciso entender esses desvios como anti-naturais, contrários àquilo que supostamente é pré-discursivo, inquestionável, esquecendo que a pretensão de naturalidade é, ela mesma, uma construção (BUTLER, 2017). Aí entra todo o poder do andrógino, pois ele configura-se quase como “a maior das loucuras”: um ser que deixa-se definir pela própria indefinição, sua única constante é a inconstância. A androginia, portanto, seja enquanto expressão de gênero ou como metáfora para a coexistência harmônica de polaridades, existe, neste sentido, quase como um lócus ambulante de instabilidade referencial, pois pressiona os limites das categorias do masculino e feminino, do racional e emocional, do certo e do errado, etc. A representação de personagens andróginos dentro dos quadrinhos deve, portanto, levar em consideração uma maior dimensão do que é este ser, este gênero, este arquétipo, esta maneira de viver e estar no mundo, incorporando-os em um mundo que os entende na complexidade de sua indefinição.

1.1. TEMA

Este projeto tem por finalidade produzir uma história em quadrinhos física baseada no conceito de androginia, passando por todas as etapas do processo de escrita e ilustração da narrativa. Para tanto, é preciso pôr em pauta a discussão sobre a importância da androginia enquanto arquétipo – ilustrado na ideia/imagem da união de opostos ou *coincidentia oppositorum* (ELIADE, 1999), dentro da qual entende-se a androginia sob um aspecto mais abrangente e arquetípico de harmonização de antagonismos – bem como enquanto instância problematizadora da compulsoriedade de uma binaridade *masculino x feminino* nos âmbitos de gênero/sexo/sexualidade e das interconexões entre essas três categorias.

Com base nisto foram desenvolvidos um roteiro e uma versão reduzida do primeiro de cinco volumes de uma história em quadrinhos tratando da androginia à luz destes seus dois aspectos: de um lado, a personagem principal, Serafim, foi construída para abarcar as estéticas do andrógino *convergente* e *divergente* (MOLINA, 2015); de outro, sua relação com seu antagonista, Teodoro, e o desfecho final da história apontam para o conceito de *coincidentia oppositorum*.

A noção de loucura como proposta por Foucault (2017) entra na equação, uma vez que, aos olhos dos códigos sociais, estéticos, sexuais e até mesmo morais do mundo ocidental, a androginia e outras divergências do *status-quo* binário de gênero ainda são percebidas como fortes afrontas, muitas vezes passíveis de medicalização e/ou internação, fato que deve ser fortemente contestado.

O meio escolhido para tal proposta foi o dos quadrinhos devido a suas possibilidades estético-estruturais, uma vez que o domínio da linguagem dos quadrinhos proporciona intrigante controle sobre o desenvolvimento da narrativa e a forma como ela é lida e percebida pelo leitor. Há também sua forte associação à narrativas mitológicas, que de um lado reavivam símbolos e arquétipos atemporais e, paralelamente, devem responder à uma lógica contemporânea que exige mais dinamismo e identificação com as personagens, trazendo um poder de penetrabilidade e envolvimento emocional ímpares (ECO, 2015).

1.2. PROBLEMATIZAÇÃO

Atualmente, vivemos numa realidade que ainda funciona dentro da lógica cartesiana onde corpo e mente são âmbitos separados, e tudo o que se associa a este está hierarquicamente mais elevado que aquele. Isto se traduz numa série de comportamentos sociais, em especial no que tange à temática de gênero, âmbito que tem sido cada vez mais foco de olhares críticos na atualidade. Tomando a mídia das histórias em quadrinhos como um meio de alta inserção social, com forte potencial de propagação de ideais através dos mecanismos de projeção e identificação, e entendendo a figura do andrógino, tanto em seu aspecto arquetípico quanto como expressão de gênero, como uma figura de forte poder questionador das categorias cartesianas – uma “imagem-poder”, como sugere Molina (2015, p. 214) –, chega-se ao seguinte problema de pesquisa: De que maneira é possível representar a androginia na construção de personagem e de uma narrativa para histórias em quadrinhos?

1.3. JUSTIFICATIVA

Considerando-se a noção do discurso representativo enquanto formador de subjetividade e cúmplice da produção de sentido sobre os corpos e sobre a realidade (BUTLER, 2017) e entendendo a figura do andrógino – para além de fluidez de gênero – como uma afirmação política (MOLINA, 2015), a importância do presente projeto experimental se revela tanto no advento de personagem principal que não se insere nos códigos restritivos da binaridade heteronormativa (trazendo à tona, portanto, uma identidade que merece reconhecimento), como no fato de que sua identidade, em termos de gênero, representa ela mesma o absoluto paradoxo do binarismo e, deste modo, exerce forte pressão sobre o mesmo.

A escolha da mídia dos quadrinhos não é ingênua - este é um meio que atinge um público cada vez mais heterogêneo, com ênfase em jovens de 18 a 25 anos, e ganha cada vez mais espaço, em especial com as *graphic novels*, em meio

à literatura convencional. Frente à contemporaneidade e aos inúmeros avanços tecnológicos atuais, nossa assimilação de informação tornou-se muito mais veloz, multimodal e reduzida em termos de concentração (REID, 2011). A leitura de textos convencionais está mais ligada à concentração em profundidade, enquanto os múltiplos estímulos online trazem à tona um caráter mais visual: ora, os quadrinhos se mostram, portanto, uma importante mídia capaz de reunir e assimilar ambas as categorias e servem até mesmo, para efeitos educativos, como porta de entrada para a literatura convencional (REID, 2011, p. 6).

Para além disto, Umberto Eco (2015) argumenta que, através de um processo de mitificação, dentro do qual os quadrinhos têm a possibilidade de construir novos mitos a partir da reciclagem e renovação de arquétipos atemporais, e, paralelamente, um de desmistificação, pois operam numa lógica capitalista com demandas que vêm do próprio público, as HQs (histórias em quadrinhos) têm uma habilidade especial em sua linguagem para fazer funcionar os mecanismos de projeção e identificação nos leitores, sendo assim uma mídia de grande ênfase na construção de um imaginário popular.

A ideia de propor um viés representativo para o andrógino nos quadrinhos advém, de um lado, portanto, da necessidade de se contestar os cânones da heteronormatividade, do binarismo de gênero e de toda uma lógica identitária repressiva e limitante que exerce sua função principalmente através dos mecanismos de representação, seja na mídia, na política ou em ambos. Sob outra ótica, quando entendida sob seu aspecto mais arquetípico, a androginia representa em si um pressionamento da lógica cartesiana que insiste em separar corpo e mente (BUTLER, 2017), em circunscrever a compreensão humana em opostos que não se misturam. O andrógino, sob este aspecto, serve como interessante símbolo da necessidade de reconciliar razão e emoção, consciente e inconsciente, no que Carl G. Jung chama de *coincidentia oppositorum*:

Basta lembrar que as expressões *coincidentia oppositorum*, *complexio oppositorum*, reunião dos opostos, *mysterium coniunctionis*, etc., são frequentemente utilizadas por Jung para designar a totalidade do Si-mesmo e o mistério da dupla natureza do Cristo. Segundo Jung, o processo de individuação consiste essencialmente em uma espécie de *coincidentia oppositorum*, pois o Si-mesmo compreende tanto a totalidade da consciência quanto os conteúdos do inconsciente. (ELIADE, 1999, p. 81)

A sugestão, portanto, de uma representação para o andrógino na forma de uma história em quadrinhos visa, em primeiro lugar, colocar em posição de protagonismo uma identidade que desafia a compreensão do binarismo heteronormativo e da própria lógica cartesiana, e, com isto e para além, ressaltar o papel e responsabilidade da Comunicação como participante na formação de subjetividades através dos mecanismos de representação de que dispõe.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. GERAL

Criar uma possível representação da androginia na construção de personagem e narrativa para histórias em quadrinhos.

1.4.2. ESPECÍFICOS

1.4.2.1. Estudar os elementos que compõem a linguagem das histórias em quadrinhos.

1.4.2.2. Investigar o conceito de androginia e seu potencial enquanto imagem-poder.

1.4.2.3. Confeccionar uma história em quadrinhos que traduza o conceito de androginia na construção de sua narrativa e personagens.

2. METODOLOGIA

O objetivo do presente trabalho é criar um produto experimental no formato de uma história em quadrinhos que se proponha a tratar da representação da androginia na construção de personagem e narrativa.

A primeira etapa configurou-se no estudo da bibliografia com o intuito de obter mais informações acerca da linguagem e estética dos quadrinhos e de sua definição em termos teóricos, bem como de sua importância aos olhos da Comunicação. De outro lado, para a construção de personagens e da narrativa em si, foi necessário um estudo acerca do andrógino, de um lado enquanto gênero e estética, e de outro enquanto arquétipo/símbolo.

Para a produção do quadrinho e das etapas que levam até ele, foi levantada bibliografia não só para produção de quadrinhos, mas também de roteiro especificamente. O estudo das etapas de produção de roteiro se fez necessário para a estruturação da história como um todo, uma vez que se trata de uma narrativa longa, com diferentes núcleos narrativos e personagens.

Por fim, para a confecção do quadrinho em si, foi também levantada bibliografia para compor a compreensão acerca da construção do *concept* de personagens, linguagem das HQs, linguagem corporal e arte-finalização.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Para a produção deste quadrinho, uma série de etapas fez-se necessária desde o início das orientações. Num primeiro momento, o estudo da bibliografia voltou-se para o mundo das HQs, de sua linguagem e sua importância dentro do âmbito da comunicação, contando com nomes como Will Eisner, Scott McCloud e Umberto Eco.

Em sequência, foram feitas leituras acerca da temática de gênero e androginia, com ênfase especial na Tese de Mestrado de Anelise Molina (2015), que trata da androginia no âmbito da fotografia de moda e que foi fonte crucial de

referencial bibliográfico para este trabalho, daí derivando leituras como Judith Butler, Michel Foucault, Simone de Beauvoir, entre outros.

A execução do quadrinho deu-se numa série de etapas em grande parte fundamentadas nas orientações de Doc Comparato acerca do processo de criação de narrativas e escrita de roteiros, e de Eisner e McCloud no tangente à confecção do quadrinho e aplicação de sua linguagem. O tópico acerca do desenvolvimento do produto está, portanto, subdividido em cinco outras etapas que serão descritas em mais detalhes.

Para abrir o referencial teórico acerca da produção de Serafim, mostrou-se interessante fazer a seguir uma rápida contextualização histórica das histórias em quadrinhos e sua relação com representação de gênero, enfim chegando à androginia, aspectos estes que serão tratados mais extensamente adiante em tópicos individuais.

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Sob forte influência da tradição de narrativas iconográficas europeias, os *comic strips* (como são chamadas as tirinhas americanas) surgem nos Estados Unidos ao final do século XIX em resposta a uma intensa concorrência entre dois grandes veículos jornalísticos da época (GUBERN, 1979, p. 81), ganhando força no início do século XX, com grandes contribuições como *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor McCay, e *Krazy Kat*, de George Harriman. Ao final da década de 1920, surgem os *comic books*, instalando essa nova mídia pela primeira vez de forma independente.

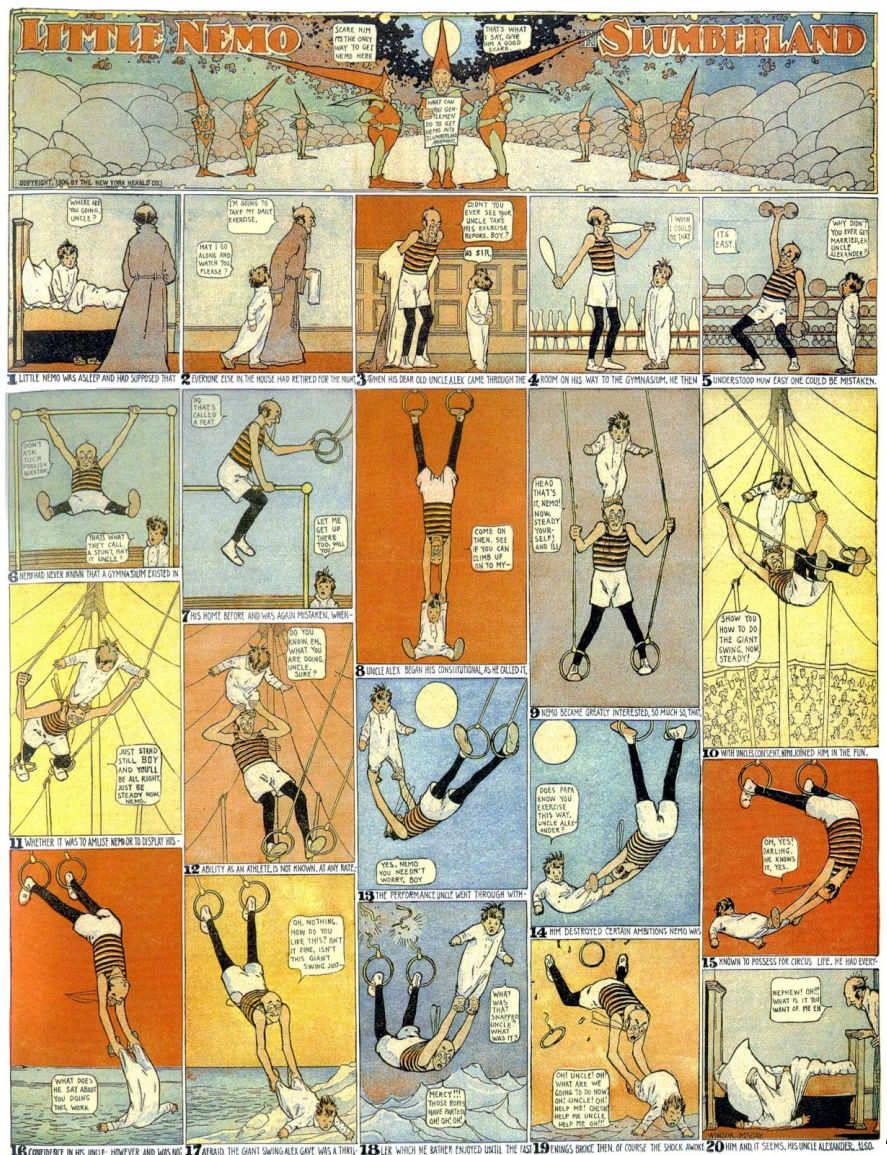


FIGURA 1 - PÁGINA DE LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND, DE WINSOR MCCAY, IMPRESSA EM PÁGINA INTEIRA NO JORNAL THE NEW YORK HERALD, EM 1906

Ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos passam por altos e baixos: há um crescimento exponencial de sua força até o período da II Guerra Mundial, com a forte proliferação de super-heróis e narrativas profundamente nacionalistas no cenário norte-americano. Na década de 1950, a publicação do livro *Sedução do Inocentes*, escrito por Frederic Wertham, psiquiatra e pesquisador de origem alemã, que associa à leitura de quadrinhos desvios morais e delinquência juvenil, assinala um período de censura e derrocada para os *comics* (TAYLOR, 2007). Em

⁴ Fonte: BRAUN (2016, p. 164).

contrapartida a isto, surgem os quadrinhos *underground*, que possuíam temáticas políticas e eróticas, muitas com enredos homossexuais, e que eram feitos em materiais menos dispendiosos e distribuídos de maneira mais informal, driblando a censura a que estavam submetidos. Na década de 1980, com o surgimento das *graphic novels*, o meio dos quadrinhos volta a ganhar foco e um prestígio até então desconhecido, com aclamadas obras como *Ao Coração da Tempestade*, de Will Eisner, e *Maus*, de Art Spiegelmann – que inclusive vence o prêmio Pulitzer de 1992, alçando a *arte sequencial* (EISNER, 2010) pela primeira vez a um patamar de igualdade à literatura convencional.

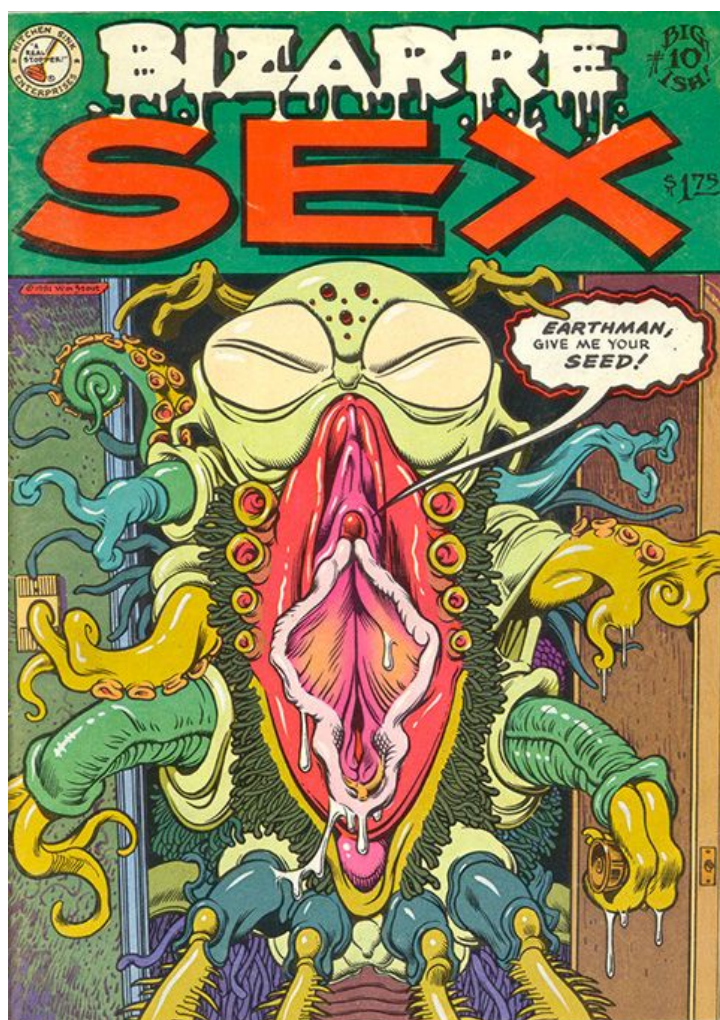


FIGURA 2 - CAPA DA 10ª EDIÇÃO DE *BIZARRE SEX*, DE 1982, SÉRIE DE HQS *UNDERGROUND* IMPRESSA PELA EDITORA KITCHEN SINK

⁵ Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/bizarre-sex-10/4000-48847/>

As histórias em quadrinhos conquistaram, portanto, importante lugar dentro do imaginário popular no decorrer do século XX. Foram de um meio que tinha por finalidade entreter humoristicamente e, com isto, aumentar o número de vendas de jornais – daí sua nomenclatura americana que remete ao cômico (GUBERN, 1979, p. 10) – até uma mídia independente e de linguagem própria e variada, atingindo grande parcela da sociedade, em especial por pessoas de 13 a 29 anos, de acordo com pesquisa realizada nos Estados Unidos em 2017 pela NPD Bookscan⁶.

Por se tratar de uma mídia predominantemente orientada pelo consumo em massa e pelo entretenimento, em especial se tratando de *comic books*, a linguagem que adota para si mostra-se inicialmente bastante restritiva em termos de representatividade de gênero (TAYLOR, 2007): os personagens masculinos heróicos, por exemplo, são retratados como verdadeiras epítomes da virilidade, força física, integridade e liderança, dotados de estrutura muscular e inteligência sobre-humanas. Já nas personagens femininas, não se vê tantos traços de liderança e inteligência, muito menos de protagonismo nas histórias, sem contar que os demarcadores sexuais são traços muito importantes: “podemos identificar algumas contexturas que determinam esquemas básicos de representação [...]: a *mãe*, cujos atributos físicos a destituem de sua sexualidade; a *criança*, que também é privada de qualquer característica erótica; e a *mocinha/vilã*, que é totalmente erotizada.” (OLIVEIRA, 2002, p. 34). Mesmo depois dos anos 1980, com a proliferação de personagens femininas heróicas e musculosas, que incorporam de certo modo o ideal de beleza masculino em si (OLIVEIRA, 2002, p. 36-37), a representação feminina não deixou de ser rígida nem exagerada em sua sexualidade: as personagens femininas, que estão “perpetuamente curvando-se, arqueando suas costas, e elevando seus seios anti-gravidade ao rosto dos leitores, desafiam todas as leis da física” (JONES e JACOBS, 1997, p. 340 apud TAYLOR, 2007, p. 346).

Entendendo a representação não como uma instância inocente, que apenas reflete um dado “natural”, mas sim como o *locus* mesmo de construção destas

⁶ Fonte: Disponível em: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2017/comics-and-graphic-novels-one-of-highest-growth-categories-in-publishing-reports-npd/>. Acesso em: 20/05/2018

“naturalidades”, percebe-se que tanto gênero quanto sexo são instâncias social e historicamente construídas:

“Se o sexo é, ele próprio, uma categoria tomada em seu gênero, não faz sentido definir o gênero como a interpretação cultural do sexo. O gênero não deve ser meramente concebido como a inscrição cultural de significado num sexo previamente dado (uma concepção jurídica); tem de designar também o aparato mesmo de produção mediante o qual os próprios sexos são estabelecidos. Resulta daí que o gênero não está para a cultura como o sexo para a natureza; ele também é o meio discursivo/cultural pelo qual “a natureza sexuada” ou “um sexo natural” é produzido e estabelecido como “pré-discursivo”, anterior à cultura, uma superfície politicamente neutra sobre a qual age a cultura.” (BUTLER, 2017, p.27)

A representação é, portanto, cúmplice da própria atribuição de sentido aos corpos, e da mesma maneira que opera mantendo percepções vigentes, pode ser utilizada como arma eficaz na quebra destes paradigmas. Desta maneira, entende-se que os quadrinhos, enquanto mídia, possuem papel importante na própria formação e validação de identidades sociais. Mesmo em anos recentes (em especial após a década de 1990), quando começam a ganhar visibilidade personagens homossexuais e/ou que tangenciam uma temática transgênero e/ou transsexual, tal fato se opera com parcimônia desconcertante em relação aos cânones binários, mantendo as categorias de gênero ainda muito fixas e tratando os corpos sexualmente bem delimitados como naturalmente dados dentro da normalidade binária. O gênero não pode ser entendido como externo ao sexo/corpo, mas como instância que naturaliza discursivamente os corpos (BUTLER, 2017) e o faz, em princípio, através da lógica cartesiana que prevê a separação corpo/mente, base fundamental do pensamento racional ocidental:

Adotando a rejeição de Spinoza ao cogito Cartesiano (que implicitamente divide o sujeito em mente e corpo), teóricos contemporâneos estão começando a adotar uma visão de mundo muito mais corpórea. A mudança de focos críticos para longe de conceitualizações dicotômicas do sujeito humano não é um retorno ao determinismo biológico. É um reconhecimento de que o sujeito e sua corporalidade não são mutuamente excludentes. A existência somática de um indivíduo não é distinta de sua existência psíquica. Corpo não é mais aquilo que não é mente - um mero recipiente que aloja o cérebro. Além disso, este não mais é privilegiado em detrimento daquele. Fisicalidade não é desordem necessitada de disciplina vinda de uma inteligência transcendental; os dois são integrais para a experiência vivida e o trabalho em conjunto. (TAYLOR, 2007, p. 344)

Tal lógica, como sugerem tanto Butler (2017) quanto Taylor (2007), não apenas divide corpo e mente dentro da cultura ocidental, mas também atribui valor a essas categorias, colocando a mente como superior e circunscrevendo cada uma dessas instâncias a uma série de características: a masculinidade está associada, portanto, à mente, à transcendência, ao sujeito, à liberdade, à integridade, ao profundo, à criatividade, à razão e ao falo. A feminilidade, por sua vez, é imanente, é objeto, é corpórea, emocional, sexual, tátil, subordinada, é o Outro, a falta do falo (BEAUVOIR, 1980a). Tais categorias consolidaram na modernidade os limites do binarismo de gênero e enquadraram quaisquer desvios sexuais e/ou corporais dentro de anomalias psiquiátricas e médicas:

A ciência então descarta o hermafrodita antigo, excessivamente ligado ao mundo do fantástico, e cria sua própria entidade teratológica: o pseudo-hermafrodita da biomedicina moderna, que transgride não mais as “leis de Deus”, mas as culturalmente inventadas “leis da natureza” sobre os sexos/gêneros. (LEITE JR., 2009, p. 288)

O conceito de intersexo, de transsexual, de transgênero, de andrógino e de hermafrodita, entre outros, como anomalia é, portanto, uma apropriação pelo discurso médico-científico, a partir da era Moderna, para naturalizar a noção de gênero binário que existe apenas a título de uma lógica reprodutiva (BEAUVOIR, 1980a). Também de acordo com essa ideia, Foucault (2014) argumenta que, para além da lógica reprodutiva (acreditava-se que uma nação populosa equivalia a uma nação poderosa), a economia heteronormativa dos prazeres respondia a uma necessidade de disciplina dos corpos para a produtividade industrial capitalista e também por uma preocupação crescente com a linhagem das famílias e o conceito de herança, tanto em termos materiais quanto corporais, dados que surgiram paralelamente ao aparecimento da classe burguesa na Europa. Claro está, entretanto, que a heterossexualidade enquanto dado compulsório de uma sociedade surge em contextos mundanos e historicamente situados, e não como uma espécie de lei natural pré-discursiva. O discurso, portanto, cria o sujeito (BEAUVOIR, 1980a; BUTLER, 2017), e opera deslegitimando ou simplesmente não reconhecendo a existência de corpos e identidades desviantes.

Isso não freou, entretanto, a representação do andrógino no mundo das artes e da literatura, que se manteve de modo mais velado em obras mais antigas de Caravaggio, Michelangelo e Da Vinci, vindo a ganhar mais força e evidência a partir do século XIX, com obras literárias como *Séraphîta*, de Honoré de Balzac, *Orlando*, de Virginia Woolf, assim como com as pinturas de Romaine Brooks e os autorretratos de Claude Cahun no início do século XX (MOLINA, 2015). Como analisou Anelise Molina (2015), a construção de representações do andrógino ao longo dos séculos subdividiu-se em duas categorias que ainda operam: o *andrógino convergente*, representado por uma figura mais etérea, angelical, assexuada – porém não desprovida de sensualidade –, que confunde o olhar e que atrai ambos os sexos; e o *andrógino divergente*, que é mais explícito, sexualizado, e que não confunde pois não deixa espaço para dúvidas sobre sua ambiguidade sexual.

A presença da androginia, seja em sua estética mais *convergente* ou *divergente*, dentro do mundo das artes e da literatura também tem um importante significado arquetípico da união de forças opostas. Mircea Eliade (1999) argumenta que em inúmeras religiões, inclusive em certas vertentes do próprio Cristianismo, a relação de simbiose entre entidades de naturezas conflitantes opera como uma espécie de indício de uma totalidade ancestral que só pode ser atingida na (re)integração destas entidades, e esta totalidade é em si divina:

De maneira geral, pode-se dizer que todos esses mitos, ritos e crenças têm como objetivo lembrar aos seres humanos que a realidade última, o sagrado, a divindade ultrapassam suas possibilidades de compreensão racional; que o *Grund* é discernível unicamente enquanto mistério e paradoxo; que a perfeição divina não deve ser concebida como soma de qualidades e virtudes, mas como liberdade absoluta, que está além do Bem e do Mal; que o divino, o absoluto, o transcendente distinguem-se qualitativamente do humano, do relativo, do imediato porque não constituem modalidades particulares do ser, nem situações contingentes. (ELIADE, 1999, p. 82)

Encontra-se aí o arquétipo do andrógino, que só pode ser percebido “enquanto mistério e paradoxo” e que causa encantamento justamente por sua absoluta liberdade e soberania de si, alcançada apenas na união/harmonização de pólos conflitantes, longe das amarras racionais que o seccionam e limitam: eis o fundamento arquetípico da narrativa de Serafim.

3.2 A RELEVÂNCIA DAS HQS PARA A COMUNICAÇÃO

O primeiro aspecto a ser levantado a respeito da relevância da história em quadrinhos para a Comunicação, e talvez o mais óbvio, é de cunho bastante prático: são um produto da cultura de massa e, portanto, produzido e consumido em massa. Tal aspecto torna-se relevante ao lembrar o fato de que os *comics* surgiram num contexto jornalístico, de alta tiragem diária/semanal, e ali, no início do séc. XX, criava-se lentamente uma linguagem muito própria, nascida no coração da indústria cultural, com amplo alcance (GUBERN, 1979, p.20).

Em seguida, baseou-se esta etapa na argumentação de Umberto Eco (2015): em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, o autor adentra a discussão acerca da validade dos produtos feitos dentro da cultura de massa ou *masscult*, de modo geral, frente à alta cultura ou *highbrow* (entendida em termos de vanguarda artística e complexidade de produção da mensagem) e ao *midcult* (entendido como um meio termo entre o *masscult* e a alta cultura, por vezes incorrendo numa hipocrisia estética tendente ao *Kitsch*), termos que toma emprestado de Dwight MacDonald.

Eco define dois tipos de atitude para com o surgimento das novas mídias e produções culturais após o surgimento da cultura de massa: de um lado, os *Integrados*, que são aqueles que estão a par e a favor das mudanças a título de uma democratização dos meios de comunicação e a um maior alcance, ainda que homogeneizado, de uma cultura da e para a massa – os quais pecam por sua ingenuidade na assunção de uma comunicação quase que horizontal; do outro lado, os *Apocalípticos*, que consistem naqueles de atitude cética em relação às novas modalidades da comunicação, acreditando não só que deterioram a cultura vanguardista como a entregam às massas alterada e desprovida de toda a sua carga incisiva, em doses inócuas que se mascaram de alta cultura destinadas a manter um *status quo* social – estes pecam por seu viés classista pouco auto-refletido e pela amargura resignada em que recaem ao constatar a impossibilidade de retorno a um “passado dourado”.

Neste sentido, os quadrinhos são um exemplo de produto surgido dentro da lógica homogeneizante do *masscult*, com linguagem extraída em grande parte do meio audiovisual cinematográfico, em grande parte inspirada na cultura imagética

cristã medieval – destinada à transmissão de conhecimento aos mais simples e iletrados (ECO, 2015, p.240) –, mas que se fixou numa sintaxe própria de acesso relativamente amplo, “que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público” (EISNER, 2010, p.1). São, sim, um produto surgido dentro de uma lógica industrial, mas isso não significa absolutamente que devam ser qualificados como inválidos em termos artísticos apenas por este fato:

Ora, mesmo só teoricamente, poderíamos responder que, desde que o mundo é mundo, artes maiores e artes menores só têm, quase sempre, podido prosperar no âmbito de um dado sistema que permitisse ao artista certa margem de autonomia em troca de certa porcentagem de condescendência para com os valores estabelecidos: e que todavia, no interior desses vários circuitos de produção e consumo, viram-se agir artistas que, usando das oportunidades concedidas a todos os demais, conseguiram mudar profundamente, o modo de sentir dos seus consumidores, desenvolvendo, dentro do sistema, uma função crítica e liberatória. (ECO, 2015, p. 283)

A qualidade da mensagem, portanto, até certa medida, independe do meio em que se insere e está profundamente atrelada à percepção do receptor, podendo a um só tempo ser percebida como um produto altamente qualificado, digno de vanguarda artística, ou como mero dejetto *kitsch* por receptores diferentes. A ideia é que uma mensagem de alto valor pode ser produzida em qualquer um dos níveis de cultura, alto, médio ou baixo, e que, portanto, os quadrinhos, tendo surgido dentro de uma lógica industrial capitalista da cultura, podem, sim, servir como mero “produto industrial, encomendado de cima, [que] funciona segundo todas as mecânicas da persuasão oculta, [e] supõe no fruidor uma atitude de evasão que estimula imediatamente as veleidades paternalistas dos comitentes.” (ECO, 2015, p. 282), mas isso não significa que a plataforma dos quadrinhos possa se confundir com seu uso mais conservador.

Também como função relevante dos quadrinhos, tanto Umberto Eco quanto Román Gubern (1979) falam sobre a capacidade de *mitificação* (ECO, 2015, p.241). Ao discorrer sobre a definição do *Kitsch*, Eco recorre à Linguística para individuar uma possível definição da arte de vanguarda, e chega à conclusão de que, pelo menos na contemporaneidade, um produto de alta cultura se configura quando não se baseia estritamente em um código já comum e compreensível em uma

sociedade, mas sim no poder que surge na ambiguidade de um produto que questiona a própria referencialidade do código, permitindo que novas e variadas interconexões se estabeleçam a partir da percepção do espectador (p.97).

Ora, da mesma maneira, os quadrinhos funcionam como um meio que, à semelhança da tradição medieval cristã, pode criar símbolos que, por sua vez, possuam referencial em outras tradições, mitos e gostos populares, em arquétipos diversos, e, especialmente notável, que abrem espaço também a uma capacidade referencial mais livre e autêntica do autor, à função poética (p. 95) (dependendo, é claro, das condições de produção do quadrinho). Isto dá margem, portanto, a uma criação de novos mitos, mas que deve responder ainda assim à lógica do gosto popular, numa relação de conflito entre a universalidade do símbolo *versus* relatividade (e imprevisibilidade, por razões comerciais) da experiência:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas, como é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome romances, deve submeter-se àquele desenvolvimento característico, como vimos, da personagem do romance. (ECO, 2015, p. 251)

Aí nota-se, portanto, a forte presença dos mecanismos de identificação e projeção no tocante ao processo de *mitificação* que opera na leitura da HQ. Gubern (1979) bem nota este fato quando lembra que a leitura dos *comics* agia “como estimulante evasão compensatória da rotina e das frustrações quotidianas”, sendo notável, neste sentido, o fato de que “o gênero épico nos *comics* se desenvolveu a partir de 1929, quer dizer, do ano ingrato em que se iniciou a grande crise econômica mundial” (p.22). Ainda na mesma página, o autor, para introduzir a função dos mecanismos de *identificação* (onde, por semelhança, identifica-se o *eu* pessoal com a personagem em questão, criando uma conexão) e *projeção* (onde projeta-se o *eu* em algo exterior a si, podendo, de certa maneira, participar da experiência “à distância”), ressalta que:

[...] ao contrário dos grandes mitos emanados das velhas religiões de culturas primitivas, o público leitor sabia perfeitamente que seus admirados personagens eram fictícios, produto da tinta-da-china em cima do papel e não reais como os Atenienses poderiam pensar de Hércules; porém, tal condição fabulosa não impediu, nem impede, a adesão solidária e, inclusive, a veneração fervorosa do público a seu herói favorito. Este fenômeno psicológico, que leva a atribuir uma personalidade quase real a um personagem desenhado, apesar de sua condição fictícia, reveste um enorme interesse social e se baseia nos mecanismos da *identificação* e *projeção* do “eu” do leitor sobre os personagens da narrativa. (GUBERN, 1979, p. 22)

Pensando deste modo, percebe-se que a HQ pode também ser uma plataforma para mudanças de panoramas sociais, como também já afirmava Eco em 1964 (data da primeira edição de seu livro), e isso se verifica especialmente na atualidade com o florescimento cada vez mais intenso de produções independentes. Estas se valem deste meio para trazer histórias com possibilidades autorais muito maiores que se fossem produzidas por meio de grandes editoras, abrindo espaço para experimentações mais críticas e questionamentos à produção *mainstream* das HQs. Um exemplo disso é *Garota Siririca*, de Lovelove6 (pseudônimo de Gabriela Teixeira Masson), artista de Brasília, que em seu quadrinho traz a saga homoerótica de uma personagem feminina, trazendo à tona questões feministas e LGBTQ muito importantes como sexualidade e representatividade feminina e lésbica, através da mídia dos quadrinhos.



7

FIGURA 3 - PÁGINA DE GAROTA SIRIRICA, DE LOVELOVE6, QUADRINISTA BRASILENSE

Com um amplo alcance de público, dotado das capacidades de reciclagem e/ou criação de novos mitos e símbolos e de conexão profunda com seu público através dos mecanismos de *identificação* e *projeção*, os quadrinhos, assim como todos os outros meios surgidos na sociedade industrial, possuem em si – a partir da própria cultura de massa e realidade em que se inserem, e não fora dela (ECO, 2015) – todas as possibilidades de serem veículo tanto conservador, reforçando a ordem vigente, quanto revolucionário, ainda que a pequenos passos por vez.

⁷ Disponível em: <http://www.garotasiririca.com/post/138728091670/57> Acesso em: 20/05/2018

3.3. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

O QUE SÃO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?

Como já foi mencionado anteriormente, de modo geral, atribui-se o surgimento dos quadrinhos a algum momento por volta da virada do século XIX-XX no contexto jornalístico americano. McCloud (2005) sugere, entretanto, que a origem dos quadrinhos se situa muito antes disso, talvez remontando mesmo às pinturas e hieróglifos do antigo Egito, que contêm o germe dessa leitura imagética, mas que o fato crucial para o surgimento desta linguagem foi a invenção da imprensa de Gutenberg (p. 15), a qual possibilitou às massas acesso a informações antes exclusivas das classes mais elevadas. De qualquer modo, enquanto linguagem independente e coesa, o surgimento dos quadrinhos remonta ao início do século passado.

Will Eisner (2010), na tentativa de definir o que são os quadrinhos, delimitou-os como “arte sequencial”, pois ao empregar uma sequência repetitiva de imagens, palavras e símbolos reconhecíveis (pois comuns ao criador e seu público), constituiu-se como forma de leitura autônoma.

Já Scott McCloud (2005) considera a definição “arte sequencial”, cunhada por Eisner, muito ampla, pois poderia facilmente abranger animações ou até mesmo tipografia e palavras. No entanto, o autor parte dessa mesma definição para cunhar o seguinte conceito, mais adequado, para a mídia dos quadrinhos: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (p. 9). Deste modo, admite-se o uso do espaço da página como artifício temporal e define-se o caráter pictórico das imagens, removendo o possível critério de valor do termo “arte” e deixando aberta a possibilidade de haver ou não palavras em sua estrutura.

A leitura dos quadrinhos opera, portanto, na simultaneidade entre a leitura das imagens e texto. Eisner (2010) afirma que essa modalidade de linguagem e leitura, a que chamou de “gramática da arte sequencial” (p. 2), é especialmente importante

atualmente, não apenas por seu sucesso entre a juventude, mas também pelas próprias exigências em termos de habilidade que são exigidas:

As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da história em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 2010, p. 2).

As capacidades de leitura visual e verbal, apesar de não serem idênticas, operam à luz dos mesmos processos cognitivos e são ambas importantes para a formação intelectual individual (EISNER, 2010), fato que, segundo o autor, é amplamente ignorado nos sistemas de ensino atuais que entendem a leitura quase que apenas como leitura de palavras.

Além da capacidade dessa leitura simultânea entre texto e imagem, para a construção dos quadrinhos admite-se, dentro do contexto ocidental, o caminho de leitura em “Z”, que segue de cima para baixo, da esquerda para a direita, como numa página de texto corrido (a exceção, por exemplo, de mangás, que tendo sido produzidos no contexto japonês, presumem o caminho de leitura da direita para a esquerda). A sequência dos quadros dentro de uma página é lida, portanto, seguindo esta convenção, e mesmo a leitura das imagens e textos contidos dentro de cada um dos quadros está igualmente submetida a esta regra (McCLOUD, 2008, p. 32).

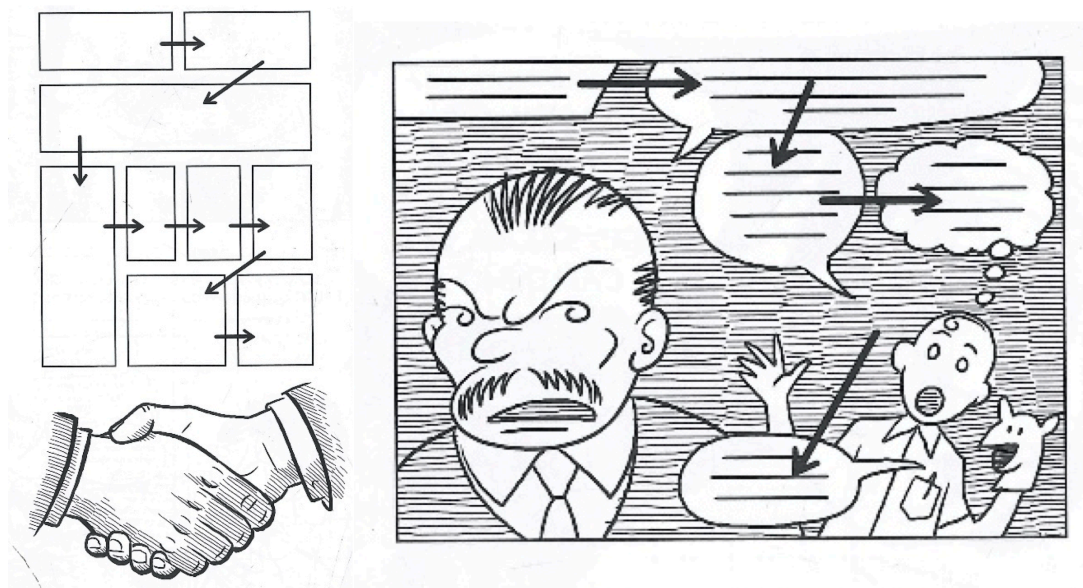


FIGURA 4 - ILUSTRAÇÕES DEMONSTRANDO O CAMINHO DE LEITURA OCIDENTAL DOS QUADRINHOS

Admitindo a definição dos quadrinhos de McCloud (2005) e tendo em vista o que foi mencionado acerca da particularidade exigida na leitura dos quadrinhos, tanto em termos da junção de imagens e palavras quanto do caminho de leitura a que se submetem, passemos aos pormenores que compõem essa linguagem.

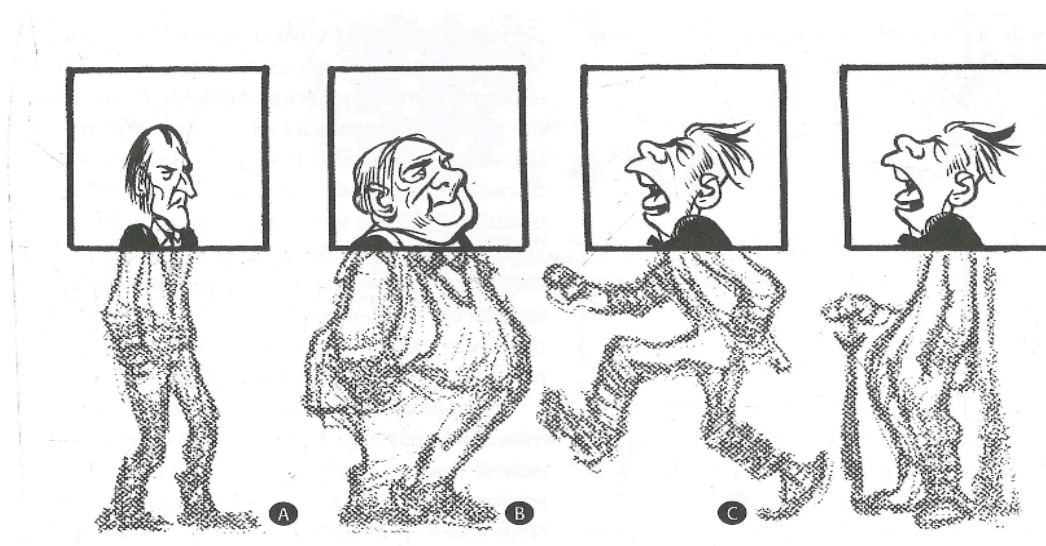
ELEMENTOS DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

O REQUADRO

Elemento tradicional das histórias em quadrinhos, de onde deriva seu nome em português, o quadro (ou requadro) é, antes de mais nada, a estrutura ou moldura, comumente retangular devido às exigências da produção em escala industrial (GUBERN, 1979, p. 57), dentro da qual encerra-se a ação retratada, vista sob determinado ângulo. O requadro serve, portanto, como marcação do espaço em que

⁸ Fonte: McCLOUD (2008, p. 32)

se situa determinado acontecimento, por meio do enquadramento: cada ação tem um determinado ângulo a que deve ser retratada para que se torne inteligível aquilo que a narrativa pretende naquele momento, revelando ou escondendo aspectos determinados.

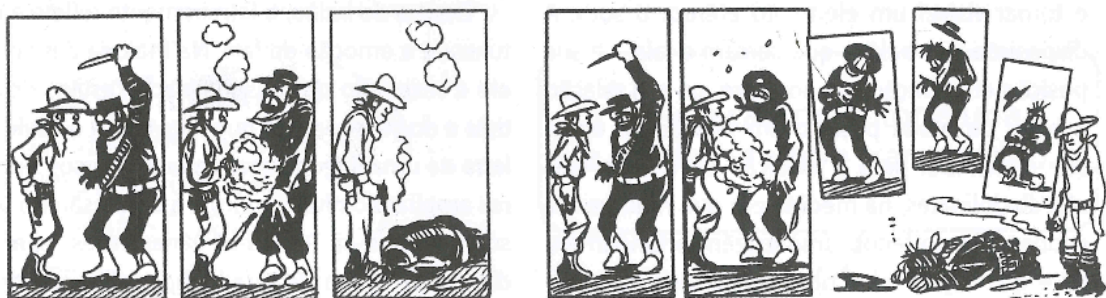


9

FIGURA 5 - EISNER (2010) DEMONSTRA ACIMA A CAPACIDADE DO ENQUADRAMENTO DE ALTERAR A COMPREENSÃO DAQUILO QUE É RETRATADO

Além disso, as ações que se desenvolvem dentro da narrativa são fragmentadas em sua continuidade para dar ênfase aos pontos-chave de sua compreensão, a que McCloud (2008) chamou de “escolha do momento” (p. 10). Desta maneira, o quadro serve não apenas como mera moldura do espaço onde ocorre a ação, mas, no seu conjunto e interação com os demais quadros – inclusive com a página como um todo –, serve também como uma primeira marcação de tempo. Este *timing* (EISNER, 2010, p.23) é crucial para a compreensão da passagem do tempo, da sucessão entre as ações, bem como sua velocidade, operando para acelerá-la ou estendê-la.

⁹ Fonte: EISNER (2010, p. 43)



10

FIGURA 6 - O TIMING PODE SER CONTROLADO COM O NÚMERO DE QUADROS DEDICADOS A UMA AÇÃO

Cada requadro tem, portanto, a importante função de controlar e traduzir tempo e espaço para uma linguagem de apenas duas dimensões. Para além disso, o requadro opera, em si mesmo, como ícone primeiro da linguagem dos quadrinhos (McCLOUD, 2005) e seu formato pode contribuir ativamente para a experiência estética da narrativa com diferentes desenhos, tamanhos e extensões, indicando uma situação presente, imaginária, um flashback, etc. Até mesmo sua completa ausência pode estar recheada de significados, dando, por exemplo, uma “qualidade atemporal” (p. 102) à ação representada.

¹⁰ Fonte: EISNER (2010, p. 23)

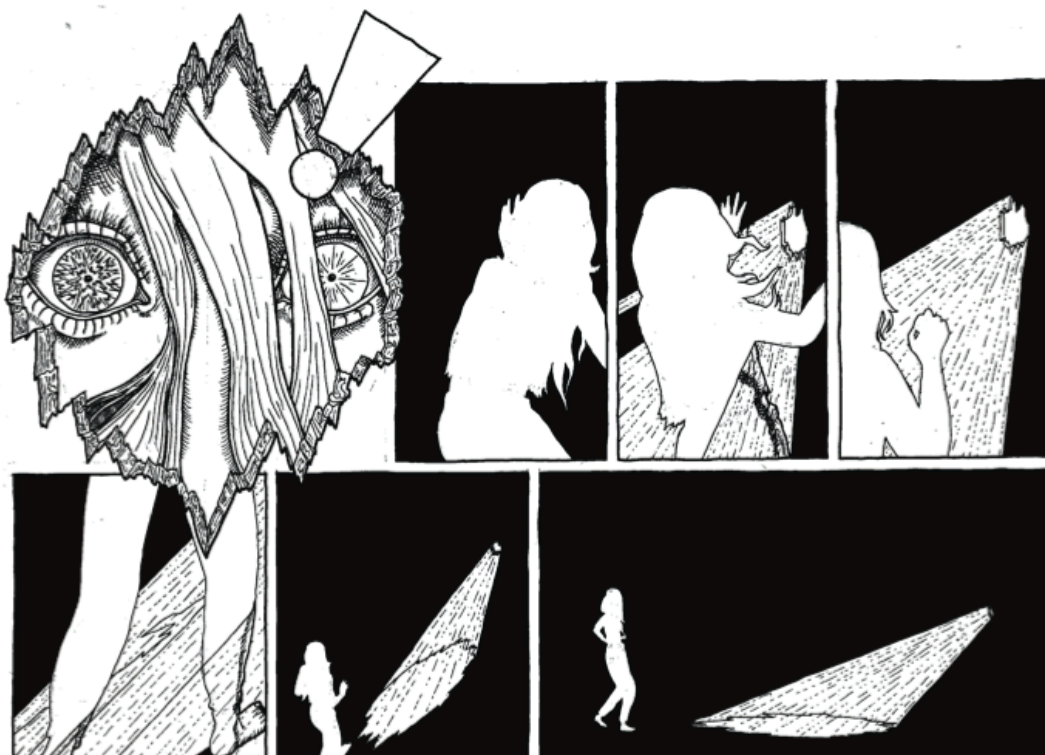


FIGURA 7 - EXEMPLO DE SERAFIM (P. 6), COM QUADROS DE FORMATO TRADICIONAL E UM QUADRO ESTILIZADO, MARCANDO O FORMATO DO BURACO FEITO NA PAREDE.

Por fim, Eisner (2010) afirma, também, que a própria estrutura de cada página deve ser entendida como um metaquadrinho (p. 65) (ou quadro de página inteira). Isto porque na passagem de uma página a outra, há uma oportunidade de mudança no clima da narrativa, uma chance para criar tensão e manter o interesse na leitura. Este fato adquire importância também, por outro lado, como afirma o autor, porque não há como evitar que o leitor, ao abrir uma página nova, não veja já o último quadro, ou mesmo passe o olhar para a página seguinte, eliminando o elemento surpresa da narrativa.

¹¹ Fonte: Elaborado pelo autor.

A SARJETA

A escolha dos momentos que serão representados dentro de cada requadro demanda conseqüentemente, como já foi dito, a omissão dos momentos intermediários que representam pouca relevância narrativa, num processo regido pelo princípio da elipse (GUBERN, 1979). Em decorrência direta deste processo, surge um vão entre cada um dos quadros, o qual chama-se de sarjeta ou calha.

As sarjetas têm papel crucial dentro de uma história em quadrinhos pelo fato de que é nelas que se opera o fenômeno, originado na Psicologia da Gestalt, chamado de conclusão (McCLOUD, 2005, p. 63), por meio do qual nossa mente tende a completar lacunas entre fragmentos de imagens, devolvendo-lhe a continuidade e integridade. Desta maneira, a lacuna gerada entre as ações que sucedem nos requadros é completada e a ação é entendida de forma ininterrupta.

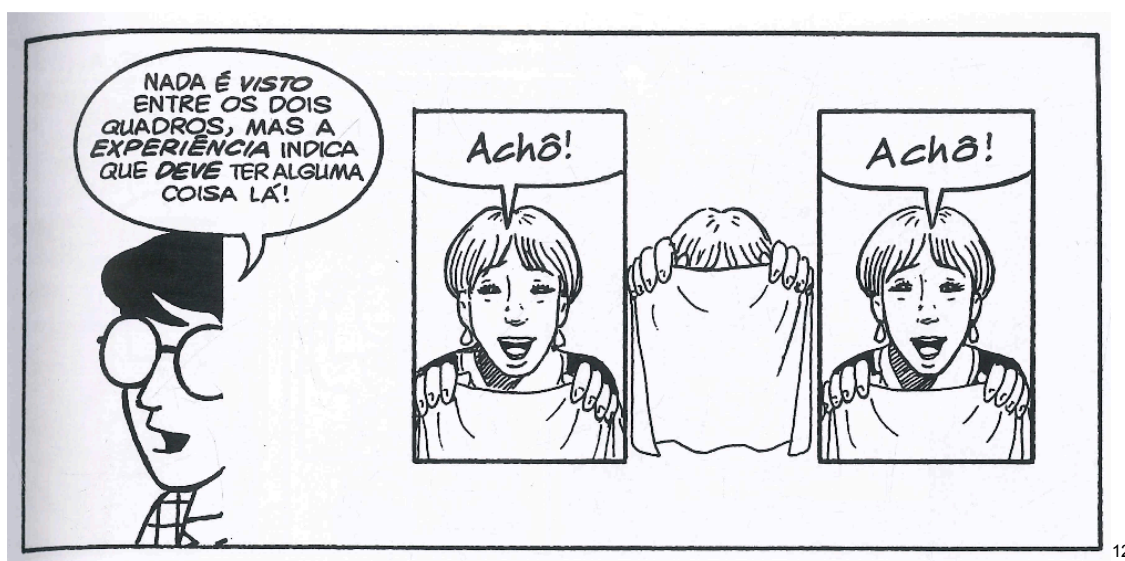


FIGURA 8 - A SARJETA

Em função deste efeito de conclusão, é na sarjeta que surgem as diferentes possibilidades de sequências e transições que dão a noção de tempo e ritmo na narrativa. McCloud (2005) distingue 6 tipos de sequência que a sarjeta proporciona: momento-a-momento, na qual uma mesma ação é fragmentada em cada instante de

¹² Fonte: McCLOUD (2005, p. 67)

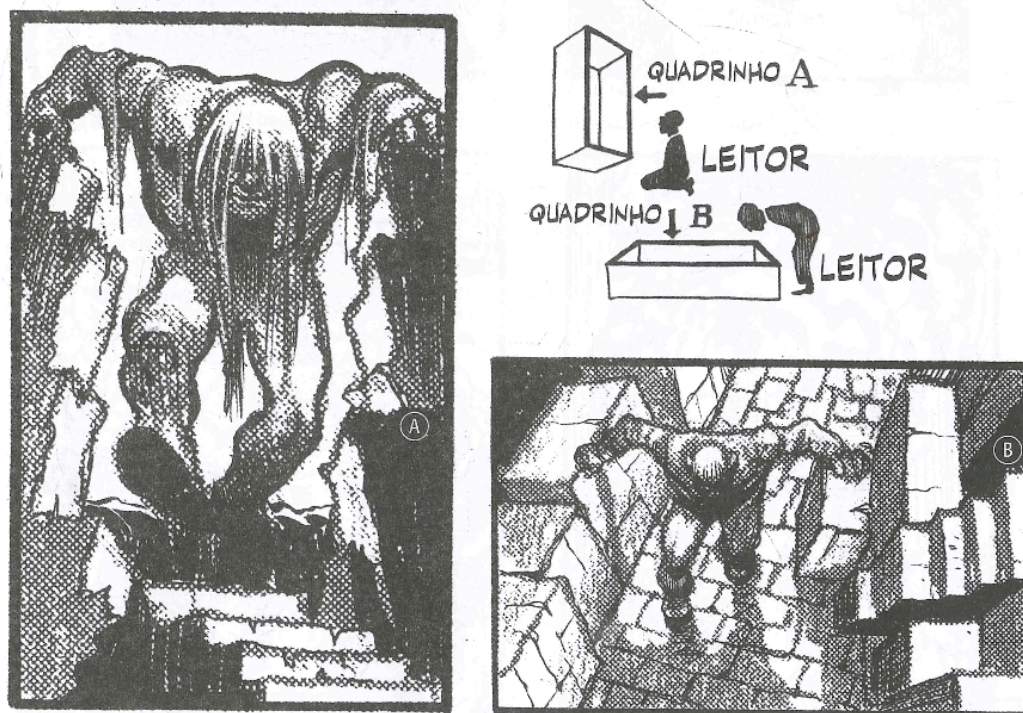
seu desenvolvimento, detalhando-a e diminuindo o ritmo da narrativa; ação-a-ação, onde cada quadro corresponde a uma ação diferente dentro de um mesmo tema, conferindo mais dinamismo à leitura; tema-a-tema (ou sujeito-a-sujeito), que envolve uma mudança de foco dentro de uma mesma cena, exigindo mais envolvimento do leitor; cena-a-cena, na qual há uma mudança de cena, envolvendo distâncias no tempo e/ou espaço; aspecto-a-aspecto, onde um lugar é retratado sob seus diferentes ângulos e detalhes, dando o clima do cenário, e; non-sequitur, na qual não há lógica alguma na sequência entre os quadros.

Cada um destes seis tipos diferentes de sequências têm graus diferentes de dinamismo que acrescentam à obra como um todo, e a interação entre eles, bem como a predominância de uns sobre outros (de acordo com o tipo de narrativa que se desenvolve) concorrem para ditar o ritmo da história, enfatizando ou não ações/cenas de acordo com a narrativa pedir.

A PERSPECTIVA

Já foi dito anteriormente que uma das funções do requadro é abranger dentro de si aquilo que deve ser visto pelo leitor, mas, para além disto, aquilo que está sendo mostrado deve responder também à carga emocional que aquele momento da narrativa pede: aí entra a perspectiva.

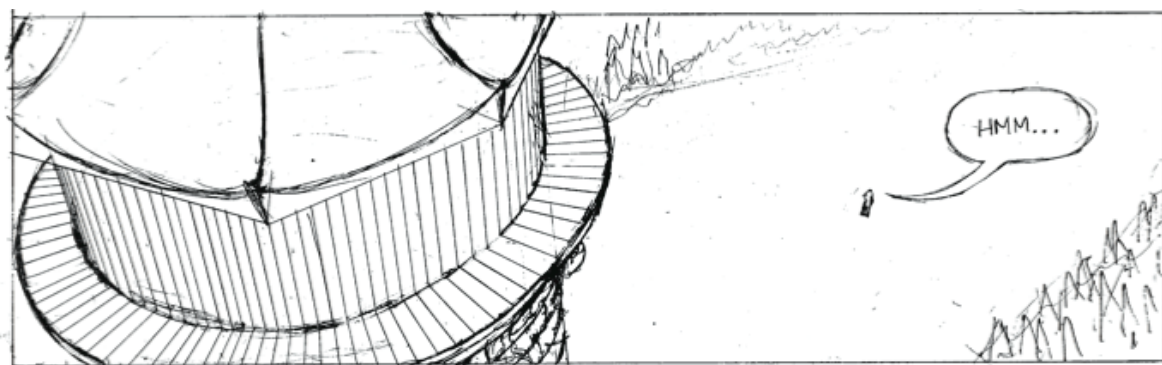
Em paralelo com o cinema, os ângulos dos quais se escolhe retratar um determinado plano dão o tom da ação retratada, pois determinam a posição do leitor em relação àquilo que vê (EISNER, 2010, p. 90). Uma mesma cena vista de diferentes ângulos pode ter efeitos muito distintos no espectador, como mostra a figura abaixo:



13

FIGURA 9 - AS DIFERENÇAS SEMÂNTICAS CAUSADAS PELA MUDANÇA DE PERSPECTIVA

Vista de um ângulo baixo, uma cena pode gerar a sensação de grandeza e conseqüentemente medo no espectador; já quando é vista de cima, transforma-o num observador distante.



14

FIGURA 10 - EXEMPLO DE PERSPECTIVA ELEVADA EM SERAFIM (P. 15), AINDA NÃO ARTE-FINALIZADO, DANDO A SENSAÇÃO DE PEQUENEA A SERAFIM.

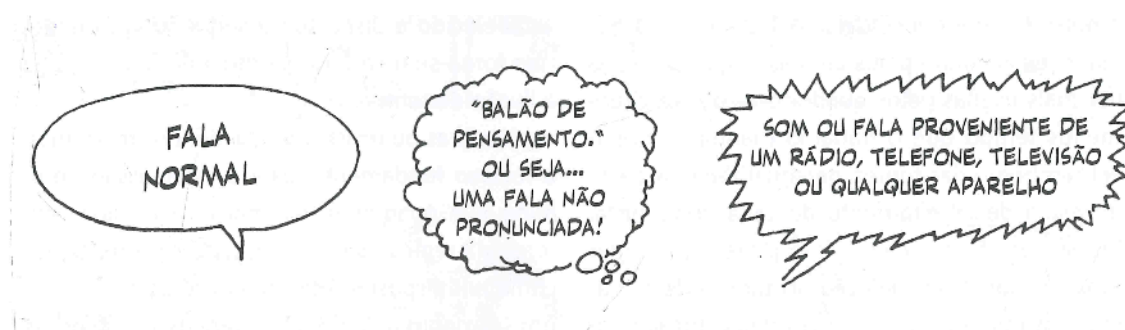
¹³ Fonte: EISNER (2010, p. 92)

¹⁴ Fonte: Elaborado pelo autor.

A perspectiva deve desempenhar a função prática de colocar o leitor na posição adequada para que veja aquilo que importa ao plano/à cena, por exemplo, com um plano detalhe para enfatizar alguma minúcia que requer atenção, ou com um plano geral, para situar o leitor no local onde ocorrerá a ação. Por isso mesmo, ela deve estar sempre a serviço do propósito da narrativa naquele instante, dando o tom emocional adequado a cada quadro.

O BALÃO

Também um elemento clássico dos quadrinhos, o balão é um dos recursos designados para expressar o som (EISNER, 2010, p. 24) emitido pelas personagens, seja através da fala, ou como pensamento, e mesmo algumas onomatopeias. Sua estrutura consiste, grosso modo, numa forma circular onde está contido o texto, com uma protuberância pontuda que indica o emissor daquele som.



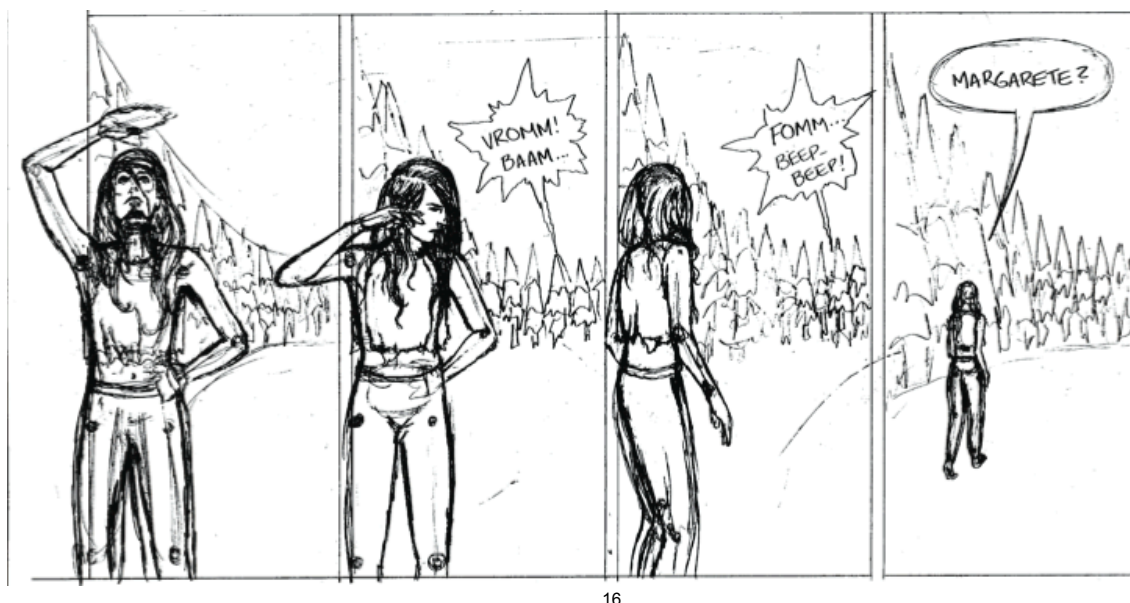
15

FIGURA 11 - OS DIFERENTES TIPOS DE BALÕES

Como se pode ver na figura acima, o desenho do balão tem papel ativo na compreensão do tipo de informação que transmite: a estrutura arredondada e lisa que aponta para o emissor (à esquerda) corresponde à fala expressa; o desenho com aspecto de nuvem/fumaça (ao centro) refere-se ao pensamento, não falado, e; a qualidade irregular e pontiaguda do balão (à direita), pode referir-se ao som que

¹⁵ Fonte: EISNER (2010, p. 25)

vem de algum aparelho eletrônico, ou também como uma forma de dar uma qualidade de urgência, por exemplo, à fala de uma personagem (o balão, portanto, pode contribuir para a percepção daquilo que é dito).



16

FIGURA 12 - EXEMPLOS DO USO DE BALÕES EM SERAFIM (P. 15), AINDA NÃO ARTE-FINALIZADO.

Como já foi dito anteriormente, o caminho de leitura ocidental dos quadrinhos segue da esquerda para a direita, de cima para baixo, e é através da sequência que se estabelece seguindo este pacto que delimita-se a relação de causalidade entre os eventos e, portanto, o tempo. Dentro de cada quadro individual opera também esta lógica, e os balões, estando sujeitos a ela, operam, assim como o requadro, como marcadores de tempo:

¹⁶ Fonte: Elaborado pelo autor.



FIGURA 13 - O CONTROLE DO *TIMING* ATRAVÉS DOS BALÕES DE FALA

Assim, percebe-se que a ação delimitada pelo requadro não necessariamente refere-se a um instante congelado no tempo, como seria se fosse capturado por uma máquina fotográfica, mas que ele tem um tempo dentro de si, em grande parte ditado pelo balão, que exige o tempo da fala do texto que ali está contido.

Vale lembrar que o balão deve ser entendido, também, como elemento do desenho contido no requadro (McCLOUD, 2008), no sentido de que deve ser pensada sua posição ali dentro, tanto para a sequência manter seu sentido original, quanto para que se encaixe na ilustração sem tomar-lhe lugar de algum aspecto importante.

¹⁷ Fonte: McCLOUD (2005, p. 95)

O LETRAMENTO E A ONOMATOPEIA

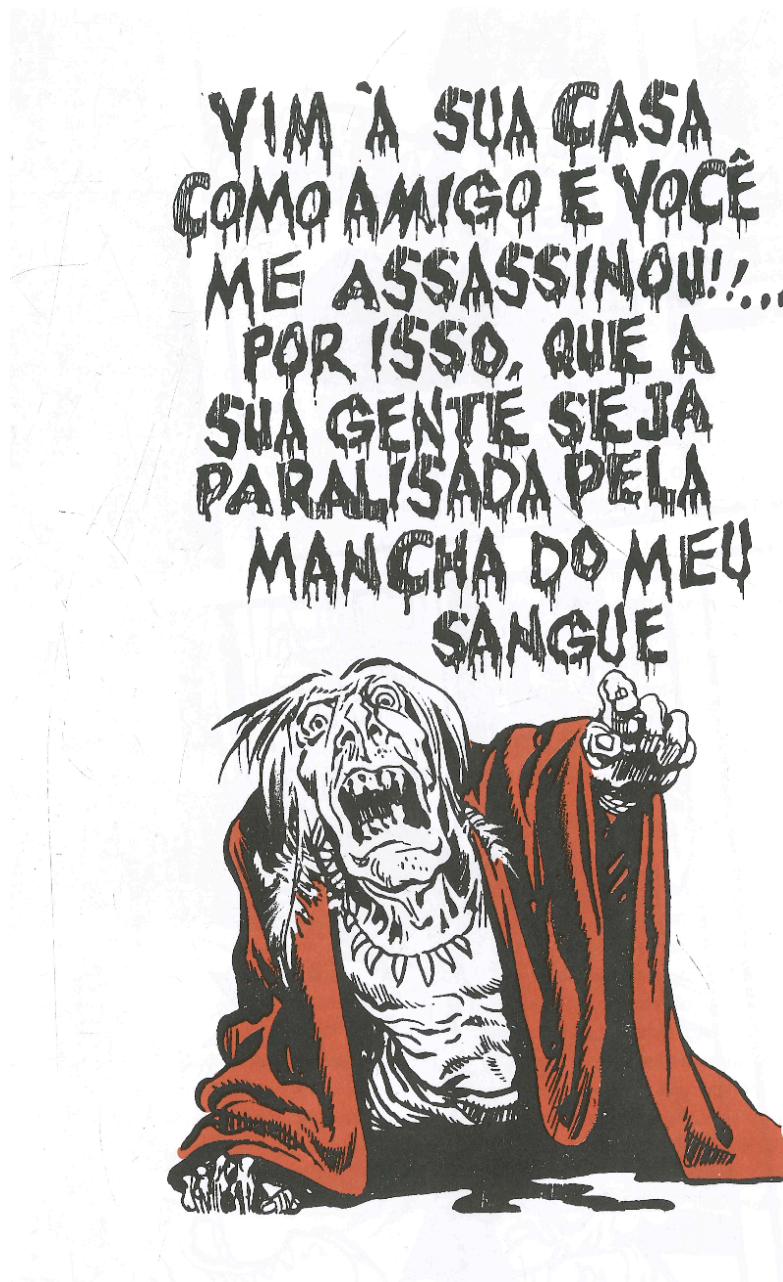


18

FIGURA 14 - EXEMPLO DE USO DE ONOMATOPEIA EM SERAFIM (P. 4), DANDO ÊNFASE À DRAMATICIDADE DO MOMENTO.

O letramento nada mais é do que a forma como é graficamente tratado o texto que acompanhará a imagem. De acordo com Eisner (2010), o letramento “funciona como uma extensão da imagem [...] fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som.” (p. 3-4). A forma como o texto é composto contribui, portanto, para a percepção estética daquilo que é lido, lhe dá sentido. Na fala de uma personagem, por exemplo, um letramento mais cursivo poderia indicar delicadeza ou cordialidade na fala, enquanto um traço mais grosso poderia dar-lhe um caráter mais intenso, severo.

¹⁸ Fonte: Elaborado pelo autor.



19

FIGURA 15 - O LETRAMENTO COMO ELEMENTO VISUAL

O letramento, que pode ser tanto manual quanto digital, em sua qualidade de aderir emoção àquilo que é lido, encontra sua expressão mais clara num aspecto típico dos quadrinhos: a onomatopeia, que corresponde aos efeitos sonoros e, de maneira mais ampla, à descrição aproximada por meio da escrita de sons naturais.

¹⁹ Fonte: EISNER (2010, p. 5)

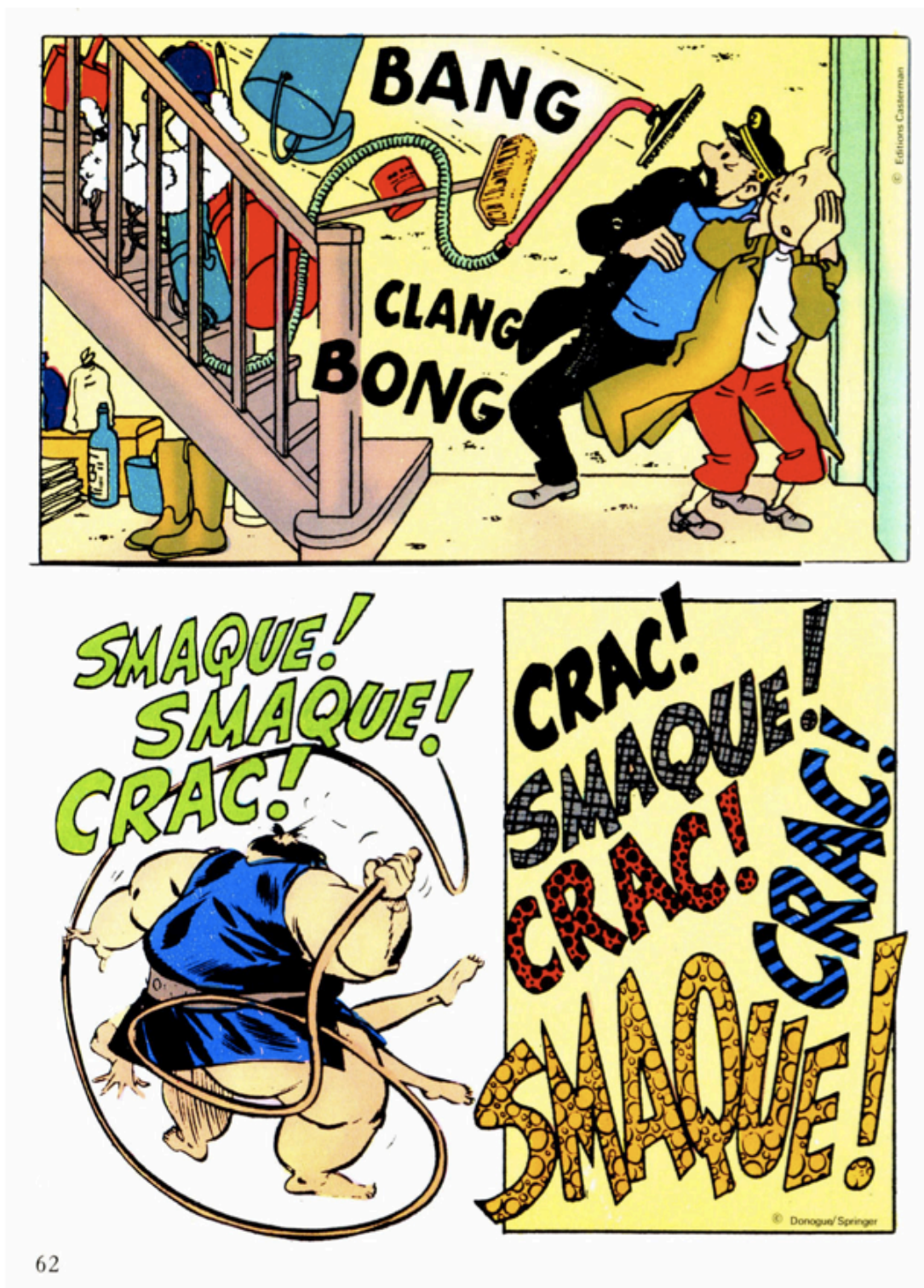


FIGURA 16 - A ONOMATOPEIA

²⁰ Fonte: GUBERN (1979, p. 62)

As palavras desempenham um papel importante nos quadrinhos ao preencher os espaços. Elas dão voz a nossos personagens, permitindo-nos descrever todos os cinco sentidos e, no caso dos efeitos sonoros, elas se transformam graficamente no que descrevem e dão aos leitores uma rara chance de ouvir com os olhos. (McCLOUD, 2008, p. 46)

A onomatopeia é um recurso dos quadrinhos que trabalha especialmente com o letramento, pois depende deste para se fazer entender o mais próximo possível de sua sonoridade natural, para que se “ouça com os olhos”, como sugere McCloud, mas não necessita de uma estabilidade como no letramento dentro dos balões, dando margem para uma experimentação livre. Román Gubern (1979) diz que, ao contrário do texto inscrito nos balões, a onomatopeia apresenta-se de tal modo inserida no plano gráfico do quadrinho que sua alteração torna-se inviável quando traduzida para outras línguas. Eis porque as onomatopeias surgidas no contexto americano não só se difundiram a outros países como também foram incorporadas à produção de quadrinhos em outros contextos culturais, a despeito de sua incompatibilidade com muitas outras línguas (p. 63).

AS LINHAS CINÉTICAS

Com suas origens, de acordo com McCloud (2005), remontando à tradição futurista na arte, as linhas cinéticas são importante elemento das histórias em quadrinhos. A questão de encontrar um artifício gráfico para traduzir a ideia de movimento acomete particularmente a mídia dos quadrinhos, dado que é um meio essencialmente estático.

O movimento pode, naturalmente, ser simbolizado com o uso da sarjeta, como foi indicado anteriormente, mas este o fluxo deste deslocamento traduz-se na sequência de um quadro a outro. Quando a intenção é retratar o movimento dentro de um mesmo quadro, necessita-se de um recurso gráfico específico.

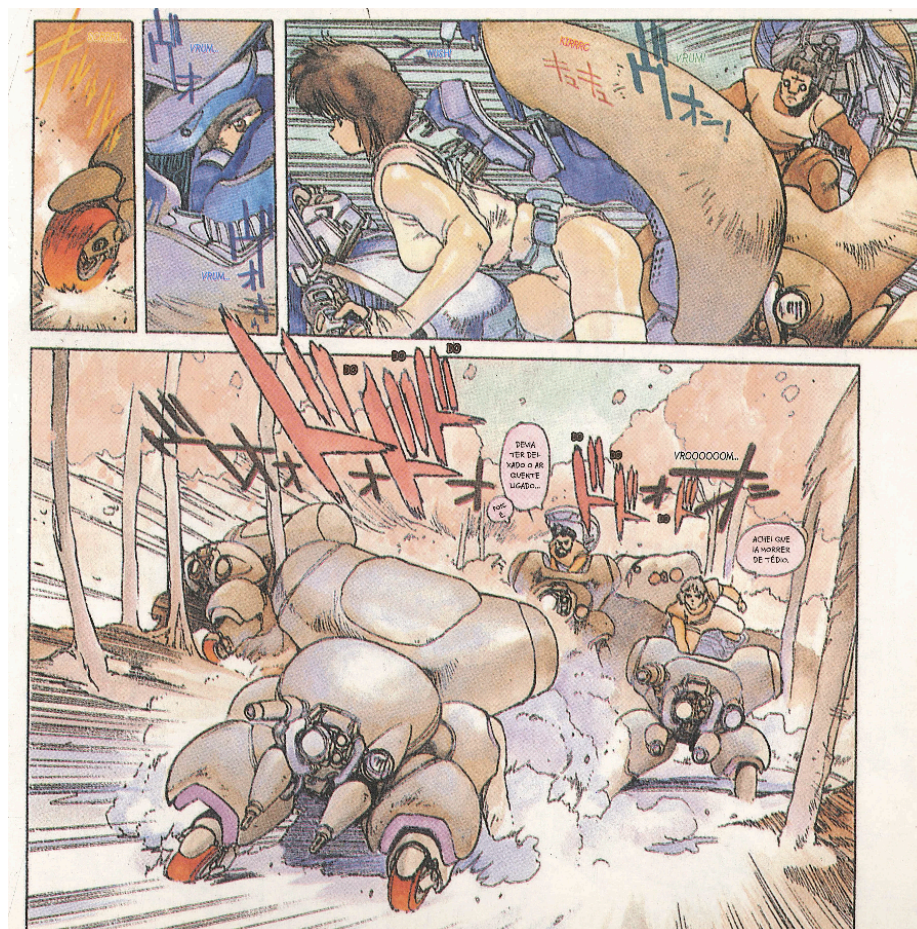


FIGURA 17 - AS LINHAS CINÉTICAS

As linhas cinéticas são, portanto, traços que seguem o fluxo do movimento que se deseja representar, indicando sua origem e o percurso que o objeto seguiu até chegar onde se encontra na imagem. Cada ilustrador toma certas liberdades quanto ao estilo que confere às linhas cinéticas, podendo dar caráter ora mais fotográfico, ora mais simplificado, mas seu desenho foi incorporado e desenvolvido especialmente por desenhistas como Jack Kirby, da Marvel (McCLOUD, 2005, p. 111), que ilustrava histórias com forte presença de cenas de ação, as quais viram especial utilidade neste recurso.

Por fim, vale mencionar que pode haver diferenças no uso das linhas cinéticas quando as transportamos para o contexto oriental: em vez de deixarem o plano estático em relação ao fundo, deixando que as linhas cinéticas indiquem o percurso que o objeto fez, nos mangás japoneses, por exemplo, o foco encontra-se no próprio objeto em movimento, deixando que as linhas cinéticas representem o fundo em velocidade.

²¹ Fonte: McCLOUD (2005, p. 110).



22

FIGURA 18 - PÁGINA DE *GHOST IN THE SHELL*, DE MASAMUNE SHIROW

AS FUNÇÕES DOS QUADRINHOS

Por fim, é interessante abordar os diferentes formatos que assume a história em quadrinhos. Anteriormente, na contextualização histórica dos quadrinhos, foi feito um breve panorama do surgimento deste meio e desta linguagem: começando com as tiras de jornal, surgiram os gibis, fanzines, *graphic novels* e os *webcomics*. Eisner (2010) definiu duas linhas gerais para englobar os quadrinhos de acordo com suas funções: *Entretenimento* e *Instrução*. Na primeira, encontramos formatos como os mencionados acima, designados para a construção de narrativas com liberdade artística e leitura de lazer. Na segunda, Eisner enquadra manuais, que podem fazer

²² Fonte: SHIROW (2016, p. 12)

uso da linguagem dos quadrinhos tanto para transmitir informações técnicas como para condicionar atitudes, e *storyboards*, que, no caso do cinema, descrevem esquematicamente os planos a serem filmados,

Para concluir, é válido notar a influência que as *graphic novels* tiveram na aquisição de prestígio para o meio dos quadrinhos. Até seu surgimento, os quadrinhos eram tidos como uma forma de leitura inferior e sugere origens bastante remotas para essa percepção, remontando mesmo à idade média. De qualquer modo, num panorama de tempo mais curto, seu surgimento com as tirinhas de jornal e posteriormente com os gibis periódicos tem mais clara causalidade com a percepção negativa sobre esse meio, uma vez que as histórias curtas e cheias de ação requeriam menos envolvimento intelectual (EISNER, 2010, p. 148-149). As *graphic novels*, portanto, reestruturaram a percepção pois utilizaram da linguagem das HQs para traduzir enredos mais longos, profundos e relevantes, atingindo assim um público mais amplo e exigente.

3.4. O ANDRÓGINO E O LOUCO

Com efeito, nossa natureza outrora não era a mesma que a de agora, mas diferente. Em primeiro lugar, três eram os gêneros da humanidade, não dois como agora, o masculino e o feminino, mas também havia a mais um terceiro, comum a estes dois, do qual resta agora um nome, desaparecida a coisa; andrógino era então um gênero distinto, tanto na forma como no nome comum aos dois, ao masculino e ao feminino, enquanto agora nada mais é que um nome posto em desonra. (PLATÃO, [S.D], p. 11)

Neste trecho d'O *Banquete*, de Platão, a ideia de uma natureza originalmente ambivalente do ser humano introduz-se na figura do andrógino, o “terceiro gênero” por assim dizer, que, assim como os outros dois, era constituído por dois humanos, unidos pelas costas, com as faces viradas para lados opostos. Eram seres dotados de “uma força e de um vigor terríveis” (p. 11) e que audaciosamente quiseram afrontar os deuses: por isso, o castigo a que foram submetidos foi seu seccionamento, daí restando apenas os outros dois sexos.

Platão foi, entretanto, apenas um dos que trataram do tema da androginia; de fato, como nos mostra Mircea Eliade (1999), inúmeras são as tradições, crenças e religiões que se fazem ou se fizeram valer deste arquétipo. O autor o define em termos do que chama de *coincidentia oppositorum* (do latim, “coincidência/união de opostos”), ou seja, o mito da totalidade, feita da união/harmonização dos opostos, de forças contrárias. A ideia sugere, portanto, que a criação do mundo, da nossa realidade, deu-se com a separação desta totalidade inicial, que consistia num cosmos primordial indiferenciado.

A essa temática da cosmogonia, do surgimento do universo/mundo a partir de um “Todo-Um” (p. 79) primordial, Eliade traz a perspectiva de diferentes culturas: primeiramente, dentro da própria tradição judaico-cristã, algumas vertentes acreditavam ser o Diabo ou uma criação de Deus – feita a título de ajudá-lo e acompanhá-lo tanto na criação do Mundo e do Universo como para assumir importante tarefa de manter a humanidade sempre em movimento, uma vez que sua atividade se opõe não a Deus, mas à própria dinâmica da vida (p. 79) – ou mesmo consanguíneo a Deus, trazendo a ideia de uma mesma origem para ambos. Ainda neste sentido, há vertentes que criam que Adão era originalmente andrógino, à semelhança da imagem do andrógino platônico, unido a Eva pelas costas.

Adentrando-se na tradição e mitologia hindu, o autor encontra numerosos exemplos de *coincidentia oppositorum* nas relações simbióticas e de consanguinidade que existem entre os *devas* (deuses) e os *asuras* (demônios), e mesmo individualmente nas várias divindades que “se mostram, alternativa ou simultaneamente, benevolentes e terríveis, criadoras e destruidoras, solares e ofídicas” (ELIADE, 1999, p. 95). A relação de consanguinidade entre deuses e demônios sugere, assim como no caso de Deus e o Diabo, um passado comum, a totalidade primordial: eis que ocorre a cosmogonia, no momento da ruptura dessa totalidade (como também sugeria, de certa forma, *O Banquete* de Platão), deste arquétipo original da androginia que, portanto, está situado no plano do divino:

Tanto o Cosmos quanto a existência do homem no Cosmos são situações particulares – e uma situação particular não pode esgotar as riquezas fabulosas do Ser. O ideal do espírito hindu é, sabe-se, o *jivan mukta*, o “liberto em vida” [...] sua existência é paradoxal, no sentido de constituir uma *coincidentia oppositorum* impossível de se compreender ou se imaginar. (ELIADE, 1999, p. 96)

A existência, portanto, do andrógino é entendida como paradoxal justamente porque coloca em evidência a relatividade (em oposição à universalidade) das categorias binárias e de uma filosofia cartesiana, que separa a mente do corpo e dá exclusivo protagonismo à primeira. A androginia remonta a um passado primordial, transcendental, onde tudo era um só, indiferenciado, existente apenas em plena potência e que, através de numerosos rituais de integração e androginização, procuram ser restabelecidos como símbolo de renovação (ELIADE, p. 118). Essa potencialidade inicial, expressa nos termos de *coincidentia oppositorum*, onde tudo é possível mas nada é ainda factual, está em forte ressonância com o significado da carta d’O Louco no Tarot de Marselha:

O Louco tem um nome, mas não tem número. Único Arcano Maior a não ser definido numericamente, ele representa a energia original sem limites, a liberdade total, a loucura, a desordem, o caos, ou ainda, a pulsão criativa original. Nos baralhos tradicionais, ele deu origem a personagens como o Coringa, o Joker, o Comodín, ou o Excuse, que podem representar qualquer outra carta a qualquer momento, sem se identificar com nenhuma. (JODOROWSKY; COSTA, 2016, p. 139)

Este Arcano Maior é visto, dentro da simbologia do Tarot, como a carta mais poderosa, que enfatiza e potencializa o significado de outras cartas, especialmente por encerrar em si uma série de símbolos opostos e dualidades, como as diferentes cores, alguns desenhos que remetem à Lua e ao Sol em seu capuz, etc., que o tornam excepcionalmente difícil de captar em sua totalidade (JODOROWSKY; COSTA, 2016; NICHOLS, 2007). Em certos baralhos, como o Rider-Waite, esta carta carrega o número 0, indicando que é o início; em outros, o número 22, sendo assim o fim da jornada dos Arcanos Maiores. De acordo com Nichols (2007):



23



24

FIGURA 19 - O LOUCO DO TAROT DE MARSELHA JODOROWSKY-CAMOIN, E O DO BARALHO RIDER-WAITE: PRIMEIRO E/OU ÚLTIMO ARCANO MAIOR.

A questão de saber se o Louco é o primeiro ou o último não tem a menor importância: ele não é uma coisa nem outra, e é as duas ao mesmo tempo. Pois, sendo uma criatura em perpétuo movimento, dança através das cartas todos os dias, ligando o fim ao princípio – interminavelmente. (p. 43)

Esse caráter de atemporalidade e união de polaridades traduz-se n’O *Louco* claramente como o arquétipo do andrógino como proposto por Eliade. Interessante notar, também, a nomenclatura da carta: é um personagem que adentra uma jornada, sozinho, sem necessariamente ter um destino, poderoso, de essência fugidia e é caracterizado pelo signo da loucura. A imagem lembra, sob um aspecto mais sombrio, Foucault (2017) quando diz que, ao final da Idade Média “as cidades

²³ Disponível em: <https://pt.camoin.com/tarot/O-Mate-Le-Mat-ou-O-Louco.html>

²⁴ Disponível em: https://www.usgamesinc.com/images/product/WRBN78_1_1.jpg

escorraçavam-nos [os loucos] de seus muros; deixava-se que corressem pelos campos distantes” (p. 9). Ora, a loucura se estabelece solidamente enquanto patologia digna de internação justamente quando se a enxerga como distante da noção de verdade:

Na repressão do pensamento e no controle da expressão, o internamento não é apenas uma variante cômoda das condenações habituais. Tem um sentido preciso, e deve representar um papel particular: o de conduzir de volta à verdade através da coação moral. [...] Há todo um aspecto, quase pedagógico, que faz da casa de internamento uma espécie de casa de força para a verdade: aplicar uma coação moral tão rigorosa quanto necessária para que a luz se torne inevitável. (FOUCAULT, 2017, p. 99)

Eis que opera, novamente, a lógica binária, dessa vez demonstrando também toda a sua parcialidade quando propõe uma noção de “verdade” como se fosse pré-discursiva, escondendo seu caráter historicamente condicionado: aquilo que se entendia agora por loucura, como por exemplo a homossexualidade (tida como libertinagem e profanação na época) era, antes, vista como crime e punida como tal (FOUCAULT, 2017).

Como bem sugere o termo *desatino*, proposto pelo autor para designar esta “loucura”, este “louco” nada mais é que aquele que se desprende, em certa medida, da “realidade”, da “verdade”, ou, de modo mais geral e menos arbitrário, cujos significantes se viram desgarrados dos significados. Ora, não opera exatamente este efeito a figura do andrógino quando confunde uma lógica binária, pondo-a em questão? Não é também um efeito disruptivo o que opera a carta do Coringa, herdeiro d’O Louco, num jogo de cartas tradicional?

Butler (2017), ao falar sobre intersexualidade, por exemplo (comparável à androginia pois remete ao indivíduo que carrega num só corpo as marcas tidas como pertencentes a gêneros opostos), cita a introdução de Foucault aos diários de Herculine Barbin, hermafrodita que viveu no séc. XIX, onde diz que:

Herculine não é uma “identidade”, mas a impossibilidade de uma identidade. [...] As convenções linguísticas que produzem eus com características de gênero inteligíveis encontram seu limite em Herculine, precisamente porque ela/ele ocasiona uma convergência e desorganização das regras que governam sexo/gênero/desejo. (FOUCAULT apud BUTLER, 2017, p. 54)

Ora, da mesma maneira, a própria linguagem oferece-se como obstáculo primário à concepção do andrógino. Eis que, por isso, para além de seu caráter arquetípico de *coincidentia oppositorum*, o andrógino também precisa ser entendido dentro de uma lógica de quebra completa da noção de gênero (BUTLER, 2017), como um ser que, para além de fluido espiritual e/ou corporalmente – seguindo a lógica cartesiana – , é fluido em toda a sua identidade, o que o torna um ser político:

Podemos vislumbrar que o andrógino, como ser político, tem o potencial de gerar uma aceitação maior das realidades não binárias de gênero e proporcionar um lugar de fala para tais sujeitos, mas que somente será essa imagem poderosa enquanto estiver debatendo-se e lutando contra uma ordem cartesiana e binária vigente. O medo da desconstrução de um mundo e de uma realidade baseada nos opostos é o que, em suma, faz da imagem andrógina uma imagem-poder. (MOLINA, 2015, p. 220)

A existência do andrógino é portanto uma forte expressão de resistência ao ideal categorizante de gênero e a toda a lógica que se estabelece nessa tradução do mundo em opostos, associando símbolos e valores num maniqueísmo característico da cultura ocidental. Rojas e Franco (2008) propõem inclusive que se pode considerar o andrógino “uma das maiores realizações do novo milênio” e que sua grande adaptabilidade pessoal e social geram no indivíduo um “bem-estar mental” (p. 90) – ideia que é análoga às tradições e crenças hindus, que visam a reintegração da unidade primordial, como foi dito anteriormente, e à Ressurreição cristã com os anjos andróginos – porém aí trazendo mais a ideia de assexualidade e reforçando um rechaçamento cristão à categoria do imanente/corpóreo (MOLINA, 2015, p. 64). A ideia, entretanto, vai além disso: o andrógino não é apenas um indivíduo que transita livremente entre os estereótipos de gênero, mas que, justamente ao fazer isso, nega os próprios alicerces sobre os quais foram construídos e pensa, age, socializa e existe fora desta lógica.

Beauvoir (1980b) já dizia que, após a superação da hierarquia existente entre o masculino e feminino, "assumindo, ao mesmo título que o pai, a responsabilidade material e moral do casal, a mãe gozaria do mesmo prestígio duradouro; a criança sentiria em torno de si um mundo andrógino e não um mundo masculino [...]" (p. 495). Este mundo andrógino ao qual se refere Simone de Beauvoir já em 1949, para além de uma simples igualdade entre os gêneros, causa, para muitos, desconforto,

pois indica-nos o que Molina (2015) fala acerca do “medo de uma desconstrução [...] de uma realidade baseada nos opostos” (p. 220). Imaginar um mundo, portanto, que abarque a androginia é imaginar um mundo que põs em questão sua própria base de formação subjetiva:

Talvez o sujeito, bem como a evocação de um “antes” temporal, sejam constituídos pela lei como fundamento fictício de sua própria reivindicação de legitimidade. A hipótese prevalecente da integridade ontológica do sujeito perante a lei pode ser vista como o vestígio contemporâneo da hipótese do estado natural, essa fábula fundante que é constitutiva das estruturas jurídicas do liberalismo clássico. A invocação performativa de um “antes” não histórico torna-se a premissa básica a garantir uma ontologia pré-social de pessoas que consentem livremente em ser governadas, constituindo assim a legitimidade do contrato social. (BUTLER, 2017, p. 20)

O mundo andrógino é portanto um mundo que rejeita a própria ideia de naturalidade, de fixidez, de um estado “original” pré-social que serve apenas ao propósito de justificar e fazer de realidades historicamente construídas uma consequência lógica e estanque de uma suposta natureza humana eterna. Beauvoir (1980a) diz que “o drama pode ser resolvido pelo livre reconhecimento de cada indivíduo no outro, cada qual pondo, a um tempo, a si e ao outro como objeto e como sujeito em um movimento recíproco.” (p. 180). Ora, se levarmos em consideração a visão de Butler, a lógica de Beauvoir peca por não prever que a própria construção do sujeito já prescreve e naturaliza um objeto, hierarquicamente inferior, fato ao qual o andrógino, direta e indiretamente, se opõe. Um “mundo andrógino”, portanto, é um mundo que desnaturaliza categorias do masculino e feminino também enquanto sujeito e objeto, questionando as bases jurídico-políticas em que se fundamenta. Aí esclarece-se mais uma vez a relação do arquétipo do andrógino com a carta d’*O Louco*: ao chacoalhar as bases da compreensão binária, desgarrando a coisa de seu referencial, opera um efeito de desatino, de loucura, mas essa mesma loucura, ao mesmo tempo que desatina e destrói, gera a base necessária a novas construções.

3.5. DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

Terminadas as leituras necessárias à compreensão e operacionalização da linguagem dos quadrinhos, bem como ao entendimento mais amplo da figura do andrógino, passou-se enfim à elaboração do produto.

O quadrinho produzido neste trabalho foi intitulado de *Serafim*, nome da personagem principal. Os conhecimentos adquiridos com as leituras feitas até então participaram ativamente na construção do enredo e personagens – ora mais subjetivamente, ora mais objetivamente –, mas, sob um viés prático, há que se destacar em particular os apontamentos de Doc Comparato (2016) acerca da escrita e desenvolvimento de roteiros, e os de McCloud (2008) sobre as várias utilizações da linguagem dos quadrinhos, que guiaram grande parte da elaboração de *Serafim*.

A seguir foram descritas, passo-a-passo, cada uma das etapas de elaboração deste quadrinho, com um breve resumo do que cada uma delas compreende e a forma como foram desenvolvidas no contexto específico desta HQ. Elas se iniciaram com um *storyline*, seguindo para o argumento, elaboração de personagem, roteiro, *storyboard* e finalmente a execução e arte-finalização do quadrinho.

3.5.1. STORYLINE

Seguindo as recomendações de Doc Comparato (2016), a primeira etapa para a produção do roteiro de *Serafim* foi, naturalmente, a elaboração da ideia. Tudo começou a partir da personagem principal, o próprio Serafim, que surgiu de uma série de questionamentos existenciais e identitários. Era inicialmente uma personagem sem rosto, sem nome e sem história, que representava *Tudo e Nada*, ao mesmo tempo (entendidos como dois lados de uma mesma moeda), encerrando em si portanto o princípio de *coincidentia oppositorum*, explicado anteriormente. Desta maneira, não podia existir efetivamente no mundo, pois sendo tudo ao mesmo tempo, não era nada em particular. Para isso, foram-lhe atribuídas máscaras, que lhe dariam a possibilidade de experimentar diferentes particularidades da existência

efetiva. Esta era a personagem, que foi batizada posteriormente de Serafim por essa sua qualidade absolutamente amorfa que lhe dá um aspecto etéreo, quase como um anjo.

O arquétipo do andrógino e a ideia de *coincidentia oppositorum* estiveram, portanto, como se pode ver, presentes na personagem principal desde sua criação, e foi a partir dela, da vontade de elaborar uma história para Serafim, que se desenvolveu o restante da narrativa.

O passo seguinte foi definir o conflito. É esta elaboração do conflito matriz que concebe o *storyline*, ou seja, a síntese primária da narrativa, com todos os acontecimentos-chave descritos brevemente. Doc Comparato (2016) argumenta que há três possibilidades de conflito – não excludentes – em que pode consistir a narrativa: conflito com uma força humana, ou seja, um ou vários outros seres humanos que representam seus antagonistas; com forças não-humanas, como desastres naturais, por exemplo; e com uma força interna, de cunho mais psicológico (p. 58). De início, a intenção era descrever a história de Serafim de modo biográfico, com foco num conflito interno, sendo esta uma possibilidade primitiva de *storyline*:

Uma criança, nascida sem rosto num mundo que se pretendia aberto e liberal, é vista com rejeição e deve fazer uso de uma máscara para evitar o incômodo na sociedade. Já adulto e até então resignado, Serafim descobre que pode transitar por entre outras máscaras, usando sua falta de identidade a seu favor e libertando-se.

Esta primeira variante logo foi abandonada por algumas razões: primeiro, porque o conflito resolve-se no momento mesmo em que Serafim decide ter um uso mais livre das máscaras, deixando pouca razão para continuar a história; segundo, porque não resolve em nada o conflito do incômodo social que causava sua falta de rosto, pois por mais que varie no uso das máscaras, ainda as utiliza a título de pertencimento; enfim, porque não convinha fazer uma descrição biográfica se o intuito era narrar sua história após o uso concreto de várias máscaras.

A partir desta primeira tentativa, a história começou a verdadeiramente tomar forma. O primeiro passo foi a integração de um novo conflito, desta vez com uma

força humana: Serafim é definido por sua absoluta liberdade e fluidez, quase sobre-humanas, a partir das quais pode transitar pelas mais diferentes formas de ser e estar no mundo; seu antagonista precisava ser o pólo oposto, marcado por um caráter austero e severo, preferencialmente uma autoridade. Assim surgiu Teodoro, o Imperador. Este incorpora uma extrema racionalidade e fixidez, enquanto Serafim vaga mais pelo mundo do inconsciente, do desatino.

Em seguida, Serafim precisava de um novo desenvolvimento de seu conflito interno: decidiu-se dar-lhe um rosto, em princípio, para que o uso das máscaras não tivesse mais qualquer traço de compulsoriedade, mas especialmente para que se estabelecesse uma ideia de renúncia à condição particular e limitante de seu rosto/identidade. Além disso, lhe foi dado o poder de, através de seu olhar, enlouquecer pessoas, fato amedrontador para Teodoro. Este, por sua vez, passou de Imperador para Príncipe, pois preferiu-se que a história se passasse num contexto menor de uma Cidade-Estado, um Principado. Admitidos estes novos desenvolvimentos, chegou-se à seguinte versão:

Serafim, um andrógino que ignorava sua condição de prisioneiro, escapa ao acaso do breu de seu cárcere e apavora-se ao reconhecer seu rosto sem se identificar mais com seu passado. Utilizando-se de máscaras para canalizar sua identidade fluida, Serafim engaja-se numa colossal e ambígua vingança contra Teodoro – austero Príncipe que mandou prendê-lo por medo de seu poder destrutivo – a fim de solapar seu reinado e libertá-lo de si mesmo. Para tanto, usa-se do poder hipnótico de seu olhar e enlouquece toda a população do Principado, criando uma rebelião de lunáticos que termina por consumir a ambos, Serafim e Teodoro, unindo-os eternamente.

Nesta versão final, adicionou-se o fato de que Serafim esteve preso sem ter consciência disto, vivendo a maior parte de sua vida num breu absoluto que o permitiu descolar-se efetivamente da realidade, dando-lhe a possibilidade de ser múltiplo a um só tempo. Estão descritos o conflito interno de Serafim, bem como o conflito com uma força humana, no caso, Teodoro, e a conclusão que evoca uma

reunião de ambos, numa ambígua relação destrutivo-criativa. A etapa seguinte foi a elaboração mais detalhada deste *storyline* num argumento.

3.5.2. ARGUMENTO E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

Finalizada a etapa de criação do *storyline*, partiu-se para a etapa seguinte, que foi a elaboração do argumento e construção de personagens. O argumento, ou sinopse, consiste no desenvolvimento textual mais elaborado do *storyline*, onde fazem-se mais claros os acontecimentos específicos e as descrições de personagem (COMPARATO, 2016), e por isso foi feito quase paralelo à construção das personagens. Para fins de construção das biografias e da narrativa, utilizou-se em grande parte o baralho do Tarot de Marselha de Jodorowsky-Camoin, pois os arquétipos e a sucessão de eventos contidos nos Arcanos Maiores correspondem em grande parte à Jornada do Herói, como proposta por Joseph Campbell (2007).

Seguindo, portanto, este processo, o primeiro passo foi criar biografias para as personagens, em especial para Serafim, desenvolvendo-lhe uma personalidade e um passado que condissessem com sua persona andrógina e livre. Foi-lhe associada a carta d'O Louco, como desenvolvido anteriormente no tópico 3.4., adicionando-lhe um aspecto um tanto lunático, hedonista e desatinado, e a d'O Diabo, por representar aquilo que estava mais profundamente escondido em Teodoro e que lhe causava medo. Também em sua personagem tentou-se incorporar os conceitos de andrógino *convergente* e *divergente*, como propostos por Molina (2015), a fim de dar-lhe ora um aspecto visual ora mais confuso, ora mais ostensivo de sua indefinição. Seus atributos físicos foram pensados para que mesclassem traços tidos como femininos e masculinos, por vezes mais ou menos claros.



FIGURA 20 – ESBOÇOS DE SERAFIM²⁵

²⁵ Fonte: Elaborada pelo autor.



FIGURA 21 - ESBOÇOS DA PERSONAGEM PRINCIPAL, SERAFIM.²⁶

No caso de Teodoro, foi-lhe associada a carta d'O Imperador, que denota estabilidade material, e a carta d'O Papa, ambas cartas que, sob um aspecto negativo, trazem-lhe uma qualidade autoritária e inflexível. Seu aspecto físico foi pensado para ser mais anguloso e de olhar severo, para que endossasse sua personalidade, seguindo o que McCloud (2008) propõe acerca da construção visual das personagens, que já sugere em certa medida sua personalidade.

²⁶ Fonte: Elaborada pelo autor.

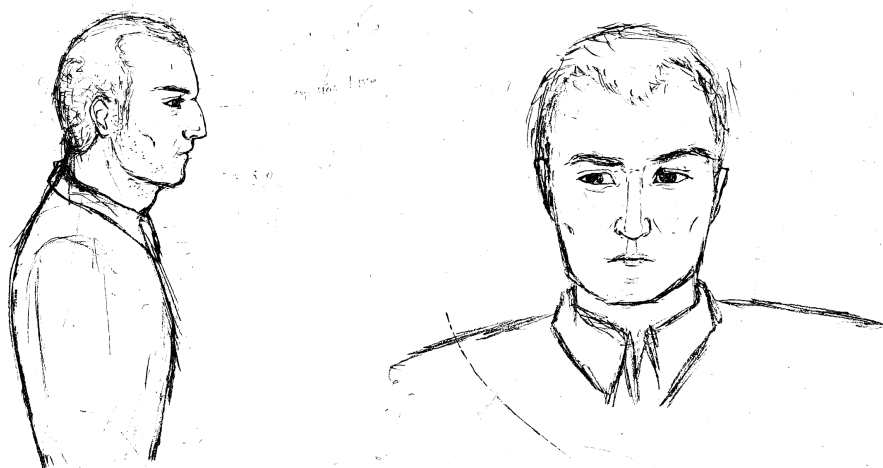


FIGURA 22 - ESBOÇO DO ANTAGONISTA DE SERAFIM, O PRÍNCIPE TEODORO²⁷

Dentre as personagens de destaque na história, foi incorporada uma personagem secundária, Valentina, que assume o arquétipo do Velho Sábio, como proposto por Campbell (2007):

Presença constante nos mitos e contos de fadas, cujas palavras ajudam o herói nas provas e terrores da fantástica aventura. É ele que aparece e indica a brilhante espada mágica que matará o dragão-terror; ele conta sobre a noiva que espera e sobre o castelo dos mil tesouros, aplica o bálsamo curativo nas feridas quase fatais e, por fim, leva o conquistador de volta ao mundo da vida normal após a grande aventura na noite encantada. (p. 19-20)

Esta personagem, que ajuda Serafim no decorrer da história, de início é uma mulher de uns 50 e poucos anos, mora só e é uma coveira. Ela era a pessoa responsável por cuidar de Serafim dentro de sua prisão, sem jamais deixar-se ser notada por ele. É ela quem lhe fornecesse as máscaras, uma artesã de mão cheia, e guarda um rancor imenso do Príncipe por ter sucumbido a suas artimanhas fascistas. Num segundo momento da história, aparece sob outro aspecto, como uma jovem por volta da idade de Serafim, que acaba, no fim, por revelar-se sua irmã. A vingança contra Teodoro é, em grande medida, orquestrada secretamente por

²⁷ Fonte: Elaborada pelo autor.

Valentina, que prevê a união dele com Serafim no final. Este seu caráter de feiticeira, com sua mudança de forma, foi em grande parte inspirado pelo livro de Jules Michelet (1974), onde o autor faz um apanhado geral da experiência do satanismo e bruxaria durante a Idade Média na Europa. Numa passagem, conta sobre o desejo de liberdade das senhoras feudais de suas vidas enfadonhas, o qual, reza a lenda, era realizado pelas feiticeiras através de encanto que as transformava em lobas (p. 135) para que assim pudessem correr livres por uma noite que fosse. Valentina é uma feiticeira muito bem disfarçada, que orienta e cuida para que Serafim atinja seu propósito.

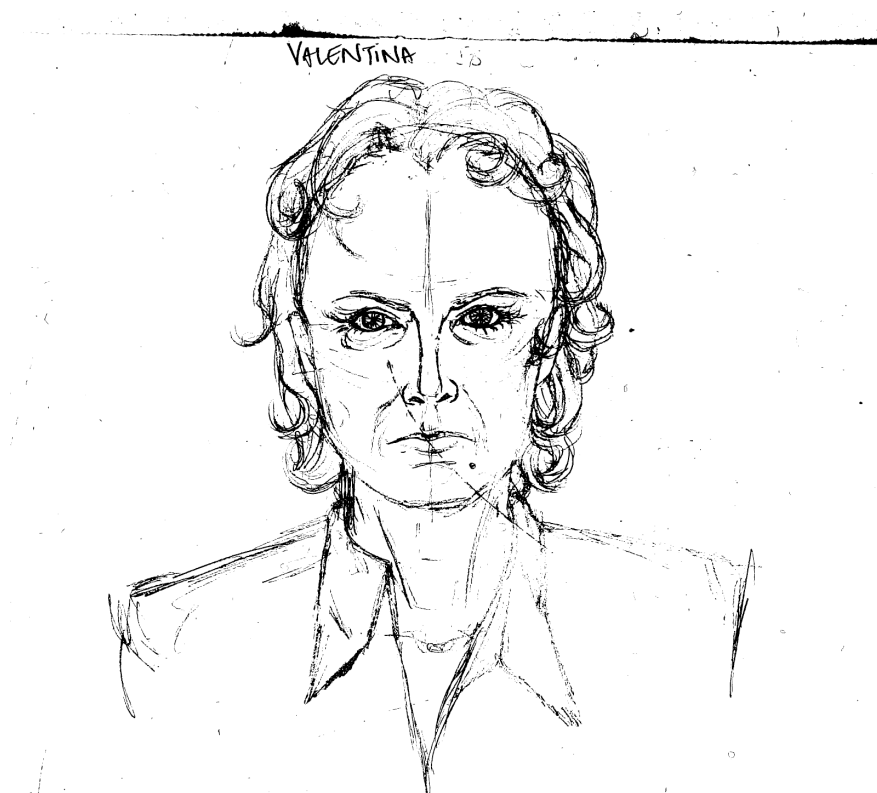


FIGURA 23 - ESBOÇO DE VALENTINA²⁸

Feitas essas descrições e desenvolvimentos das personagens, passou-se para a construção detalhada da história no argumento. Nesta etapa, também foram utilizadas as cartas do tarot, seguindo seus significados como propostos por Jodorowsky e Costa (2016) e Nichols (2007), de acordo com a progressão prevista

²⁸ Fonte: Elaborada pelo autor.

na Jornada do Herói de Campbell (2007), dividida em primeiro, segundo e terceiro atos.



29

FIGURA 24 - DESENVOLVIMENTO DOS PONTOS-CHAVE DOS 3 ATOS DA NARRATIVA COM USO DO BARALHO DE MARSELHA

Como se pode ver na figura acima, foram dispostas as cartas e, com a ajuda de *post-its*, foi-se formulando o desenvolvimento da sinopse a partir das etapas ilustradas em cada Arcano Maior, até chegar em sua versão final. Alguns exemplos são: a Imperatriz, 3º Arcano Maior, momento de explosão criativo-sexual, de ação

²⁹ Fonte: Elaborada pelo autor.

impulsiva, reflete o momento, no 2º Capítulo, em que Serafim descobre como controlar seu poder enlouquecedor e passa a usá-lo ativa e livremente; o Eremita, 9º Arcano Maior, que marca um momento de crise, correspondendo ao momento em que Serafim retorna a seu mundo inicial no 4º Capítulo, após ser atirado ao rio, e deve resolver-se lá antes de retornar à vida; e o Mundo, 21º Arcano Maior, fim da jornada, onde a perfeição/integridade se restabelece, corresponde ao final da história, quando Serafim e Teodoro unificam-se em sua destruição. A partir desta estrutura, foram feitas também as primeiras divisões em cenas específicas, iniciando-se assim a elaboração do roteiro.

3.5.3. ROTEIRO

Para a produção do roteiro, seguiu-se em especial os apontamentos de Doc Comparato (2016). O roteiro é a descrição textual de toda a estrutura do produto, especificando como será a sequência de cada quadro, cena, ambiente, bem como as falas de cada personagem em interação umas com as outras. Em primeiro lugar, seguiu-se a estrutura clássica de 3 atos, dentro da qual dividiu-se a história em 5 capítulos: o primeiro correspondente ao primeiro ato; o os três seguintes circunscritos no segundo ato, e; o quinto e último correspondente ao terceiro ato.

Para a estruturação das cenas e núcleos narrativos, Comparato sugere uma série de métodos dos quais tomou conhecimento por outros autores. O método utilizado para a produção do roteiro de *Serafim* foi o uso de *post-its* de diferentes cores, cada *post-it* contendo uma breve descrição de cena e suas diferentes cores indicando diferentes núcleos narrativos.



30

FIGURA 25 - MÉTODO DE DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO COM USO DE *POST-ITS*, COMO SUGERIDO POR COMPARATO (2016)

Dividiu-se a história em quatro núcleos narrativos, como se pode ver acima: um referente à personagem principal, Serafim; outro a Teodoro, seu antagonista; um específico de Valentina, e; por fim, um referente aos demais componentes dramáticos (COMPARATO, 2016, p. 76). As cenas foram definidas primariamente no processo de estruturação descrito no tópico anterior, com uso das cartas do tarot, e foi efetuado seu aprimoramento para a escrita do roteiro. Uma vez desenvolvidas e assimiladas em seus respectivos núcleos narrativos, as cenas individuais foram mescladas dentro de cada capítulo até que se encontrasse uma ordem para elas

³⁰ Fonte: Elaborada pelo autor.

que satisfizesse as necessidades narrativas e mantivesse a coerência do desenrolar da história.

Foram escritos, portanto, os roteiros dos cinco capítulos da história, na forma de roteiros literários, onde não há grandes descrições detalhadas de cada etapa da cena e dos quadros, mas apenas as falas e alguns apontamentos quanto à ambientação da. Isto foi feito em especial por uma questão de tempo, mas também pelo fato de que o escritor e ilustrador da história são a mesma pessoa, não havendo necessidade de extremos detalhamentos *a priori*.

3.5.4. STORYBOARD

Uma vez finalizados os roteiros, com as descrições de cada uma das cenas e os diálogos prontos, iniciou-se a fase seguinte, na qual faz-se um primeiro esboço de como a narrativa se traduzirá na linguagem dos quadrinhos. A esta primeira versão chama-se de *storyboard* ou boneco (EISNER, 2010, p. 142). Sua função é essencial pois é esta a primeira etapa que permite verificar como a história funcionará em seu aspecto gráfico, permitindo ao ilustrador fazer correções e aprimoramentos antes de efetivamente se ocupar da arte-final. Para fins de apresentação de *Serafim* como produto, foi feito o *storyboard* apenas do primeiro capítulo, que é o que efetivamente seria produzido no âmbito deste trabalho.

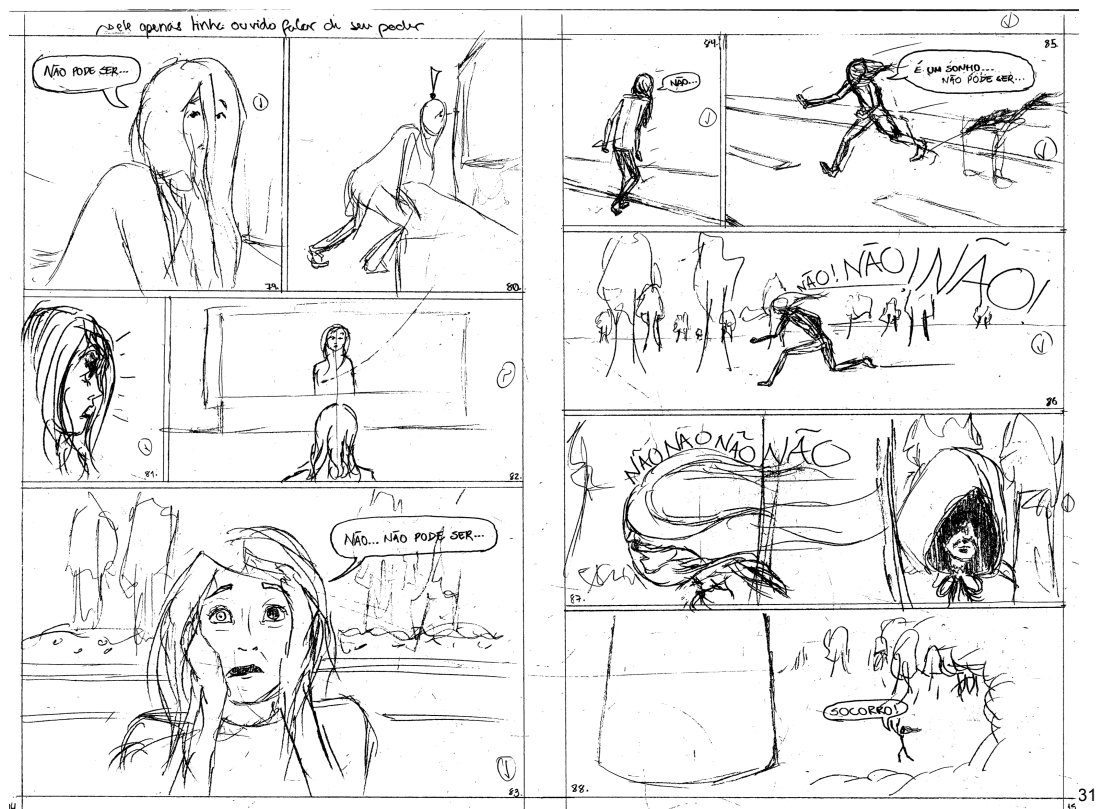


FIGURA 26 - PÁGINAS 14 E 15 DA PRIMEIRA VERSÃO DO STORYBOARD

Como bem foi proposto por Eisner, a produção do boneco antes da execução final do trabalho foi de extrema importância: na primeira versão do *storyboard*, pode-se notar uma série de problemas de continuidade, coesão da história, ritmo, com muitos quadros em que a balança texto-imagem estava bastante descompensada, falta de desenvolvimento de certos momentos da narrativa, etc. Além disto, foi decidido que o quadrinho teria as dimensões de uma folha A4 (297 x 210mm), e a primeira versão foi feita em formato A5 (210 x 148 mm).

Para a segunda versão do *storyboard*, seguiu-se os apontamentos de McCloud (2008) quanto aos cinco passos para a produção de quadrinhos que distingue: escolha do momento, do enquadramento, das imagens, das palavras e do fluxo. Nesta segunda versão, deu-se especial atenção à escolha do momento, que envolve uma decisão mais consciente dos tipos de sequências entre os quadros e

³¹ Fonte: Elaborada pelo autor.

maior controle do ritmo, e a escolha do fluxo, para que cada página ficasse mais coesa e a narrativa seguisse um caminho mais fluido.



FIGURA 27 - PÁGINAS 4 E 9 DA VERSÃO FINAL DO STORYBOARD

Dentre as alterações feitas na segunda versão, destaca-se: a diminuição da predominância de sequências ação-a-ação, incluindo em especial mais sequências de momento-a-momento nas ações que requeriam mais ênfase dramática; o desenvolvimento do prólogo com uso de silhuetas num fundo escuro, para marcar o breu em que Serafim se encontrava, deixando certa dúvida quanto à realidade daquela situação, e para dar dinamismo a este início que consistia anteriormente apenas de balões de fala num fundo preto; o uso de *splash pages* (ou quadros de página inteira) após o prólogo da história, para marcar dramaticamente a queda de Serafim e a abertura do quadrinho e; por fim, alguns quadros em que se quebra a

³² Fonte: Elaborada pelo autor.

quarta parede, em especial no processo de saída de Serafim de seu confinamento, marcando não só sua aquisição de liberdade, mas a quebra completa com o que era a realidade para ele, rasgando “o véu da ilusão e da ignorância” (ELIADE, 1999, p. 38). A partir da confecção desta versão final, teve-se um panorama geral de como ficaria o quadrinho e foi possível iniciar sua execução.

3.5.5. PRODUTO FINAL

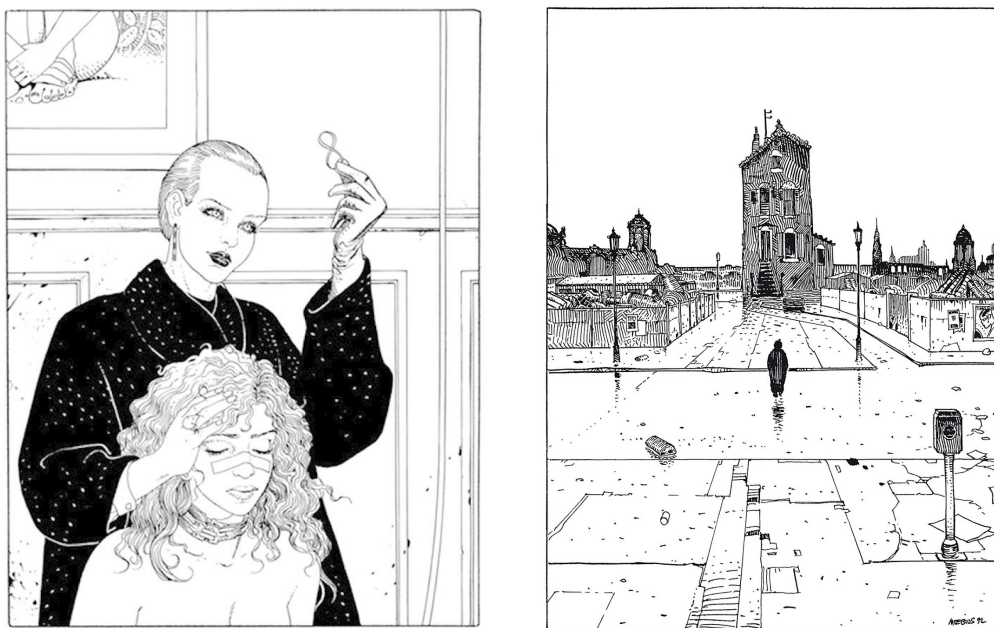
Com roteiro e *storyboard* prontos, servindo de esqueleto para o trabalho, pôde-se iniciar sua fase final, a produção de fato. O quadrinho foi pensado para ser de formato físico e preto-e-branco, e para tanto, o material utilizado para a confecção dos desenhos foram canetas nanquim. Procurou-se utilizar as diferentes espessuras das canetas para sugerir a ideia de profundidade dentro dos quadros, colocando traços mais finos no que está mais distante e mais grossos no que está mais próximo, e também para marcar os detalhes no desenho, feitos em geral com espessuras mais finas. Também adicionou-se hachuras para marcar os sombreados e linhas mais tortuosas para simular texturas, seguindo as indicações de desenho de Gary Martin (2015).



FIGURA 28 - PÁGINAS 4 E 9 JÁ ARTE-FINALIZADAS DE SERAFIM

Com relação à estética do quadrinho, a inspiração veio em grande medida de Moebius, pseudônimo do ilustrador francês Jean Giraud, com seus traços bastante finos em nanquim e bastante riqueza de detalhes, dando um aspecto de certa delicadeza à imagem.

³³ Fonte: Elaborada pelo autor.



34

FIGURA 29 - PÁGINAS DE *GARRAS DE ANJO*, DE MOEBIUS E JODOROWSKY

Como *Serafim* foi pensado para ser uma história em quadrinhos impressa, a escolha de seu tamanho afetou diretamente a forma como foi produzida: por possuir formato A4, as folhas em que foram desenhadas as páginas foram de tamanho A3 (420 x 297 mm), para que houvesse mais espaço para desenvolvimento de detalhes e porque “quando as imagens são reduzidas para a publicação, mesmo linhas irregulares podem parecer precisas e controladas” (McCLOUD, 2008, p. 190). O papel utilizado foi Bristol da marca Canson, com 180g/m² de gramatura, indicado para desenho por sua alta resistência a correções e ótimo acabamento.

A versão final do *storyboard* para o primeiro capítulo previa 56 páginas, mas por questões de logística e viabilidade financeira, para a apresentação do produto, optou-se por fazer uma versão reduzida contando apenas com as primeiras 25 páginas.

³⁴ Fonte: MOEBIUS; JODOROWSKY (2014, p. 7 e 23)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

*“Roses are red,
Violets are blue,
Everything’s possible,
Nothing is true.”³⁵*

Alan Moore – *V for Vendetta*

*“Du großes Gestirn! Was wäre dein Glück,
wenn du nicht die hättest, welchen du leuchtest?”³⁶*

Friedrich Nietzsche – *Also Sprach Zarathustra*

As histórias em quadrinhos, meio antes extremamente dominado por uma lógica de produção industrial, têm visto um novo horizonte nas produções independentes. No meio brasileiro, uma série de quadrinistas mostram-se ávidos a produzir histórias de sua autoria, baseadas nas mais diversas vivências, sentimentos e profundidades, sem que haja uma preocupação comercial na dimensão que ocorreria numa grande editora. Como disse Eisner (2010): “do ponto de vista da arte ou da literatura, este veículo pode tratar de assuntos e temas profundamente complexos” (p. 132), e por isso mesmo é tão incrível que essa onda de novas produções independentes avance, dando espaço à infinidade de temas e expressões particulares que existem, traduzidas em narrativas gráficas.

A intenção de criar um quadrinho que encontrasse um viés representativo para o andrógino veio muito antes da pesquisa realizada, antes mesmo que ele fosse entendido como tal. Ela surgiu num processo muito íntimo, num esforço de compreender a que ponto somos condicionados por nossa necessidade de possuir uma identidade “legível”, em qualquer instância que possa vir a definir parte de quem somos, e quantas pequenas violências cometemos contra nós mesmos todos os dias a título de uma utópica coesão identitária. Eis que surgiu Serafim, um ser

³⁵ Rosas são vermelhas / Violetas são azuis / Tudo é possível / Nada é verdade (tradução livre).
Fonte: MOORE (2005, p. 202)

³⁶ Oh grande Astro! Qual seria tua sorte se não tivesses aqueles a quem iluminas? (tradução livre).
Fonte: NIETZSCHE (2005, p. 5)

cuja própria falta de identidade (representada inicialmente na sua literal falta de rosto) lhe traz todas as possibilidades possíveis, *Tudo e Nada* reunidos. A pesquisa que se seguiu aprimorou a amplitude da personagem e proporcionou-lhe uma história, que fala justamente deste impasse apolíneo-dionisíaco entre Teodoro e Serafim, culminando na tão mencionada *coincidentia oppositorum*, definição do arquétipo do andrógino segundo Eliade (1999). A escrita da narrativa proporcionou este olhar mais atento à confusão que se opera na imagem do andrógino, muito além de uma questão de gênero, e como, por isso mesmo, por essa quebra com o referencial, ela se torna o prelúdio de algo novo que está por vir.

A tradução da narrativa num roteiro e, enfim, nos ditames da linguagem dos quadrinhos foi especialmente interessante. Após o estudo e entendimento sobre androginia e o meio das HQs, tornou-se muito mais claro o modo como se opera a relação do enredo com os recursos de linguagem próprios ao meio: que ação pede qual ângulo, que emoção sugere o uso de um ou outro tipo de requadro e letramento, o ritmo da narrativa, o uso da quebra da quarta parede e das onomatopéias, enfim, a interação mutuamente dependente que se estabelece entre enredo e linguagem.

O meio dos quadrinhos é cheio de possibilidades expressivas. *Serafim* é apenas uma dentre várias propostas possíveis para a representação da androginia, seja enquanto arquétipo ou gênero. A união imagem-palavra que se estabelece nesta mídia pode tomar as mais variadas formas e servir de plataforma para as mais diferentes ideias, e, admitindo seu potencial de criação e reciclagem de mitos – em especial numa sociedade ocidental contemporânea, que rechaçou em grande parte seus rituais e mitologias (CAMPBELL, 2007) –, pode ter um importante papel no desenvolvimento de subjetividades, ainda que com pequenos avanços de cada vez.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 13. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

BEAUVOIR, S. **O Segundo Sexo - 1 - Fatos e Mitos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980a.

_____. **O Segundo Sexo - 2 - A Experiência Vivida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980b.

BRAUN, Alexander. **Winsor McCay: The Complete Little Nemo 1905-1909**. Köln: Taschen, 2016.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

COMPARATO, D. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2016.

ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4. Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ELIADE, M. **Mefistófeles e o Andrógino**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FOUCAULT, M. **História da Loucura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2017

_____. **História da Sexualidade – I – A vontade de saber**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

GUBERN, R. **Literatura da Imagem**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil S.A., 1979.

JODOROWSKY, A.; COSTA, M. **O Caminho do tarot**. São Paulo: Editora Campos, 2016.

LEITE JR., J. “Que nunca chegue o dia que irá nos separar” – notas sobre epistême arcaica, hermafroditas, andróginos, mutilados e suas (des)continuidades modernas. **Cadernos Pagu**, Campinas, v. 33, p. 285-312, dez. 2009.

MARTIN, G. **Vamos aprender arte-final para quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2015.

McCLOUD, S. **Desvendando Quadrinhos**. 1. Ed. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

_____. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

MEDEIROS, N. A. Espaço em branco - roteiro de história em quadrinhos para meios digitais - memória de pesquisa. 2015. 73 f., il. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

MICHELET, J. **A Feiticeira**. São Paulo: Círculo do Livro, 1974.

MOEBIUS; JODOROWSKY, A. **Garras de Anjo**. São Paulo: Nemo, 2014.

MOLINA, A. W. O andrógino na fotografia de moda: corpo, gênero e indefinições. 2015. 230 f., il. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

MOORE, A.; LLOYD, D. **V for Vendetta**. New York: Vertigo, 2005.

NETO, G. F. S. O corpo andrógino na cultura pop japonesa: resistindo à resistência. **Verbum**, São Paulo, v. 2, n.5, p. 27-38, 2013.

NICHOLS, S. **Jung e o tarô: uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 2007.

NIETZSCHE, F. **Also Sprach Zarathustra**. Köln: Anaconda, 2005.

OLIVEIRA, S. R. N. O Jogo Das Curvas. **Comunicação e Espaço Público**, Brasília, ano V, n. 1 e 2, p. 32-43, 2002.

PLATÃO. **O Banquete**. [S.D.]. Disponível em:

<<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000048.pdf>>. Acesso em: 24 mai. 2018

REID, L. Imagination and Representation in Graphic Novels. **The Journal of the Assembly for Expanded Perspectives on Learning**, Knoxville, v. 16, 2011.

ROJAS, L. B. P.; FRANCO, A. L. M. Andros y Gine: lo inevitable del nuevo milenio. **CES Psicología**, Medellín, v. 1, n.3080, p. 82-92, dez. 2008.

SHIROW, M. **The Ghost in the Shell**. São Paulo: Editora JBC, 2016.

TAYLOR, A. “He’s Gotta Be Strong, And He’s Gotta Be Fast, and He’s Gotta Be Larger Than Life”: Investigating the Engendered Superhero Body. **The Journal of Popular Culture**, v. 40, n. 2, p. 344-360, abr. 2007.

6. ANEXOS

6.1. ROTEIRO COMPLETO

A seguir foi anexado na íntegra o roteiro completo de *Serafim*, dividido em 5 capítulos.

SERAFIM

ROTEIRO COMPLETO

CAPÍTULO I

CENA 1 · INTERIOR/TORRE/BREU

Serafim está em mais um de seus dias ordinários, conversando com Margarete, uma das vozes de sua cabeça.

MARGARETE – Boa noite, Serafim.

SERAFIM – Ah, você de novo... A que devo o prazer *inenarrável*?

MARGARETE – Venho notificar-lhe a decisão final da Reunião Anual do Conselho Folião a respeito da sua estadia aqui.

SERAFIM – Quê?! Do que você está falando, Margarete?

MARGARETE – Não sei bem como lhe dizer isto-

SERAFIM – Anda logo.

MARGARETE – Pois bem... Foi decidido por unanimidade que é chegada a hora de lhe deportar da Região das Tulipas Infinitas e de toda esta dimensão.

SERAFIM – Quê?! Me deportar?! Que caduquice, Margarete!

MARGARETE – Serafim, como eu disse, a decisão foi tomada por unanimidade. Todos nós votamos por sua expulsão.

SERAFIM – Espera, quê?! Você não está brincando!?

MARGARETE – Você já me viu brincar alguma vez?

SERAFIM – Margarete, espera...

MARGARETE – Você não é mais real aqui, Serafim. Não há mais espaço para você. Você deve se retirar imediatamente.

SERAFIM – O QUÊ!?! COMO ASSIM?! E PRA ONDE VOCÊ SUPÕE QUE EU VÁ?!

MARGARETE – Só você pode saber, afinal você não existe mais aqui.

SERAFIM – COMO ASSIM?! PARE DE DIZER ISSO!

MARGARETE – Adeus, Serafim.

SERAFIM – NÃOOOOO!!

Serafim então soca a parede e uma fenda se abre, deixando entrar luz. Seus olhos ficam cegados por um instante, e então se aproxima da fenda, mas não consegue ver nada. A voz de Margaret sumiu. Recua. Pensa por um segundo e então joga-se em direção à parede, quebrando-a e despencando do alto da Torre onde estava preso. Título do quadrinho aparece enquanto está no ar, caindo. Cai desmaiado no meio de uma floresta.

CENA 2 · INTERIOR/PALÁCIO REAL/DIA

Príncipe Teodoro está na sacada do Gabinete Oficial, olhando para a vista da cidade com ansiedade. Vê uma lagarta.

PRÍNCIPE - [Pensando] Um milhão e meio de pessoas. Um milhão e meio de cérebros pensantes, cheios de esperança, sonhos, ideias... Quantas ideias mirabolantes, excepcionalmente belas e subversivas... Cada uma dessas pequenas ideias caminha, como um nômade calejado e exausto, por longo tempo, a duras penas e leva o mundo em suas costas. Uma condição meramente passageira, ainda que por vezes longa nada mais que o primeiro ato. Finalmente, cansada, experiente, ela metamorfoseia-se em algo novo, diferente. Uma borboleta, pronta para alçar voo.

Teodoro dá uma tragada no cachimbo de ópio que tem nas mãos, e olha ao longe.

PRÍNCIPE - Eu odeio borboletas.

O Secretário do Príncipe entra no Gabinete.

SECRETÁRIO - Vossa Alteza, a Reunião Bimestral do Conselho Civil começará em 5 minutos.

PRÍNCIPE - [Botando o cachimbo de lado rapidamente, para não ser visto] Está bem, Cecílio. [Dirige-se à porta, passando pelo Secretário, e diz-lhe, ácido] Eu sei que você é novo por aqui, mas... Da próxima vez, bata antes de entrar.

O Secretário fica levemente assustado e, logo antes de sair, vê o cachimbo e seus aparatos, espantado.

CENA 3 · EXTERIOR/FLORESTA+PERIFERIA DA CIDADE/DIA

Serafim começa a despertar da queda, está de barriga para cima, virado para a Torre onde estava preso sem saber. Acha que é um sonho.

SERAFIM – [Olhando para a Torre, zozzo] Hmm... [Senta-se, olha para os lados. Levanta apoiando-se numa árvore.] Hmph.

Coça a cabeça, estranhando, e sai andando pela floresta, curioso, olhando para as árvores e pássaros, sentindo que algo está errado]

SERAFIM – Hmm...

De repente, a cidade aparece. Pessoas andando pela rua, carros, prédios, luzes, lixo. Muita informação. Serafim engole em seco.

SERAFIM – Pelas unhas do Grande Gato... Que árvores mais absurdas!

Dá um passo para a calçada, vai atravessar a rua e quase é atropelado. Joga-se no chão e reconhece a sensação.

SERAFIM – Asfalto...

Encara sua própria mão por um segundo, reconhecendo-a e estranhando-a ao mesmo tempo. Pega em seus cabelos.

SERAFIM – Essas mãos... Cabelo loiro...?

Um senhor o aborda.

PEDESTRE – Senhora, está tudo bem? Acabei de ver que você quase foi atropelada! Posso ajudar? Senhora?

Apavorado, o olhar de Serafim encontra o do senhor.

SERAFIM – Eu... Ah... Hmm...

O pedestre começa a rir gradativamente, engasgar, e sai correndo tirando o chapéu, largando tudo pelo caminho, louco. Serafim espanta-se com a reação, mas algo naquilo lhe é familiar.

SENHOR – Hehehehehehehahahahaha!!! Bem? Bem-belém-bem-bem!!

SERAFIM – Não pode ser... [Suspeito, mas não apavorado ainda]

Levanta-se rápido e começa a andar de volta pelo caminho de onde veio. Algo o apavorou. No caminho, passa por uma vitrine com televisões e vê seu próprio reflexo.

SERAFIM – [estranhando mUITO] Essa boca... esse nariz... [sério/tenso] os olhos...

Flashback de Serafim criança.

SERAFIM – Não... Não pode ser...

Agora começa a correr. Entra pela floresta, corre apavorado, bufando. No caminho, uma pessoa encapuzada o vigia por entre as árvores.

SERAFIM – Não, não, não, não, não... Me tira daqui! É um sonho, eu fiquei louco, hehe, eu quero sair daqui!

Chega ao pé da torre.

SERAFIM – Margarete! Socorro, Jeremias! Clotilde! MARGARETE, EU NÃO ACREDITO QUE VOCÊ FEZ ISSO COMIGO! ME ACORDE JÁ! EU QUERO VOLTAR! PARE JÁ COM ESSA LOUCU-

Enquanto grita, a pessoa de capuz aparece por trás, sem que veja. Tem uma pá nas mãos. Chega perto e o nocauteia com um golpe. Olha-o por um instante.

CENA 4 · INTERIOR/PALÁCIO REAL/DIA

O Príncipe Teodoro está em reunião com o Conselho na Sala Piramidal.

PRÍNCIPE – [Pensando] Que humanos deploráveis, não? Uma pomba velha e um abutre querendo me convencer de que são pavões esplendorosos com seus ideais forjados. Tudo o que querem é ascender na carreira e se canonizarem. Imundos. Aposto que não saberiam repetir suas próprias palavras se eu requisitasse!

MEMBRO 1 – Vossa Alteza...? Senhor?

PRÍNCIPE – [Voltando à Terra] Sim?

MEMBRO 1 – Como nós dizíamos, precisamos tratar da questão dos Recolhimentos Cíveis...

PRÍNCIPE – Hm, prossiga.

MEMBRO 1 – Os números têm aumentado significativamente no último ano. Apenas na semana passada, foram reportados 47 recolhimentos de civis desmaiados, a maioria na Estação Central de Metrô.

MEMBRO 2 – O Serviço Central de Recolhimento tem conseguido retirá-los com uma certa eficiência e não estamos ainda em situação evidente, mas não sabemos até quando poderemos manter as aparências. As pessoas têm simplesmente apagado de tanta

exaustão. Os Perda-Totais estão se multiplicando mais rápido do que podemos absorvê-los.

Príncipe revira os olhos.

MEMBRO 1 – Isso sem mencionar que, dos 47 recolhimentos, 5 indivíduos estão em coma no Hospital de Urânia e 12 foram internados no Hospital Psiquiátrico Central, além das 80 novas internações desde o mês passado e–

PRÍNCIPE – Quantos habitantes existem atualmente em Urânia?

MEMBRO 1 – Vossa Alteza?

PRÍNCIPE – Vamos, responda-me. Quantos habitantes possui o Principado de Urânia atualmente?

MEMBRO 1 – Ehm, por volta de 1.4 milhão de pessoas, se não me engano.

PRÍNCIPE – Precisamente. Um número já bastante considerável de indivíduos. Quando se trata de fornecê-los um ideal maior para guiá-los e instruí-los, garanto-lhes que não é nada simples...

MEMBRO 1 – Senhor–

PRÍNCIPE – ...Naturalmente, haverá casualidades, aqueles que se recusam a se submeter imediatamente, até mesmo os que não se encaixam de maneira alguma. A natureza humana é ociosa, emotiva, lasciva. Não se pode render-se a todo e qualquer prazer! Nossa energia deve ser posta a serviço de propósitos maiores que o mero entretenimento cotidiano. Continuaremos como estamos.

MEMBRO 2 – Vossa Alteza, com todo o respeito, os números são alarmantes, a progressão tem sido significativa e–

PRÍNCIPE – Nossa Nação não é nem fraca, nem pobre! Se falta espaço, que construam mais sanatórios! Se falta mão-de-obra, recrutem-na! Se o povo dispõe de tempo livre suficiente para se dar ao luxo de perder as estribeiras, que lhes deem mais incumbências! Não há problema sem solução! A jornada de trabalho não será diminuída.

Um silêncio mortal se instala na sala.

MEMBROS 1 E 2 – Sim, Senhor. Como desejar.

Matilda, a Consorte Real, entra na Sala de Reuniões, inclina-se em seu ouvido e sussurra-lhe, com um sorriso dissimulado:

MATILDA – Com licença, Teodoro...

PRÍNCIPE – Ah, meu amor, entre. O que foi?

MATILDA – Seu “ajudante” andou comentando sobre um certo *cachimbo* dentro do seu gabinete... Achei que você gostaria de saber.

Os olhos de Teodoro fervem de ódio.

CENA 5 · INTERIOR/COZINHA – VALENTINA/TARDE.

Serafim acorda zozzo, amarrado a uma cadeira numa cozinha com um pano na cabeça. Começa a resmungar.

SERAFIM – Hmmmm... Margarete, é você? Estou de volta?!

Valentina entra na cozinha vestindo seu casaco com o rosto encapuzado para não se revelar.

VALENTINA – Não sei quem é Margarete, mas pra te receber com um saco na cabeça e mãos atadas, chuto que não seja sua melhor amiga, hahaha!

Enquanto fala, pega uma faca de cozinha enorme.

VALENTINA – Aquilo que você fez com aquele homem na rua mais cedo foi bastante impressionante... Um dom, mesmo, eu diria... [finca a faca na mesa]. Que tal você começar me contando quem você é, pilantra? Ou talvez de onde você sabe da existência daquela torre? E como você enlouqueceu aquele homem?! Desembucha, anjinho!

SERAFIM – Valentina?!?!?!?!?

Valentina arregala os olhos em susto e, de repente, a ficha lhe cai.

VALENTINA – Serafim?!

SERAFIM – Valentina, o que está acontecendo!?

Valentina remove o pano da cabeça de Serafim e olha-o por um instante, pasma.

VALENTINA – Mas... Como...?

SERAFIM – Ahn... [cegado pela luz]

VALENTINA – Você é tão jovem... [sentindo-se culpada]

SERAFIM – [Recupera a visão e estranha Valentina, nunca a tinha visto] Você não é a Valentina!

VALENTINA – Serafim, sou eu, eu juro! [toca suas mãos]

SERAFIM – [desconfiado] Se você é ela, como você está aqui?! [desafiador]

VALENTINA – Aqui?! Como assim?! Esta é minha casa.

SERAFIM – Você não se parece nada com a Valentina que eu conheço... Mas vocês têm a mesma voz...

VALENTINA – Serafim... Que que aconteceu?

SERAFIM – Não sei bem, acho que eu fui expulso... Em seguida, uma parede rachou, eu caí...

VALENTINA – [chocada] Você quebrou a parede da Torre e caiu?!

SERAFIM – Sim... Não sei... Não tô entendendo nada, Valentina... O que tá acontecendo...?!

VALENTINA – Puta merda... Serafim, eu preciso que você fique calmo, tá? Espera aí...

Valentina levanta-se e anda até a bancada na entrada da cozinha, onde pega um jornal velho em meio a uma pilha.

VALENTINA – Há um bom tempo atrás, eu recebi uma carta anônima, endereçada pra cá. Nela havia um mapa da cidade e das florestas ao redor com uma localização marcada num X. A carta tinha grana, muita grana, e indicava que eu deveria ir pra esse lugar, na Torre, todos os dias levar mantimentos.

SERAFIM – A Torre...

Serafim começa a ficar branco ouvindo a história.

VALENTINA – [continuando] Sim... Em troca, eu receberia uma pensão vitalícia. De início, eu achei que era brincadeira, mas a grana era bem real, e eu tava na merda... No início, eu não ouvia nada. Levava o que era necessário e saía, sem me questionar. Mas um dia, algo me notou. Era você, Serafim. Eu tinha me acostumado a não pensar no que podia estar lá e de repente eu não tive escolha. Eu fugi de lá. Decidi que não queria ser mais parte daquilo, mas não tinha saída. Dois brutamontes apareceram na minha casa, me encheram de porrada e

ameaçaram matar meu filho, que mora longe. Dali em diante, você passou a falar comigo... E foi assim que nos conhecemos...

SERAFIM - [tremendo] Você é a verdadeira Valentina...

VALENTINA - Sim... Eu não sei como você me imaginou ali dentro, ou todas as outras pessoas, Margarete, Jeremias... Eu não podia te contar a verdade, era muito perigoso... Eu tentei entrar no seu mundo...

SERAFIM - *Meu mundo?!...* Eu estive mesmo p-p-preso?! Eu...

VALENTINA - Serafim...

SERAFIM - [quase chorando] Quanto tempo..?

VALENTINA - [hesitante] Mais de 20 anos...

Serafim fica ofegante. Branco.

VALENTINA - Você está bem?!

SERAFIM - [apavorado] O que é isso?!

Valentina pega o jornal e mostra a Serafim.

VALENTINA - Um tempo depois que os babacas apareceram aqui, vi essa foto no jornal. Esses eram os caras. Quando vi a foto, fiquei louca. Percebi que eu tava envolvida num esquema de alto escalão, fiquei apavorada e-

SERAFIM - Qu- Que-

VALENTINA - O que foi? Você os reconhece?!

SERAFIM - Q-Q-Quem é...? [Apontando para o homem no meio da foto]

VALENTINA - Esse é Teodoro, o Príncipe de Urânia!

Serafim respira fundo. Em flashback: ele, criança, olha pela janela de seu quarto e vê seus pais serem assassinados. Ao virar-se, o Príncipe, no vão da porta. Apavorado com a lembrança, sai correndo até a floresta.

SERAFIM - Não, não não, não!!!! VOCÊ ESTÁ MENTINDO! ME TIRA DAQUI!

Até que começa a respirar apavorado e cai no chão chorando. Valentina o alcança.

SERAFIM – Foi tudo real... Eu juro que foi real...

CENA 6 • INTERIOR/PALÁCIO REAL/FIM DE TARDE

O Secretário do Príncipe está andando pelo Palácio e alguém o alcança:

MENSAGEIRO – O Príncipe quer te ver imediatamente.

SECRETÁRIO – Ok...

Secretário se dirige ao Gabinete Oficial do Príncipe. Ao abrir a porta, vê a secretária de algum outro fulano de tal, pra quem contou sobre o cachimbo.

PRÍNCIPE – Entre e feche a porta, por favor, Cecílio.

Cecílio junta-se, de pé, à secretaria, em frente à mesa de Teodoro.

PRÍNCIPE – Marília, eu gostaria... Marília, certo?

MARÍLIA – S-sim, sim, senhor.

PRÍNCIPE – Certo. Marília, eu gostaria que você repetisse para mim o que Cecílio lhe contou esta manhã.

MARÍLIA – Uh, perdão, senhor, mas... Não sei se eu sei do que o senhor está falando...

PRÍNCIPE – [Sorrindo debochado] Vou colocar da seguinte forma: eu sei perfeitamente bem a resposta para a minha pergunta e se minha intenção fosse descobri-la, vocês dois podem ter certeza de que a ocasião seria bem menos agradável que esta. Por favor [estendendo a mão num gesto para que ela fale].

CECÍLIO – Senhor, eu...

PRÍNCIPE – Ah, ah, ah, ah, ah! Deixe-a falar.

MARÍLIA – Hoje, ahm, na cafeteria, Cecílio mencionou, muito rapidamente, que ele viu o senhor...

PRÍNCIPE – Sim...?

MARÍLIA – ...fumando um cachimbo de ópio na sacada. Senhor, não foi nada de mais, eu não mencionei para ninguém e-

PRÍNCIPE – Está bem, Marília. É suficiente. Eu sei que você não mencionou a ninguém e nem o fará, assim como Cecílio não o fará mais.

CECÍLIO – [espantado] Senhor...

PRÍNCIPE – Guardas. Já sabem o que fazer.

CECÍLIO – Senhor?! O que está acontecendo?!

PRÍNCIPE – Joguem as cinzas no rio. Obrigado.

CECÍLIO – NÃO!!! PELO AMOR DE- [porta fecha]

PRÍNCIPE – Marília, espero que você possa apreciar o quão misericordioso estou sendo com você neste momento. /Saiba que não será assim uma próxima vez. A “verdade” é um conceito bastante relativo para um homem na minha posição. Você e Cecílio já deveriam saber disso a esta altura. Não há nada mais poderoso e mais frágil que o divino, e quaisquer “verdades” que não corroborem para o bom funcionamento da minha cidade e a manutenção dos valores jamais verão a luz do dia. Está dispensada.

CENA 7 • INTERIOR/CASA DA VALENTINA/NOITE

Valentina está conduzindo Serafim de volta para sua casa depois de seu colapso nervoso.

VALENTINA – Entra. Senta aqui.

Serafim tem uma expressão de apatia pós-traumática em seu rosto.

VALENTINA – Serafim, eu nem sei por onde começar, eu... Me perdoa, aqueles canalhas imbecis arruinaram a minha vida...

Serafim olha para o corredor enquanto Valentina fala. Vê uma luz saindo de uma porta aberta que o chama, por algum motivo. Levanta-se e anda em direção à porta enquanto Valentina continua falando.

VALENTINA – [chorando] Eu não faço ideia de por que te prenderam ali... Você deve estar com tanta raiva no coração... Se eu pudesse, eu estraçalharia aquele Príncipe e toda aquela gentalha imunda... Mas é uma missão suicida é inútil... Eu- Serafim? Serafim??

Serafim está de pé em frente a porta.

SERAFIM – [hipnotizado] Presente...

As máscaras aparecem. Serafim tem uma expressão maravilhada em seu rosto ao entrar no quarto.

SERAFIM - [apontando para as máscaras] Você as fez?

VALENTINA - Sim... Não costumo mostra-las pra outras pessoas, são apenas um hobby meu e...

SERAFIM - Posso?

VALENTINA - Claro.

Serafim aproxima-se de uma delas, que está na altura de seus olhos, e a pega. Veste-a e suspira, em alívio.

SERAFIM - Aaaaah...

VALENTINA - Serafim..?

Serafim vira-se para ela, mascarado, com uma atitude completamente nova.

SERAFIM - A culpa não é sua, Valentina. Sua culpa é como uma lagartixa numa sopa de ervilha: não consta na receita! Como ela foi parar lá?! Hauhuhuhha!

VALENTINA - Oi!?

SERAFIM - Talvez seja mesmo inútil ir atrás do Príncipe - [vira a cabeça] diretamente, pelo menos, hehehe [sorriso]. A verdade, cá entre nós, é que eu não poderia ligar menos para a sorte daquele tirano bárbaro... Também não me incomodaria vê-lo morto. hhehehehe![riso malévolo].

VALENTINA - Não faria mal algum. [olhar malévolo]

SERAFIM - Mas há outra coisa... Algo muito mais profundo, que me interessa muito mais...

VALENTINA - Hmm..

SERAFIM - Você olha-

VALENTINA - Serafim?!

SERAFIM - AHAHAHUHUEHU! [Falando para uma outra máscara] Gretchen, você me mata!

VALENTINA - [sorriso nervoso]

SERAFIM – Perdão, ehm, como eu ia dizendo... Você olha para estas paredes e vê apenas máscaras – mas há um universo inteiro neste quarto, cada uma delas é uma porta, um espírito!

VALENTINA – Se você diz...

SERAFIM – Respondendo a sua pergunta de hoje mais cedo, ainda não sei bem como fiz aquilo àquele senhor na rua... Nossos olhares se cruzaram e eu me senti instantaneamente com um gancho, arrancando a lama de suas próprias profundezas hahahahaha!! Diga-me, cara Valentina, é assim que todos vocês se sentem?!

VALENTINA – Assim como?

SERAFIM – Atolados, capados, afundando no meio de um mar de pixe, em um redemoinho imenso no meio de uma tempestade apocalíptica, tudo isso acontecendo dentro de uma panela de pressão prestes a explodir?!

VALENTINA – Não acho que a gente vá tão longe nas metáforas, mas-

SERAFIM – [em tom alegre, irônico] Precisamente! Um belo paradoxo, não? Tão livres e tão cativos, hahaha! [tom tenso] E eu pude senti-lo... Nunca, em toda a minha existência, me senti mais enclausurado do que no exato momento em que me dei conta de minha liberdade... Isto não ocorrerá mais. Vou precisar de suas máscaras.

VALENTINA – Ehm, claro, mas... Posso saber por quê?!

SERAFIM – Hmph, minha máscara de carne já não me serve mais... Hahaha! [riso frívolo] Sabe, Valentina, seu “querido” Príncipe faz um belo trabalho em oferecer-lhes esta liberdade ilusória... Mas eu vou dar-lhes algo muito maior...

VALENTINA – Prossiga...

SERAFIM – Você já viu a Lua, certo?

VALENTINA – Já...

SERAFIM – Mas você sempre vê o mesmo lado dela. Por vezes, nem mesmo inteiro... Há um outro lado... Um lado tão belo, tão livre e soberano que chega a ser apavorante... Eu posso vê-lo em seus olhos... Seu ódio pelo Príncipe...

VALENTINA – Nada me daria mais prazer do que esmagar aquele verme.

SERAFIM – Hahahahahaha! Esplêndido! Que seja feita vossa vontade...

VALENTINA – E qual é seu plano, Serafim?

SERAFIM – Ele é muito simples, minha cara! Você vai me ajudar a descobrir como foi que eu libertei aquele homem miserável. Em troca, eu lhe entregarei o crânio do Príncipe numa bandeja. [Serafim segura uma máscara/crânio de animal]

VALENTINA – Trato feito.

SERAFIM – Mas esteja preparada, velha amiga. Até lá, as coisas estarão muito diferentes do que você conhece. Cada um de vocês carrega uma Lua própria, com um dos lados completamente obscurecido. Minha intenção é bastante simples: farei vossa Lua virar!

CAPÍTULO II

CENA 1 · EXTERIOR/CIDADE/DIA-MANHÃ.

Serafim aparece na Praça da Ordem, em Urânia. Está determinado a descobrir como fez para enlouquecer o homem no dia anterior, mas não faz a menor ideia de como funciona.

Uma senhora está sentada na Praça, dando comida aos pombos.

SERAFIM – Uuh. se eu soubesse que haveria café-da-manhã de graça, não teria comido em casa!

Serafim aparece no reflexo de seus óculos, no meio dos pombos para os quais ela dá comida. Os dois se entreolham por um momento. Serafim está vestido com uma máscara de corvo preta e penas coloridas, como uma mistura com um tucano. A senhora o olha com espanto.

SERAFIM – Tenho vossa permissão? [faz sinal para o assento vazio ao lado da senhora]

A senhora está estática. Serafim pega algumas migalhas do chão para comer e senta-se ao lado dela.

SERAFIM – Quanto tempo você crê que lhe resta por aqui?

SENHORA – Quanto tempo me resta!? Como assim?

SERAFIM – De vida, ora bolas! Quanto tempo?

SENHORA – Que pergunta mais insolente, como vou saber?!

SERAFIM – Suas rugas são fascinantes! Como infinitos afluentes de um rio seco, hahaha!

A senhora o olha ultrajada.

SERAFIM – Me pergunto se no Além haverá algum tipo de recompensa por todas essas migalhas maravilhosas que você distribuiu! [come uma do chão] Talvez você retorne ao mundo como uma pomba, que tal? Hehehahehu!

SENHORA – Moleque atrevido!

Serafim encara a senhora profundamente, tentando acionar seu poder. Ela olha por um instante e então pega sua sobrinha e dá-lhe uma na cabeça.

SENHORA - Criança imunda!!

Serafim fica perplexo enquanto passa a mão na cabeça. Ao levá-la, percebe que há um grupo de pessoas encarando-o, julgando-o.

SERAFIM - Mmmm... Hmph.

CENA 2 · INTERIOR/CAFÉ/DIA

A jornalista Guilhermina Hendrick está tomando café-da-manhã com sua namorada, Eva, no Café Kulisse. Guilhermina está vestida de preto pois vai cobrir o funeral da empresaria e amiga de longa data, Ivana.

GUILHERMINA - Tá tudo bem...

EVA - Môm, não faz assim... Eu já te disse que sinto muito, eu sei que cê não quer ir sozinha, mas eu não posso simplesmente faltar a inauguração da minha própria obra. Você sabe como é difícil ser alguém no mundo da arte.

GUILHERMINA - Eu sei, eu sei, eu só...

GARÇOM - Aqui seu ovo mexido, senhora.

GUILHERMINA - Brigada... Pô, eu só tô chateada porque coincidiram as coisas, eu sei que não dá pra adiar tua exposição agora e nem quero.

EVA - Eu sei, também me sinto mal por isso. Não queria que cê fosse sozinha, eu sei que você tinha mó carinho pela Ivana.

GUILHERMINA - É... Ela era uma grande amiga da família, tipo uma tia pra mim (enxuga os olhos contendo o choro). Vai dar tudo certo. Bom, eu tenho que ir.

EVA - Tá bem. Lembra que eu tô contigo, viu?

GUILHERMINA - Claro. Te amo.

EVA - Te amo também. Liga, qualquer coisa.

CENA 3 · EXTERIOR/CEMITÉRIO/DIA

Guilhermina chega ao funeral e junta-se ao grupo de pessoas que estão andando em direção à lápide onde Ivana será enterrada.

O grupo vai passando e revela Valentina ao fundo, sentada na beira de um chafariz fumando um cigarro. Serafim se aproxima. Senta-se ao lado de Valentina. Ela lhe oferece um trago do cigarro. Enquanto, Serafim fuma:

VALENTINA - Mais um fracasso?

SERAFIM - COFF, COFF!!! [Nunca havia fumado um cigarro antes. Suspiro] Não consigo descobrir como fiz da primeira vez. Algo me escapa a todo momento... [põe a cabeça nas mãos]. Quem é o defunto?

VALENTINA - Alguma riqueza famosa metida a besta. [traga o cigarro] Imbecis.

SERAFIM - Talvez não seja esta a máscara certa...

VALENTINA - Por que você diz isso?

SERAFIM - Não sei, não sinto que-

Uma senhora que estava presente no funeral aparece para falar com os dois.

SENHORA - É mesmo muita incompetência! Estamos todos juntos num funeral e a senhora recusa-se a mover um dedo! A senhora é a coveira, pelo amor de Deus, vá trabalhar! Quanto a você, eu não sei de que tipo de prostíbulo demoníaco você surgiu, mas eu sugiro fortemente que você leve sua fantasia esdrúxula pra outro lugar ou eu lhe denunciarei para as autoridades e...

Serafim ferve de ódio, levantando-se.

SERAFIM - PELAS TRANÇAS RUIVAS DA MORTE, DESAPAREÇA DAQUI, DECRÉPITA! AQUELES FASCÍNORAS NÃO VÃO ME LEVAR NOVAMENTE! OUVIU? NÃO VÃO! JAMAIS!

A senhora fica estática por um instante e, então, sai correndo desembestada, rindo histericamente, em direção à saída do Cemitério. Serafim entende.

VALENTINA - Você conseguiu! Como...?!

SERAFIM - Medo... Há! Eureka! Hahahahahaha!

Serafim fica rindo.

CENA 4 • EXTERIOR/PRAÇA CENTRAL/DIA

Príncipe e a Família Real estão na inauguração de uma estátua no centro da Cidade. Ele discursa para um grande público.

APRESENTADOR – É com grande prazer que nos encontramos aqui nesta manhã para celebrar nosso grande Modelo. Um homem que não apenas fala, mas é tudo aquilo que prega, e que nos guia para um futuro sempre mais brilhante! Sem mais delongas, que seja revelado o novo monumento!

Panos vão ao chão revelando uma estátua magnânima de Teodoro ao centro da Praça principal de Urânia. Aplausos. Teodoro vai ao microfone.

PRÍNCIPE – Uma grande Nação é feita de grandes indivíduos que trabalham dia e noite para torná-la o que é. Dentro de cada um de vocês se encontra um ser correto, justo, mesmo que mais forte dentro de uns que de outros. Que a minha presença aqui neste posto seja sempre de Modelo para os necessitados e de Companheiro e fiel Defensor dos justos! Que juntos possamos guiar esta Nação sempre em direção a...

PESSOA NA MULTIDÃO – O QUE É ISSO?!

Um silêncio se instala por um segundo. Toda a multidão olha para a mulher que proferiu as palavras. É a senhora que Serafim enlouqueceu no cemitério: ela está completamente nua e sorridente.

SENHORA – Hahaha! Perdão, não era minha intenção interromper a brincadeira de vocês, crianças! Chá, alguém?!

A Guarda Real logo leva a mulher para longe.

PRÍNCIPE – [sussurrando para a mulher] Que diabo foi isso? [Volta-se para a multidão] Bem... Como eu ia dizendo...

CENA 5 • EXTERIOR/CEMITÉRIO/DIA

As pessoas estão em pé em frente ao caixão prestes a ser enterrado enquanto o padre cuida da cerimônia. Guilhermina recebe uma ligação.

PADRE – ...Ainda que eu andasse pelo vale da sombra da morte, não temeria mal algum, porque tu estás comigo; tua vara e o teu cajado me consolam...

GUILHERMINA – [desculpando-se pelo barulho do telefone] Perdão... Alô? O quê? Não acredito que aquele vagabundo fez isso... Tá bem, tá

certo, tô voltando agora mesmo. [Desliga] Merda. [Para a pessoa ao lado] Com licença. [vai embora]

A pessoa ao lado de Guilhermina a olha com desprezo pela falta de respeito. Vira a cabeça de volta em direção ao Padre. De repente, um barulho do seu lado, onde Guilhermina estava:

SERAFIM – OOOOH CÉUS, POR QUÊ?! BUAAAA!! QUE DOR HORRÍVEL!!

O padre cessa a cerimônia. Todos olham para a cena.

SERAFIM – TÃO JOVEM, POBRE... Como se chama mesmo a defunta?

ALGUÉM – Ivana...

SERAFIM – Obrigado. POBRE IVANA!

Todos encaram Serafim com muita desaprovação.

SERAFIM – Pois bem – [mudando para um tom malévolo] vejo que meu número não foi muito apreciado, não é mesmo?! hahaha! Permitam-me retribuir-lhes com um pouco de alegria... Sejam bem-vindos ao Baile de Despedida da Ivana!

Todos olham penetrantemente para os olhos de Serafim. Guilhermina está entrando no táxi quando ouve um barulho estranho. São as pessoas que estavam no funeral cantarolando em conjunto.

GUILHERMINA – Mas que porra é essa?!

CENA 6 • INTERIOR/FESTA DE INAUGURAÇÃO/ENTARDECER

Príncipe está na festa da inauguração de sua estátua, que ocorre no Salão Principal do Palácio Real. Conversa com um Ministro.

MINISTRO – Belíssima escultura, altíssima qualidade. Eva Roji é uma artista e tanto. Imagino que Vossa Alteza esteja excepcionalmente satisfeito.

PRÍNCIPE – Certamente. Estou muito honrado e...

EVA – Com licença, Vossa Alteza. Estou interrompendo?

PRÍNCIPE – Mas é claro que não! Estava justamente compartilhando minha honra e satisfação com seu trabalho. Bravo.

EVA – Obrigada, é uma honra ouvi-lo dizer isto e ver que Vossa Alteza se encontra aqui. Fiquei com medo que o surto psicótico do Cemitério fosse alterar seus planos.

PRÍNCIPE – Surto psicótico?!

MINISTRO – Vossa Alteza não está sabendo? Aquela senhora impudica que se expôs na inauguração provavelmente era parte do grupo. Parece que ocorreu durante um enterro.

EVA – Sim, exatamente, minha namorada é jornalista e estava cobrindo o enterro. Minutos depois que ela saiu, ela disse que viu pessoas alucinadas dançando feito loucas e correndo de um lado para o outro, haha.

PRÍNCIPE – Com licença, senhores. [Dirige-se a porta, onde se encontram dois GRs (Guardas Reais)] Levem-me para “o local”, imediatamente.

CENA 7 • EXTERIOR/CEMITÉRIO/NOITE

Serafim está dançando com os loucos ao redor da cova. Valentina os vê de longe.

TODOS – Ciranda, cirandinha, vamos todos cirandar, vamos dar a meia volta, volta-e-meia vamos...

VALENTINA – Serafim!

SERAFIM – Ah, Valentina, aí está você! Junte-se a nós, estamos nos despedindo da nossa amiga, ela só comprou passagem de ida HEHHAUHAUHE!

VALENTINA – Serafim, é sério. A polícia tá chegando, a gente precisa sair daqui.

SERAFIM – Mas ela ainda está dormindo, nem foi embora! [apontando para a defunta deitada no caixão]

VALENTINA – [enfurecida, pegando seu braço] É agora ou nunca, Serafim.

Serafim olha para ela, sério, profundamente, tentando enlouquece-la. Nada acontece.

VALENTINA – O que foi?!

SERAFIM - [desconfiado] Nada... Vamos. [solta seu braço]

Os dois saem e vão embora correndo. Guilhermina olha de longe.

GUILHERMINA - [Pensando] Primeira página, aqui vou eu.

CENA 8 • EXTERIOR/TORRE/NOITE

Príncipe é levado às pressas para um local remoto, no meio da floresta, em seu carro.

PRÍNCIPE - Aqui está bom.

Salta do carro e vai andando em direção à torre, iluminando o caminho com uma lanterna. Quando chega lá, vê que ela está arrombada.

PRÍNCIPE - Você só pode estar de brincadeira... MALDIÇÃO!!

CAPÍTULO III

CENA 1 · INTERIOR/ESTAÇÃO DE METRÔ/NOITE

É madrugada. Um empresário está voltando para casa após um longo dia de trabalho. Está na estação de metrô esperando para embarcar. É o único ali. Tem uma valise e um jornal nas mãos. Entra no metrô, senta-se no meio do vagão vazio. Abre o jornal e vê a manchete sobre o surto psicótico. O metrô para na estação seguinte. Alguém entra e senta-se de frente para o homem. Ele abaixa o jornal – é Serafim. Os dois se olham por um momento, até que Serafim inclina-se em direção ao homem.

SERAFIM – Sete bruxas na estrada / Esperam por sua chegada / Uma “arara” ao contrário / Paira sobre o calvário / Em meu cachimbo, a fornalha / Queima a pele da gentalha / Com quantos ossos se faz um navio / Que revolve histérico pelo rio?

O homem, com olhar hipnotizado, levanta-se, deixando sua valise e jornal no chão, e sai na estação seguinte, com um sorriso na cara. Sobe as escadas e sai gritando, alucinado.

CENA 2 · INTERIOR/PALÁCIO REAL/DIA

O Príncipe e a Guarda Real estão na casa de Valentina. Ela desapareceu. O quarto de máscaras está vazio.

PRÍNCIPE – [ao telefone] Eu sei... Não, Senador, nós não estamos em estado de emergência, o Senhor pode ficar calmo. Não há razão para desespero, está tudo sob controle... Bom dia para o senhor, igualmente. [desliga].

GR – Não há sinal da suspeita, Vossa Alteza.

PRÍNCIPE – Maldita Valentina. Para onde ela pode ter ido?

GR – A esta altura, não há como saber, Senhor. Seria pura especulação. A propósito, Senhor, o Chefe da GR está aqui para vê-lo, como o Senhor pediu.

PRÍNCIPE – Obrigado.

O Príncipe sai da casa e vai para a floresta a frente. Lá está o Chefe da GR.

CHEFE – Vossa Alteza Real.

PRÍNCIPE – General Ignacius. [Pausa]

Os dois andam juntos floresta adentro.

PRÍNCIPE - Há mais ou menos uma semana, eu descobri algo bastante desagradável. De um certo modo, parece-me que uma parte de meu passado não estava tão definitivamente enterrada quanto imaginei...

CHEFE - Sim...?

PRÍNCIPE - Bem, eu não esperava que fosse chegar a tanto, mas tenho a forte intuição de que os crescentes surtos psicóticos talvez tenham alguma relação com isso. E o sumiço de Valentina só me confirma de meus temores.

CHEFE - O que isso quer dizer, exatamente?

PRÍNCIPE - [Fecha a porta] O que eu estou prestes a lhe falar deve ser tratado com a mais alta seriedade e confidencialidade possíveis.

CHEFE - Às suas ordens, Senhor.

PRÍNCIPE - A pessoa que vocês procuram chama-se Serafim.

Os dois olham para a Torre quebrada.

CENA 3 · EXTERIOR/CIDADE/DIA

Um dia numa rua de Urânia. Um homem está escolhendo uma fruta numa feira na rua.

HOMEM - Hmm, talvez esta aqui... Quanto custa?

VENDEDOR - Trinta coroas, senhor.

HOMEM - [abaixando-se para pegar a carteira] Só um minuto...

Serafim aparece e pega a maçã da mão do homem.

HOMEM - E!

SERAFIM - [olhando-o fixamente] Buga-buga!

Homem sorri abobalhado e começa a rir.

Serafim vai andando, comendo a maçã. As pessoas o olham torto, mas ele já não se afeta por isso. No caminho, vê um cabaré.

SERAFIM - Oh, esplêndido!

Vê uma mulher entrando no backstage. Tem uma ideia. Na entrada, há um guarda.

GUARDA – Um minuto! Você faz parte do espetáculo?

SERAFIM – ESPETÁCULO?! [Fala para si] Não teria vindo tão pedestre se soubesse...

GUARDA – Qual é o seu nome?

SERAFIM – Sésamo!

GUARDA – Sésamo?

SERAFIM – Sim, como em: ABRE-TE, SÉSAMO! HUHEUHEUHA!

O guarda abre a porta, abestalhado. Uma mulher misteriosa o olha do outro lado da rua, tomando um café. Lá dentro, os dançarinos se preparam para o show.

DANÇARINA 1 – Como assim você não viu o episódio que todo mundo morre no jantar? Cara, cê não sabe o que te espera!

DANÇARINA 2 – Porra, Brenda, cala a boca, tu tá arruinando o rolê pra mim! Eu não quero saber o que vai acontecer, meu!

SERAFIM – Tolinha! acredite em mim, você não faz ideia do que te espera!

Os clientes vão se sentando em suas mesas.

APRESENTADOR – E agora com vocês, senhoras e senhores, nossa atração principal: As Can-Canettes!

Os dançarinos entram de costas para o público. Um a um vão virando até que, no meio, um deles é Serafim. Todo o público olha diretamente para aquela figura mascarada. Estão fadados.

CENA 4 • EXTERIOR/CIDADE/DIA

Dois oficiais da Guarda Real estão chegando ao Cabaré pois houve uma denúncia de que haveria um tipo mascarado lá dentro. A mulher misteriosa olha atentamente de sua mesa, tomando seu café. Os homens entram pela porta da frente.

OFICIAIS – TODOS PARADOS, MÃOS AO ALTO!

A porta vai fechando até bater. A mulher olha atentamente por um instante e, em seguida, Serafim sai pela porta, revelando os dois oficiais dançando lá dentro com o resto da multidão enlouquecida. Serafim vai andando rua afora, cantarolando. A mulher dá um sorriso de esguelho, deixa uns trocados na mesa e vai embora, na direção oposta.

CENA 5 • INTERIOR/PALÁCIO REAL/DIA

O Príncipe está numa coletiva de imprensa em frente ao Palácio Real.

JORNALISTA 1 – Vossa Alteza, a população está aflita com os crescentes surtos nesta última semana, alguns dizem que estamos até mesmo beirando o pânico, como o senhor responde?

PRÍNCIPE – Nossa cidade não está sob perigo algum. Os surtos foram situações isoladas ocorridas na última semana sem perigo de continuarem a se alastrar.

Alternando-se com a coletiva de imprensa, quadros de loucos enlouquecendo outras pessoas.

JORNALISTA 2 – Senhor, há rumores de que a causa deste surto seria um lote contaminado de medicamentos antidepressivos fornecidos pela companhia estatal e que os loucos seriam usuários que estariam fora de controle. O que o senhor diz a isto?

PRÍNCIPE – Esta informação é hedionda, absolutamente incorreta e não deve ser levada a sério. Os loucos estão perfeitamente sob controle. Próximo.

Aqui, alterna-se com quadros dos loucos enlouquecendo GRs e Polícia que tentam controlá-los.

GUILHERMINA – O senhor diz que não há motivo para pânico, mas até agora não se sabe a causa dos surtos e os números quadruplicaram do início da semana passada até agora. A última informação que temos é que os hospícios de Urânia estão absolutamente lotados e não há mais como absorver a demanda. O que o senhor pretende fazer em seguida?

PRÍNCIPE – [suando frio] Sem mais perguntas.

Frenesi dos jornalistas.

CENA 6 • EXTERIOR/CIDADE/DIA

O louco do metrô é pego na cidade e levado para o Grande Sanatório. Uma moça internada passeia perto das grades, fumando. Serafim aparece do outro lado.

SERAFIM – Boa tarde, Mentecapta!

INTERNA – Pff hahaha! Que diacho é você?

SERAFIM – Sou uma mariposa mutante. Rápido: quanto é 19 vezes 7?
[apontando para a interna]

INTERNA – Cento e trinta e...

Serafim a encara, tentando enlouquecê-la, mas fracassa pois ela já é louca.

INTERNA – ...três.

SERAFIM – Hmm... Interessante. Vamos trocar de roupas?!

INTERNA – Hm, por que não?

Serafim entra dentro do recinto com o pijama da interna, fingindo ser um dos internos. Anda pelo estabelecimento com os cabelos tampando o rosto/máscara até chegar na sala do diretor. O diretor vem voltando pelo corredor conversando com um enfermeiro.

DIRETOR – Não sei o que está acontecendo com ele, mas aumente sua dose de calmantes por ora e veremos o que fazer daí em diante.

ENFERMEIRO – Está bem. Te atualizo mais tarde.

DIRETOR – [abrindo a porta] Ok. Até! [vê Serafim] Mas que porcaria?!

SERAFIM – Hora de administrar sua dose de calmantes, doutor!

CENA 7 • INTERIOR/PALÁCIO REAL/DIA

O Príncipe assiste ao noticiário com sua família.

GUILHERMINA – [voice over com imagens dos loucos pela cidade]...e continua a onda de desatinados pela cidade de Urânia. A polícia já estima que 30% da população da cidade se encontra em estado psicótico. Enquanto o restante da população se desespera, os desatinados parecem pensar diferente.

LOUCO – [entrevista] Nunca estive melhor! Olha como estou rico! Hahaha! [veste farrapos]

SECRETÁRIO – Vossa Alteza, há um telefonema a espera do senhor.

PRÍNCIPE – Agora não, Guido. Do que se trata?

SECRETÁRIO – Senhor, parece que um pandemônio está se instalando no Grande Sanatório. Parece que todos lá, incluindo os funcionários e o diretor, estão enlouquecidos.

PRÍNCIPE – BASTA! PONHA-ME NO TELEFONE COM O MINISTRO DA DEFESA, VOU ACIONAR AS FORÇAS ARMADAS IMEDIATAMENTE!

CENA 8 · EXTERIOR/CIDADE/DIA

Um pandemônio se instala no Grande Sanatório de Urânia. O diretor, enfermeiros e demais funcionários estão todos enlouquecidos. A interna com quem Serafim trocou as roupas está sentada numa cadeira ordenando coisas para o diretor e os enfermeiros, como se fossem seus súditos. Serafim joga verdade ou consequência com outros internos quando, de repente, uma voz num alto-falante:

SOLDADO 1 – SERAFIM! AQUI É SÃO AS FORÇAS ARMADAS DO PRINCIPADO DE Urânia! VOCÊ ESTÁ CERCADO! RENDA-SE AGORA ENQUANTO HÁ TEMPO!

Serafim vai à janela olhar: um tanque de guerra e um esquadrão de choque estão do lado de fora, cercando o recinto. Serafim vira-se:

SERAFIM – Queridos colegas, foi um deleite! Vejo vocês quando estivermos queimando no enxofre eterno do Inferno!

Sai de fininho pelos fundos, no escuro, esperando que ninguém o visse. Um dos soldados o vê.

SOLDADO 1 – Lá está ele!

O soldado que pilota o tanque atira na direção de Serafim, errando por pouco a frente dele e lançando-o de volta para perto da porta de onde saiu.

SERAFIM – Ok, pra dentro novamente.

SOLDADO 1 – PUTA QUE PARIU, QUE QUE CÊ TÁ FAZENDO?! [para o soldado que atirou] Tropa, entre!

SERAFIM – [para as pessoas de quem havia acabado de se despedir] Sou só eu ou aqui já cheira a enxofre?!

SOLDADO DE CHOQUE – [dentro do hospício] PEGUEM-NO!

Serafim sai correndo desviando de balas e sobe as escadas. Os soldados do lado de fora o veem.

SOLDADO 2 – Ele está subindo as escadas, senhor!

GENERAL – Não atire ainda!

Serafim continua. A escada dá num longo corredor. Ao final dele, Serafim vê uma janela de um lado. Começa a correr para lá.

SOLDADO 2 – Senhor, ele vai escapar pela janela!

GENERAL – AGORA! FOGO!

Um pedaço do prédio explode daquele lado e Serafim se esquiva por pouco. Começa a correr na direção oposta. Quando passa pela escada de onde veio, olha diretamente nos olhos de um soldado que subiu e o enlouquece. Ele tenta abraça-lo, mas Serafim passa por baixo de suas pernas, mandando um beijo. O soldado que vem logo atrás empurra-o, fica de joelhos e aponta sua arma para Serafim correndo pelo corredor para a outra janela. É um harpão. Serafim pula e pega a corda do harpão enquanto pula pela janela, puxando a arma e o soldado, segurando-o enquanto pula pela janela.

SERAFIM – *PELOS BIGODES DO GRANDE GATO!!!!*

Ele consegue fugir.

GENERAL – Onde está ele!?!?!?

SOLDADO 2 – Não o vejo, senhor! Será que o pegamos?

Serafim corre pelos fundos e passa por um pedaço de grade arrebitado, chegando à uma pilastra da ponte que ficava ali ao lado, onde ele julga estar seguro. Suspira por um segundo.

CENA 9 • EXTERIOR/CIDADE/NOITE

A mesma mulher misteriosa do café anda pela cidade, decidida. Usa óculos escuros, como da última vez. Vê a fachada de um hotel meia-boca e entra.

RECEPCIONISTA – [em tom rude] Boa noite, Madame. A senhora tem uma reserva?

MISTERIOSA – Não.

RECEPCIONISTA – Nós temos apenas os quartos dos fundos disponíveis no momento, senhora.

MISTERIOSA – Perfeito.

RECEPCIONISTA – Por quanto tempo a senhora ficará conosco?

MISTERIOSA – Indefinidamente.

CENA 10 · EXTERIOR/SANATÓRIO/NOITE

O mesmo homem do início do quadrinho, que foi admitido a força no mesmo sanatório de Serafim, está andando por entre os escombros do hospício enquanto os soldados vasculham o lugar procurando por Serafim. Ele vê o buraco no cerco. Serafim está se recompondo. Ajeita a máscara, as roupas. Levanta-se e vê o homem vindo. Está na beira do canal.

SERAFIM – Ah, meu amigo corporativo!! Já me perguntava por onde andava-

O homem, se aproximando com um sorriso na cara, empurra Serafim para sua morte.

HOMEM – Pique-Pega! Tá com você! Hahehahe!

Enquanto o homem sai correndo, Serafim despenca de uma altura enorme e cai na água turbulenta do rio.

CENA 11 · INTERIOR/PALÁCIO REAL/NOITE

Os soldados estão vasculhando o hospício em busca de Serafim. Um deles se comunica com o Príncipe:

SOLDADO – Senhor, não o encontramos em lugar algum, ele deve ter escapado de alguma maneira e-

PRÍNCIPE – COMO ASSIM NÃO O ENCONTRAM?! VOCÊS O TINHAM ENCURRELADO!

SOLDADO – Sim, Senhor, mas-

PRÍNCIPE – NÃO ME INTERESSA COM QUANTAS LETRAS SE SOLETRA A INCOMPETÊNCIA DE VOCÊS! EU QUERO AQUELE ARLEQUIM MEGALOMANÍACO ENJAULADO IMEDIATAMENTE, ESTÁ ME OUVINDO?! IMEDIATAMENTE!!!!

SOLDADO – Sim, Senhor, com certeza!

Teodoro desliga o telefone e, com apoiando-se arqueado com as mãos na mesa, olha para baixo, para uma gaveta aberta. Nela, vê-se um porta-retrato

com uma foto de Serafim ainda criança. Os olhos de Teodoro estão irados. Ele fecha a gaveta com um chute.

CAPÍTULO IV

CENA 1 • EXTERIOR/PONTE/DIA

Dois GR estão olhando as fitas de segurança do local onde Serafim foi jogado.

GR1 – Ele só pode estar morto.

Os dois olham pelo rio.

GR2 – [Falando com o Príncipe através de um radiofone] Senhor, a queda foi provavelmente fatal, a chance de ele estar vivo é muito baixa e-

PRÍNCIPE – PROVAVELMENTE?! VOCÊ QUER DIZER QUE HÁ A POSSIBILIDADE DE ELE ESTAR VIVO!?! ESCUTEM BEM, VOCÊS IRÃO TRAZÊ-LO ATÉ MIM, VIVO OU MORTO, ENTENDERAM?!]

GR2 – S-sim, senhor. Vamos vasculhar o rio. Câmbio e desligo. [vira pro outro GR e olha para o rio]. Ó, céus...

CENA 2 • EXTERIOR/MAR/DIA

Serafim emerge da água num suspiro profundo. Olha para os lados – está como que num oceano.

SERAFIM – Hmm?

Avista terra próxima a ele. Põe-se a nadar. Chega numa praia e vai andando. Vê uma paisagem de tulipas que se estende ao infinito e reconhece-a.

SERAFIM – Não pode ser... Eu voltei?! Mas como?!

Avista uma casa de cabeça para baixo. Reconhece-a.

SERAFIM – Isso é novo...

Clotilde – Não é o que você esperava, certo? Hehehe

SERAFIM – Clotilde?!

Clotilde é uma baleia branca falante e flutuante, aparece de repente.

Clotilde – Siga-me, criança.

Os dois vão em direção à casa invertida, onde uma porta se avista, e os dois entram. Na sala, Margarete o espera.

MARGARETE – Ora, vejam só quem retornou!

SERAFIM – MARGARETE! COMO FOI QUE EU VIM PARAR AQUI DE NOVO?! ISSO FOI TUDO ARMAÇÃO SUA?! O QUE ESTÁ ACONTECENDO!?

MARGARETE – Tu já fostes mais inteligente, Serafim. Suba as escadas – ou deveria dizer, desça-as ahahaha – e creio que encontrarás o que procuras, criança insolente.

Serafim olha para baixo e gela. Engole em seco.

CENA 3 · INTERIOR/HOTEL/DIA

A mulher misteriosa está sentada no saguão do hotel lendo o jornal do dia, na sessão de obituários, e vê algo que a interessa. A foto de um jovem que se parece muito com Serafim. Larga o jornal.

É de noite. Vai ao cemitério de madrugada, sozinha, com uma pá. Olha para o fundo do cemitério e vê a casa de Valentina – as luzes estão acesas. Franze o cenho.

M. MISTERIOSA – Hmmm.

Põe-se a cavar até chegar no caixão. Abre-o e vê a figura parecida com Serafim. Seu rosto está todo sujo e suado, mas sorri.

CENA 4 · INTERIOR/CASA/DIA

Serafim desce as escadas e entra no quarto ao fim do corredor. A porta se fecha atrás dele. Vai até a janela e olha para baixo – duas lápides no quintal com mãos saindo da terra acenando para ele. Em cada uma lê-se “pai” e “mãe” escritos. Serafim apavora-se e sai correndo. Ao abrir a porta, não é mais o corredor, mas sim o gabinete do Príncipe.

PRÍNCIPE – Finalmente, nos encontramos, meu caro.

SERAFIM – Como você chegou aqui?! [assustado]

PRÍNCIPE – [Colocando whisky num copo para si] Devo dizer, seu plano até agora foi bastante astuto, tiro meu chapéu. Sempre achei que se um dia você saísse daquele buraco, não passaria de um

moribundo inofensivo. Pena que deu um pouco errado, não?
[sorrindo]

SERAFIM – [pretensioso] Errado?! Até onde eu sei, seu benquisto Reino é agora a barafunda do milênio, seus Guardas não passam de meras baratas tontas e “Vossa Alteza” é a maior delas!

PRÍNCIPE – É mesmo? E onde está sua família? E sua casa? Sua vida? Os 20 anos que eu tomei de você? [sorrindo]

SERAFIM – Você está pisando neles neste exato momento e eu devo dizer que não aprecio em nada sua presença por aqui. Mas já que você está aqui... Como foi que você soube de mim e do meu poder?

PRÍNCIPE – Hahaha! Eu senti sua presença no momento em que você nasceu, Serafim. Você sempre me sentiu também. Eu e você não somos tão diferentes.

SERAFIM – Se você se refere a nosso desejo de aniquilação mútua, está certo, congratulações!

PRÍNCIPE – Você ainda não compreendeu nada, não é mesmo?! Não há nada que você possa fazer que desfaça o que eu lhe fiz em primeiro lugar, criatura ignóbil! Nada trará sua família ou os 20 anos perdidos de volta. Assim como não há nada que você possa fazer para voltar à vida! [sorriso]

SERAFIM – O quê?!

PRÍNCIPE – Não era isso que você queria? Admita, todas essas máscaras eram só um jeito de você continuar eternamente aqui! Mas para voltar e ficar aqui para sempre, você precisava morrer. Ou eu entendi seu desejo incorretamente?! Hahaha!

SERAFIM – AAAAAAAH!!!!!!

Serafim pega uma faca e num golpe rápido acerta a barriga do Príncipe. Ao mesmo tempo, sente o golpe em si mesmo. O Príncipe ri.

PRÍNCIPE – Hahaha! Você continua ignorando, não é mesmo?!
Haahahahahahaha!

SERAFIM – Como pode...?!

Serafim apavora-se e a casa de repente recobra a gravidade. Cai no chão e levanta-se rápido, correndo para a porta.

CENA 5 · EXTERIOR/PONTE/DIA

A GR está num barco no rio. Resgatam a máscara de Serafim do fundo do rio.

GR1 - [falando via rádio] Senhor, encontramos a máscara.

PRÍNCIPE - E o corpo?!

GR2 - Olha ali!

Os dois veem farrapos e o que parece ser um corpo vestido nas roupas de Serafim num banco de areia pelo rio. Atracam lá e vão olhar o corpo.

GR1 - Senhor, temos o corpo. Ele está morto.

PRÍNCIPE - [chocado] O QUÊ?! COMO ASSIM ELE ESTÁ MORTO!?

GR1 - Senhor... Era uma queda altíssima, as chances de sobrevivência eram absolutamente remotas. Era isso que o senhor queria, não?

PRÍNCIPE - S-sim, é claro...

A mulher misteriosa está num barco afastado olhando tudo de binóculo. Dá um sorriso e vai embora.

GR1 - Vamos trazer o corpo para o senhor dentro de algumas horas.

PRÍNCIPE - Está certo, obrigado. Câmbio, desligo. [...] Ele está morto...

A reação do Príncipe é bem mais intensa do que ele esperava. Ele se senta e fica quase catatônico olhando para o nada repetindo "Ele está morto."

CENA 6 · INTERIOR/CASA/NOITE

Serafim desce as escadas correndo, já machucado.

MARGARET - E então? Satisfeito? [sorrindo]

Serafim apenas a olha apavorado e continua em direção à porta. Ao abri-la, vê que está tudo escuro e que beladonas gigantescas bloquearam sua saída. Uma voz lá do alto de uma delas o chama - é uma outra de suas vozes, Jeremias.

JEREMIAS - SERAFIM! AQUI EM CIMA!

SERAFIM - Jeremias?!

JEREMIAS – VAMOS, SUBA, RÁPIDO! NÃO TEMOS MUITO TEMPO!

Serafim vê uma escadaria que dá para o topo de uma das beladonas. Sobe-a e ao chegar lá em cima, Jeremias já está a frente.

JEREMIAS – Venha, siga-me! Não podemos estar aqui até a Lua aparecer completamente! Vamos, rápido, Serafim!

SERAFIM – Que pocilga é essa?! O que está acontecendo?!

JEREMIAS – Não há tempo, corra!

Serafim começa a correr e vê que a Lua vai rapidamente aumentando no horizonte. De repente, ao olhar para a Lua já quase inteira no céu, vê a silhueta de uma menina pequena. Ela tem os olhos como os dele. Ele congela.

SERAFIM – ...É você mesmo...?!

JEREMIAS – SERAFIM, CUIDADO!

Serafim então despenca de uma folha de beladona num breu absoluto. Tudo fica escuro. Ele aterrissa num quarto em formato hexagonal, cheio de máscaras nas paredes. Elas começam a falar com ele. De repente, a máscara que está usando sai flutuando de sua cara e começa a falar autonomamente também. Ele anda em direção a uma das paredes e tenta tocar uma das máscara, mas descobre que são apenas estampas em cortinas. Ao abaixá-las, descobre que todas as paredes e o chão são espelhos, e o quarto começa a girar, como se fosse um caleidoscópio gigante. Um olho felino parece olhá-lo de cima. Num desses giros, uma parede se quebra e Serafim atravessa-a, caindo no que parece ser uma sala escura, com apenas uma luz. Não se move, está ensanguentado. Um gato cinza gigantesco o olha de cima. De repente, várias máscaras flutuantes e pessoas se aglomeram em sua volta. Serafim está numa mesa redonda e todos estão sentados a sua volta, decepcionados.

MARGARET – Já era hora. Uma pena, ainda assim.

JEREMIAS – Pobre Serafim.

BALEIA – Tão ingênuo, o pobrezinho.

CENA 7 · EXTERIOR/CIDADE/DIA

Ministro da Defesa Civil vai a uma coletiva de imprensa ao vivo:

MINISTRO – É com alívio que venho informar oficialmente que o indivíduo que esteve causando o caos que instalou em nosso país no último mês foi identificado e encontrado morto à beira do rio hoje às 10h34 da manhã.

Jornalistas se alvoroçam.

MINISTRO – Um de cada vez, por favor. Ehm, você.

JORNALISTA 1 – Senhor, quem é este indivíduo e como a administração da cidade pretende reverter o quadro, afinal estima-se que mais de 60% da população se encontre comprometida.

MINISTRO – A identidade do indivíduo permanece confidencial por razões de segurança nacional. A administração da cidade tem tudo sob controle até o momento, mais hospitais psiquiátricos estão sendo abertos e há ajuda internacional vindo para nos amparar. [aponta para outro jornalista] Você.

JORNALISTA 2 – Senhor Ministro, onde está o Príncipe Teodoro? Não deveria ser ele a pessoa a dar a notícia?

MINISTRO – Nada a comentar neste quesito. Próxi...

JORNALISTA 2 – Mas Senhor, como Soberano de um povo, não é nosso justo direito saber que nosso líder se encontra apto para enfrentar tempos de crise como estes?

MINISTRO – Como eu disse, não tenho nada a....

JORNALISTA 3 – Há boatos de que o Príncipe estaria de cama em casa. Há alguma confirmação de que ele estaria sofrendo de alguma condição de saúde?

MINISTRO – Eu, realmente...

Jornalistas fazem alvoroço. Príncipe está de cama, depressivo. Ninguém entende muito bem por quê. Está meio retardado. A cidade segue um caos.

CENA 8 • INTERIOR/SALA ESCURA/NOITE

Todos sentados à mesa redonda com Serafim no meio

MÁSCARA – O que vamos fazer?!

MÁSCARA2 – Acho que não há muito o que fazer, ele não tem como retornar. Não assim.

MARGARET - Definitivamente, não.

JEREMIAS - A gente não pode largá-lo aqui, simplesmente.

BALEIA - Eu nunca vi ele ficar assim antes... Honestamente, eu achava que ele tava pronto.

MARGARET - Eu também, todos achamos. Por isso mandamos ele de volta. Agora ele realmente não existe mais. Que decepção.

MÁSCARA 3 - Bom.... Se a gente deixar ele aí, uma hora ele vai acordar, não?

CLOTILDE - Acho que não, hein. Ele virou presunto real. O que eu não entendi é como que a gente ainda tá aqui...

JEREMIAS - Nem eu, mas já que somos só personalidades que existem na mente dele, não acho que a gente vá durar mais muito tempo, também. Deveríamos tomar uma decisão logo. Margaret, tá pensando no que eu tô pensando?

MARGARET - Você acha que já é hora?

JEREMIAS - Não sei que outro jeito dar.

MARGARET - Também não vejo muita saída. Agora que ele não existe mais, nós precisamos existir...

MÁSCARA 2 - Está bem. Todos em favor da Grande Amálgama, levantem a mão.

Todos levantam a mão direita.

MARGARET - Pois bem. Vamos lá.

Todos se levantam e fazem uma fusão de seus corpos. Serafim, durante o processo, apodrece, virando apenas um esqueleto, exceto por seu rosto, que se mantém em perfeito estado, como uma máscara. A fusão resulta num Serafim sem rosto. Ele se dirige até o corpo do Serafim original, pega-lhe o rosto e veste-o. Dá uma olhada para o Grande Gato, e faz reverência.

GRANDE GATO - MIAAAAU!

O Gato dá uma patada de cima para abaixo em Serafim, e então ele acorda. Está num quarto de hotel. Olha para os lados, tentando entender o que está acontecendo. Vê roupas e uma máscara em uma cadeira. Já sabe o que fazer. Anda pela cidade, com a máscara na mão, rosto a mostra, até chegar

na entrada do Palácio Real. Os GR perguntam quem é. Serafim apenas veste a máscara. GR se espantam.

CENA 9 • INTERIOR/SUITE REAL/NOITE

GR entra na suíte real para falar com o Príncipe, que está praticamente petrificado em sua cama.

GR – Vossa Majestade Real, tenho notícias importantes.

PRÍNCIPE – Hmmmm...

GR – Ele está vivo, Senhor.

PRÍNCIPE – Hmm?

GR – Serafim. O corpo era de outra pessoa. Nós capturamos o verdadeiro Serafim, vivo.

O Príncipe arregala os olhos e levanta-se.

GR – Ele está no calabouço do Palácio. Nós o temos.

PRÍNCIPE – SERA.. SERAFIM ESTA VIVO!? HAHAHAHAHHAHAHA!

CAPÍTULO V

CENA 1 · INTERIOR/PRISÃO/NOITE

Serafim está preso no calabouço do Palácio Real. Fala com a Lua.

SERAFIM – Quantas vezes será que já nos encontramos em outras dimensões, cara amiga? Eu duvido que você já tenha me visto antes. Não assim, pelo menos. Quantas milhares de vezes você já não apareceu por estas bandas, às vezes mais, às vezes menos decidida a iluminar, com sua luz prateada, alguma cena que lhe interessasse? Quantas maravilhas sua mesma face já não presenciou, me pergunto... Sei que é muita prepotência de minha parte fazer-lhe qualquer pedido, mas gostaria de solicitar-lhe, humildemente, para que vire-se e deixe sua face-irmã assistir ao espetáculo de hoje. Serei eu a estrela-lo desta vez e garanto-lhe, velha amiga, que você não perde por esperar!

CENA 2 · INTERIOR/PALÁCIO/NOITE

Príncipe está alucinado pra ir falar com Serafim.

MATILDA – Como ele está?

MÉDICO – Ele faz questão de ir falar com o prisioneiro, não recua quanto a isso de maneira alguma. Eu não sei se há algo que possamos fazer para...

PRÍNCIPE – [através da porta] HHAHAHAAH! ONDE ESTÁ ELE?! EU QUERO VÊ-LO!!

MATILDA – [abre a porta] Teodoro!

O Príncipe está nu.

PRÍNCIPE – Eu exijo ir falar com ele imediatamente!

MATILDA – Teodoro, ao menos vista roupas!

PRÍNCIPE – [deixando que criados se aproximem] Você ficou sabendo, Guilhermina!? Eles o pegaram, haha! EU SABIA QUE CONSEGUIRÍAMOS! ELE NÃO IA MORRER ASSIM TÃO FACILMENTE, HAHA!

MATILDA – Eu... Meu amor, você não acha que deveria esperar um pouco antes de descer e—

PRÍNCIPE - ESPERAR?! VOCÊ ENLOUQUECEU?! EU ESTOU ESPERANDO POR ISSO UMA VIDA INTEIRA, VOCÊ NÃO ENTENDE??!

MATILDA - Uma vida inteira?! Como assi—

Príncipe passa por ela e derruba-a no chão junto. Anda junto com dois GRs e vão todos para o calabouço. Expressão da consorte é de ressentimento profundo.

CENA 3 • EXTERIOR/PALÁCIO REAL/NOITE

A mulher misteriosa aparece escalando em um ponto da grade que cerca o Palácio Real. Lá dentro, ela passa correndo por trás dos Guardas na entrada e chama-os:

M. MISTERIOSA - Ei, panacas!

GR1 - OLHA LÁ! INVASORA!

GR2 - PEGA ELA!

No que os dois GR saem correndo em direção a ela, ela mesma aparece na frente da entrada, e desparafusa quase que inteiramente o portão de entrada. Sua versão de si lá dentro, uma ilusão, desaparece repentinamente.

GR1 - PRA ONDE ELA FOI?!

GR2 - CHECA DENTRO DO PALÁCIO!

A mulher sorri. Vai embora.

CENA 4 • INTERIOR/CALABOUÇO/NOITE

Príncipe chega com dois GR para falar com Serafim preso. Não podem olhá-lo nos olhos diretamente.

PRÍNCIPE - Onde ele está?

GR1 - Vossa Majestade, o Senhor não pode falar diretamente com ele por causa de seu olhar. Achamos que é através dele que ele enlouquece as pessoas. É muito perigoso.

GR2 - Aqui está senhor, o senhor pode falar com ele através deste microfone. Lá está ele.

PRÍNCIPE - [alto-falante] Ora, ora, o que temos aqui! Hahaha!

SERAFIM – É você...

PRÍNCIPE – Eu confesso, Serafim, uma parte de mim achou que não veria este momento acontecer, mas que prazer sem tamanho é vê-lo todo desgrenhado e encarcerado! Haha!

SERAFIM – ME TIRE DAQUI AGORA, SEU MATUSALÉM DEGENERADO!!

PRÍNCIPE – HAHAHAHA! Você não perde por esperar, imundo! Você destruiu a cidade inteira com seu encanto diabólico! Um a um você corrompeu cada cidadão que minha família lutou por gerações para adestrar! Eu deveria ter te matado quando tive a chance, mas não cometerei o mesmo erro desta vez!

SERAFIM – NÃO! EU IMPLORO, NÃO ME MATE! TENHA PIEDADE, POR FAVOR, EU-

PRÍNCIPE – HAHAHAHAHHA! Vê-lo implorar por sua vida quase me satisfaz, mas não, criatura, sua vida não será poupada! E não se preocupe, não será a única coisa que farei a você...

SERAFIM – DO QUE VOCÊ ESTÁ FALANDO!?!?

Príncipe sorri.

PRÍNCIPE – [Virando-se] Furem seus olhos.

GRs – Sim, Senhor.

SERAFIM – NÃOOOO! EU IMPLORO, NÃO FAÇAM ISSO!

Príncipe sai da sala rindo.

CENA 5 • EXTERIOR/PRAÇA CENTRAL/NOITE

Os loucos estão amontoados numa praça em Urânia quando, de repente, o noticiário é interrompido para um aviso urgente.

JORNALISTA – Interrompemos nossa programação usual para um aviso urgente. Foi capturado o verdadeiro causador do caos psicótico. Seu nome é Serafim, e ao contrário do que se pensava, não está morto.

Os loucos param por um momento e começam a prestar atenção.

JORNALISTA – Ao que tudo indica, o prisioneiro se encontra preso no Palácio Real e será executado amanhã pela manhã.

Loucos gritam. Vão todos em direção ao Palácio.

CENA 6 • INTERIOR/CALABOUÇO/NOITE

Matilda levanta-se no meio da noite, na surdina, e desce as escadas sem ser vista até o calabouço. Está escuro. Vai até a cela de Serafim.

MATILDA – Serafim...?

Ninguém responde, mas Matilda pode ver sua silhueta de costas para ela.

MATILDA – Eu sei que eu devo ser uma das últimas pessoas com quem você gostaria de falar neste momento, mas me escuta, por favor... [Começa a chorar] Eu não aguento mais... Eu nunca fui feliz nesta vida, Teodoro e eu tínhamos um acordo de que ficaríamos juntos ajudando um ao outro, e que poderíamos viver nossas vidas privadas separadamente, mas... Funcionou por um tempo, mas eu já não aguento mais essa vida... Eu não vejo mais graça em nada e nem mesmo nossa amizade nos sustenta mais e eu... Eu estou muito cansada, então... Eu queria apenas que você me fizesse como os outros, Serafim! Eu me rendo ao seu feitiço, eu quero ser como você...

Serafim levanta-se e vira-se. Vem andando em direção a Matilda e quando entra na luz, vê-se que está com uma venda ensanguentada nos olhos. Matilda dá um suspiro em susto.

SERAFIM – Um pouco tarde para isso, não? [sorri]

CENA 7 • INTERIOR/PALÁCIO REAL/DIA

Amanhece. GRs vão buscar Serafim para sua execução. Serafim está apático.

GR – Hora de morrer, mascarado!

GRs levam Serafim pelos corredores até uma sala. No caminho, Serafim olha por uma janela e ouve uma multidão de loucos amontoados na entrada do Palácio Real.

SERAFIM – Hmmm?

Entram num salão enorme, cheio de nobres. Vê-se uma guilhotina no meio do salão. O Príncipe Teodoro está de pé, sozinho, em frente ao trono. Os GRs levam Serafim até o altar onde ele será executado.

PRÍNCIPE – Que dia glorioso! Após um mês desastroso na história do Principado de Urânia, finalmente posso dizer que capturei a fonte de todo o mal que se assentou sobre nós! Quanta audácia, quanta malevolência há de ter um ser humano para causar todo este

Teodoro congela. Não fazia ideia de que Serafim saberia da história, ele era muito jovem.

SERAFIM – Você quer contar ou devo eu tomar a iniciativa?

TEODORO – Já chega!

SERAFIM – Por que você não me matou, Teodoro? Você e seus guardas chacinaram minha família inteira num piscar de olhos, e eu e você sabemos que foi por minha causa.

NOBREZA – Que absurdo! Isto é verdade!? Que horror! Hediondo, eu digo!

TEODORO – Cale-se, Peste!

SERAFIM – Você sentiu minha presença no exato momento em que eu nasci, não é mesmo? Antes mesmo que eu sequer soubesse das minhas capacidades, lá estava você. Você morre de medo de mim! Você se rói de terror de mim todas as noites, ADMITA! Hahahauhauh!

TEODORO – ISTO É UM ABSURDO, CALE-SE! EU EXIJO RESPEITO–

Loucos entram no Salão. Todo mundo se apavora.

PRÍNCIPE – GUARDAS, DETENHAM-NOS!

SERAFIM – [comandando os loucos] ESPEREM! Ainda não. [todos eles param]

Matilda entra no Salão. Está enlouquecida.

MATILDA – OLÁ, MEU AMOR!

TEODORO – MATILDA! O QUÊ–

SERAFIM – Você não achou mesmo que furar meus olhos ia ser suficiente para me deter, achou?! Hahahahah!

Serafim continua.

SERAFIM – Mas ainda assim, com todo o seu temor, você não conseguiu me matar, não é mesmo? Dentro da Torre, eu me sentia livre e infinito, e sair foi como entrar num exílio infernal e excruciante! Meu rosto, este mundo, meu passado, tudo era dor! E não poderia continuar assim... Eu fiz tudo em meu poder para que nenhuma alma miserável jamais tivesse que secar até virar pó novamente.

TEODORO – GUARDAS, MATEM-NO

Os Guardas estão enlouquecidos. Soltam Serafim.

SERAFIM – Obrigado. E enfim, foi aí que eu entendi: eu não seria quem eu sou neste instante, nem estaria onde estou se não fosse graças a você. Você não me trancafiou naquela Torre para apodrecer, você me colocou lá para me cozinhar lentamente! Isso tudo era exatamente o que você queria!

TEODORO – [absolutamente transtornado] CALE-SE AGORA, CRIATURA IMBECIL! EU VOU LHE MATAR COM MINHAS PRÓPRIAS MÃOS-

SERAFIM – VOCÊ FEZ TUDO ISSO CONSIGO MESMO!

LOUCOS – MATE-O! MATE-O!

Serafim vai se aproximando. Príncipe está apavorado.

SERAFIM – Você quis cada uma das delícias que aconteceram a esta cidade, você deu vida a tudo isto com suas próprias mãos. [Coloca as mãos no rosto do Príncipe] E eu adoraria te enlouquecer, mas eu não posso – você é o mais louco de todos nós.

Serafim beija o Príncipe apaixonadamente enquanto todos os loucos olham estupefatos, numa reviravolta rebelde. Queriam o Príncipe morto. Serafim termina de beijá-lo, levanta-se com as mãos dadas a Teodoro e faz uma reverência teatral à multidão que os assiste.

PRÍNCIPE – [com um olhar aliviado e apaixonado] Finalmente.

SERAFIM – E fim! Obrigado a todos pela presença.

Um silêncio ensurdecador se instala por um instante no Salão e então alguém grita:

MULTIDÃO – TRAIADOR!!

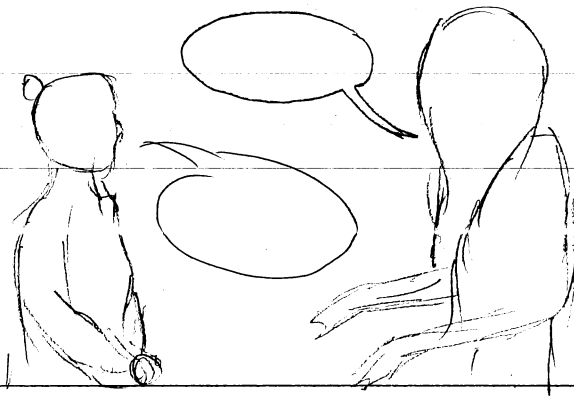
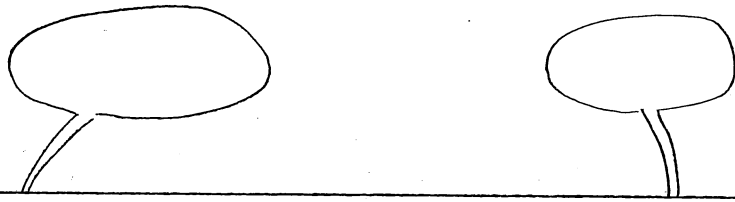
Os outros loucos do recinto vão atrás gritando em direção a Serafim e Teodoro, e os estraçalham. Enquanto são praticamente comidos vivos, Serafim e Teodoro têm um sorriso extático em suas faces. Ao fim da carnificina, os loucos, agora acalmados, talvez até são novamente, saem do recinto em paz entre si, porém reclamando do desfecho.

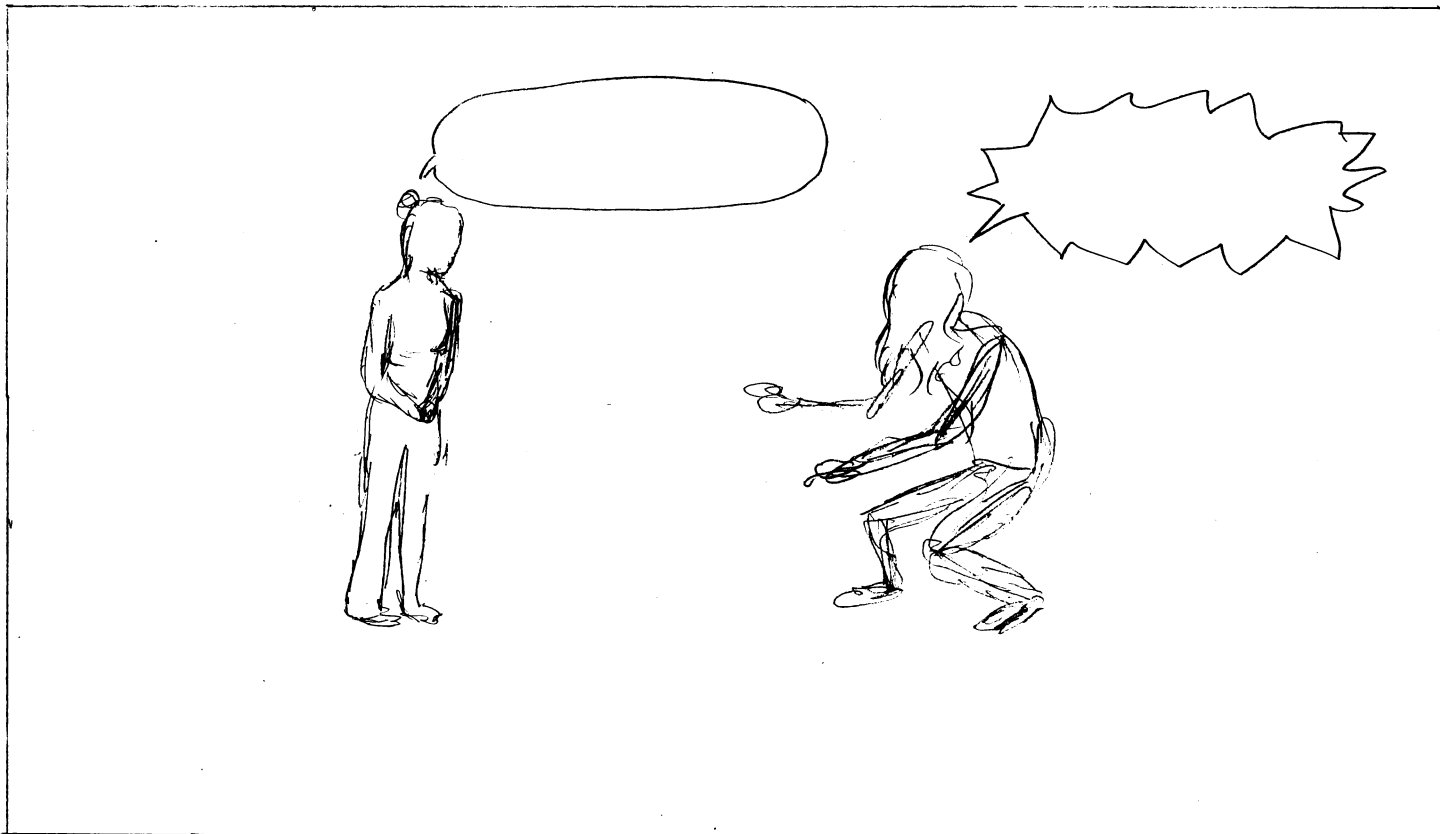
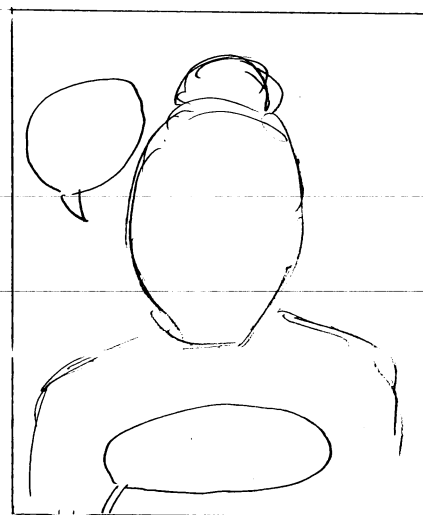
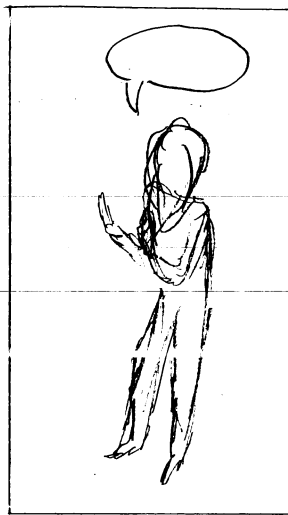
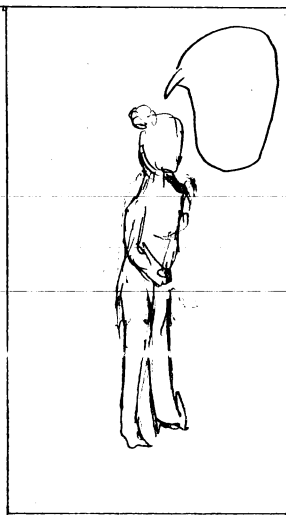
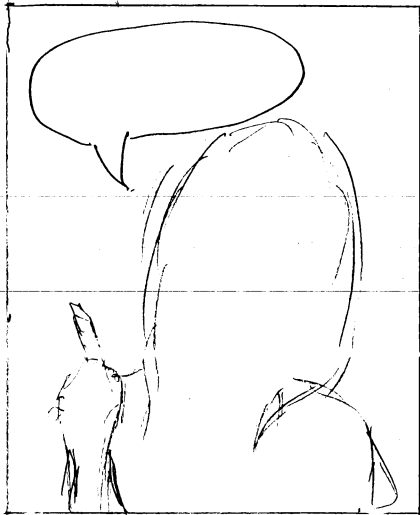
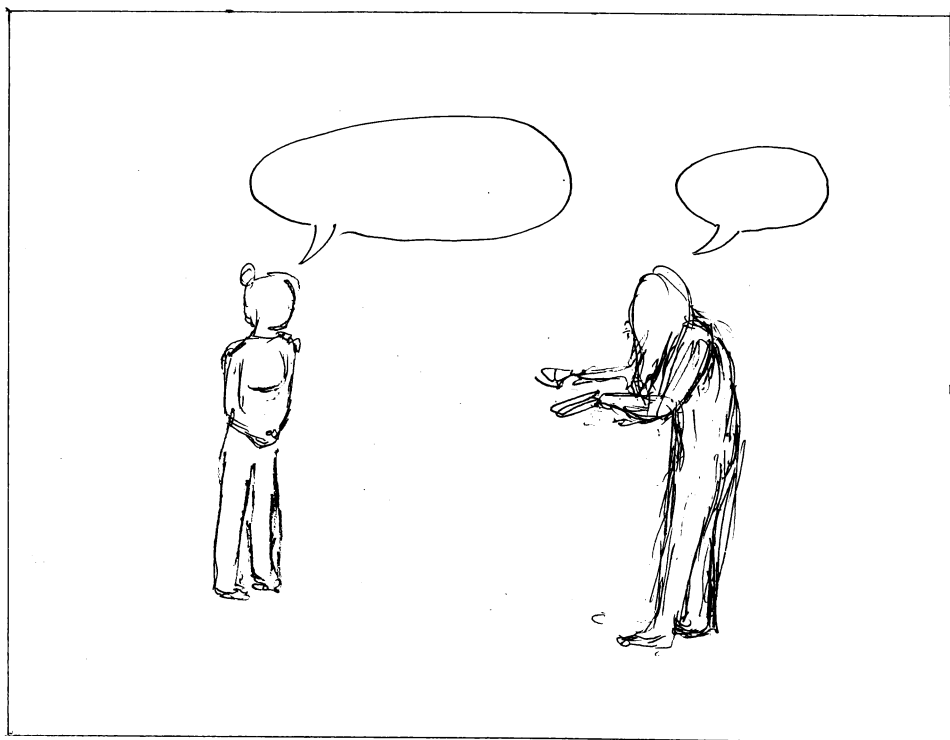
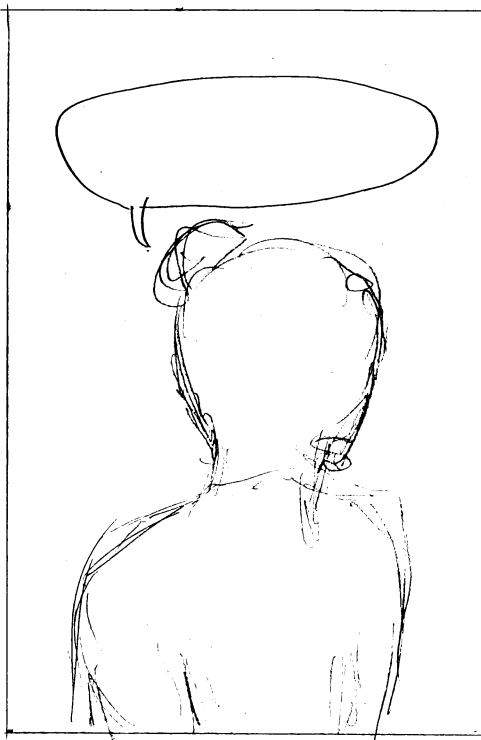
PESSOAS NA MULTIDÃO – Que merda! Porcaria! Achei que o maluco loirinho ia meter o a porrada no Príncipe, que bosta! Não acredito que eu perdi meu tempo com isso!

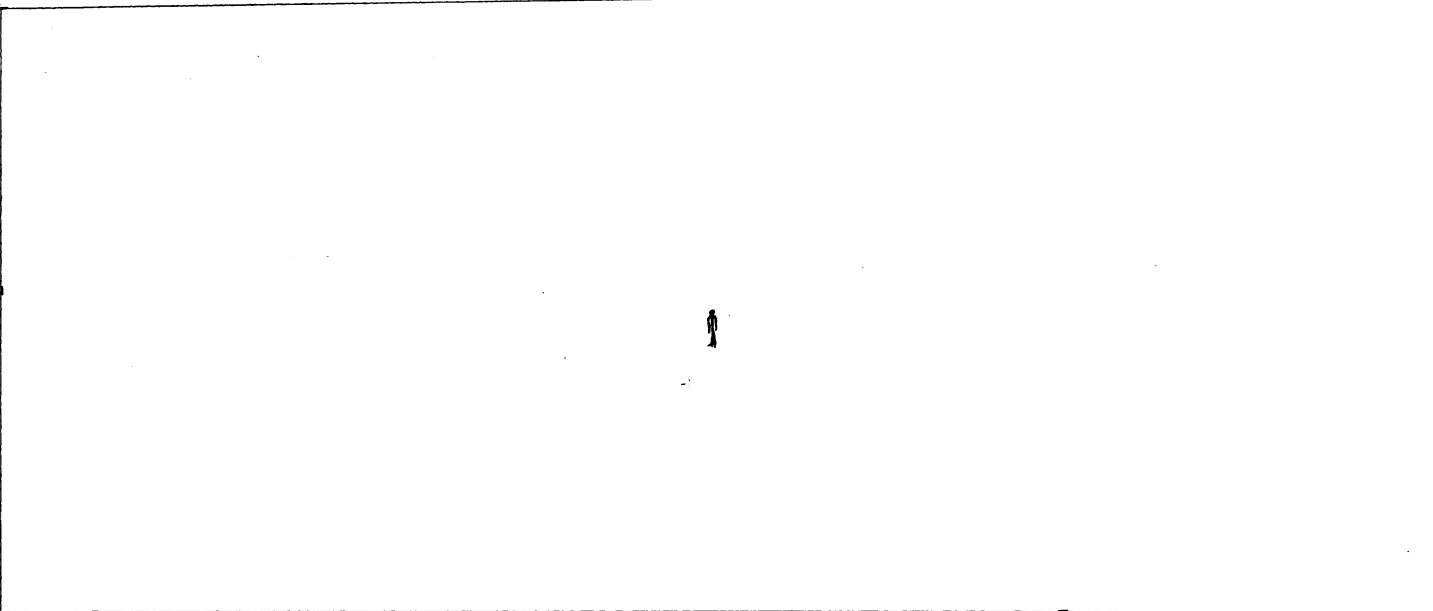
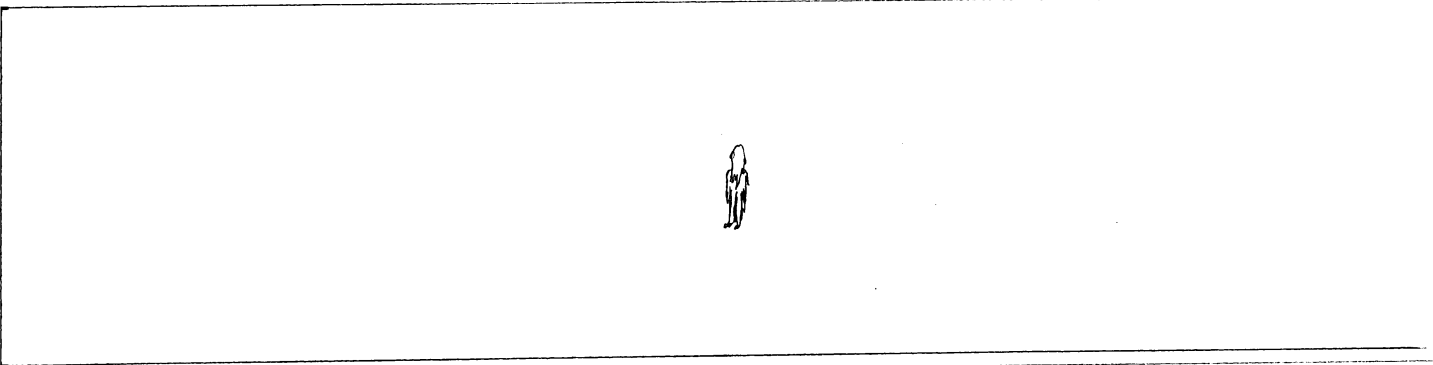
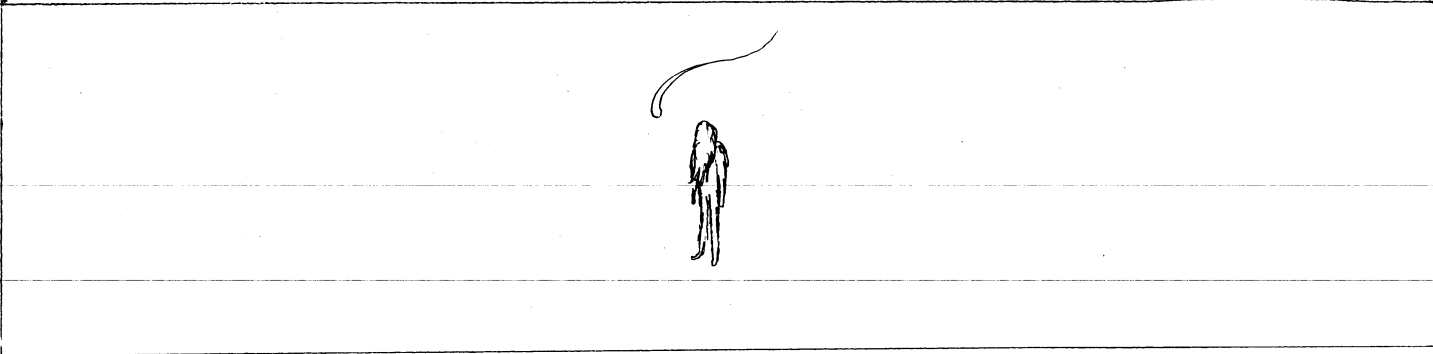
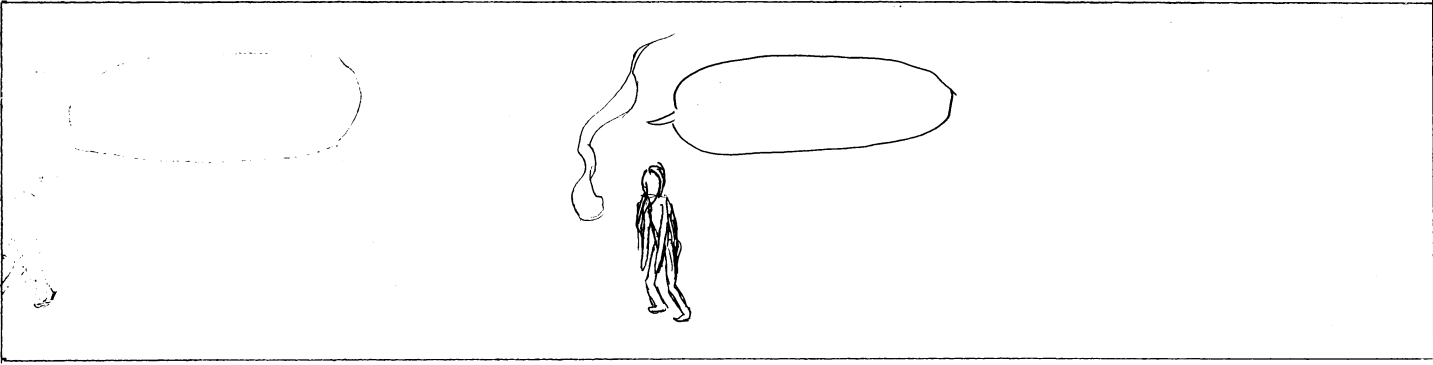
CENA 10 · INTERIOR/PALÁCIO/CREPÚSCULO

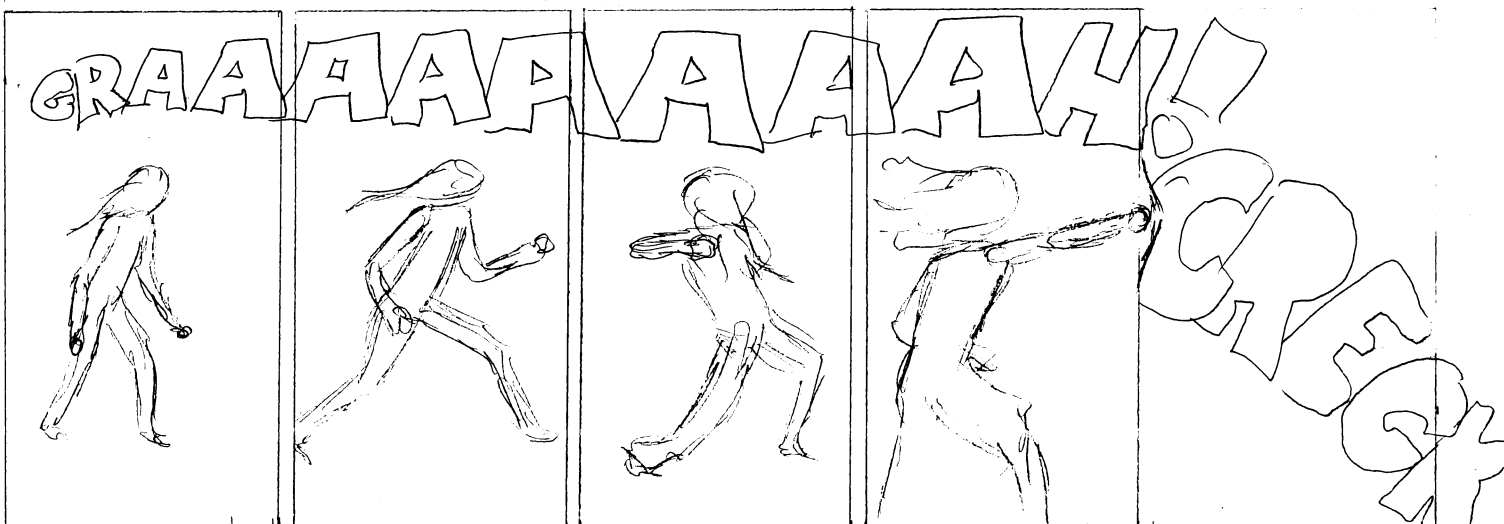
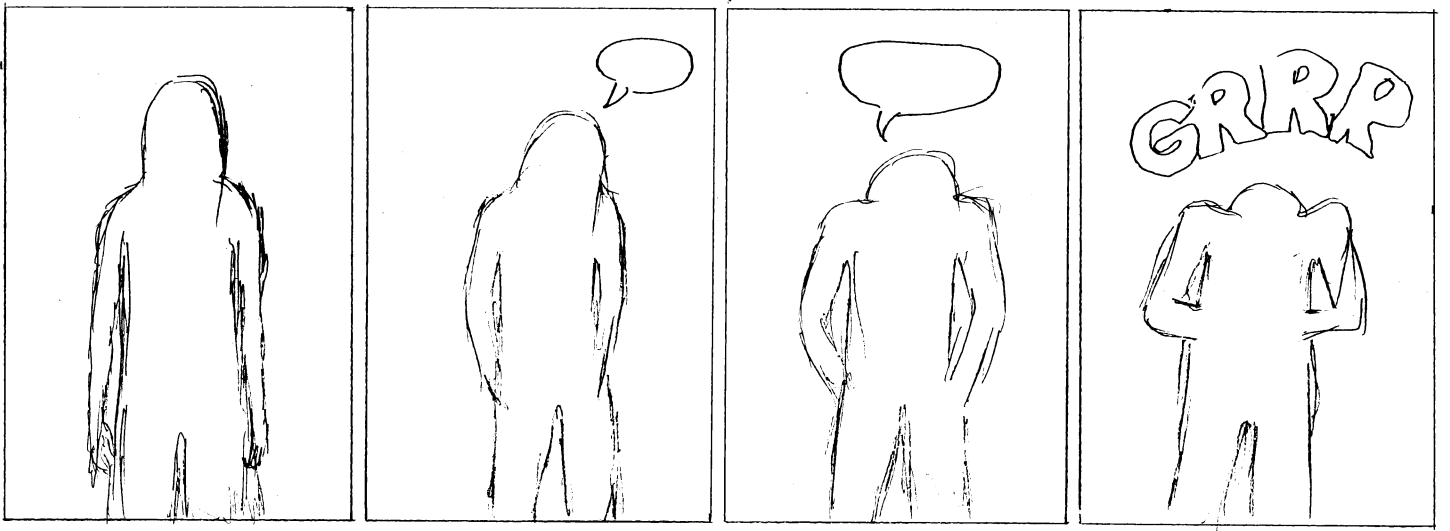
Ao fim, depois que o Palácio Real foi esvaziado, a mulher misteriosa aparece vestindo um capuz igual ao de Valentina no início do primeiro capítulo. Vai até onde restam alguns farrapos de Serafim e de Teodoro e os coleta. Em seguida, vai embora. Anda pelas ruas de Urânia até chegar à casa de Valentina. Está vestindo óculos escuros. Retira o casaco e põe-se a costurar os farrapos dos dois num só. Ela manca igual a Valentina. Emoldura o pedaço de pano e põe-no em cima da porta da frente. Olha para a janela, ao longe. Tira os óculos – seus olhos são cinza e lilás como os de Serafim. Um sorriso.

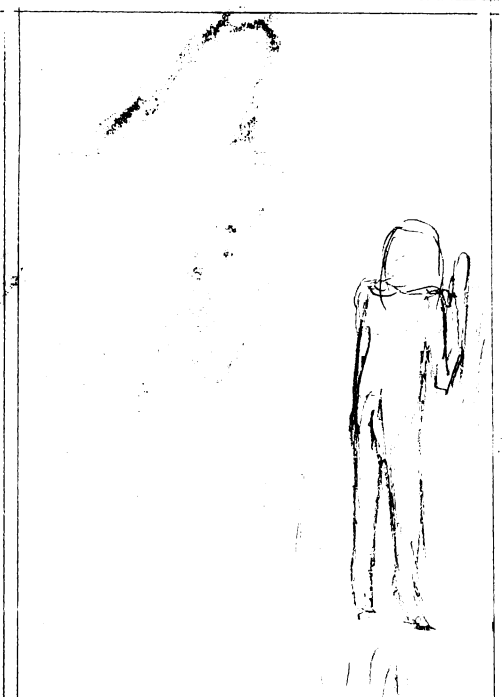
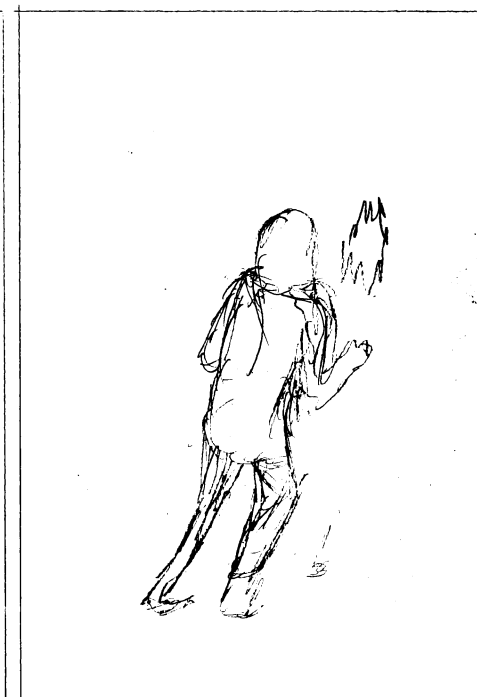
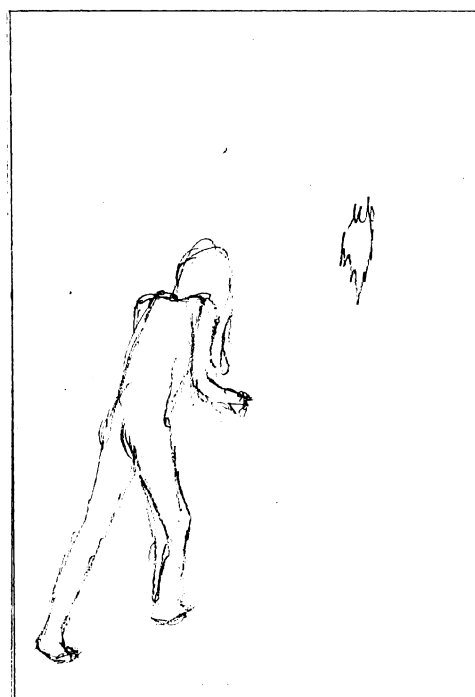
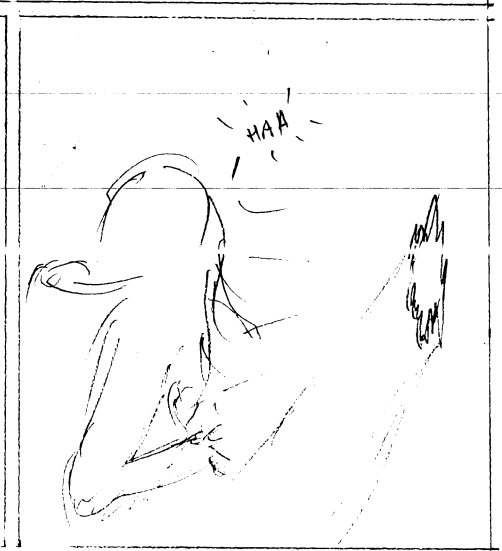
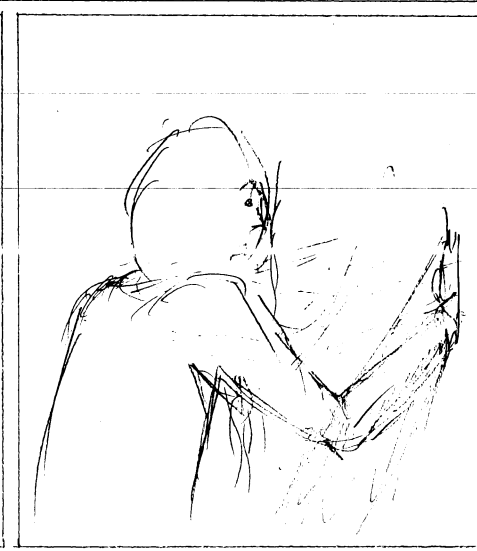
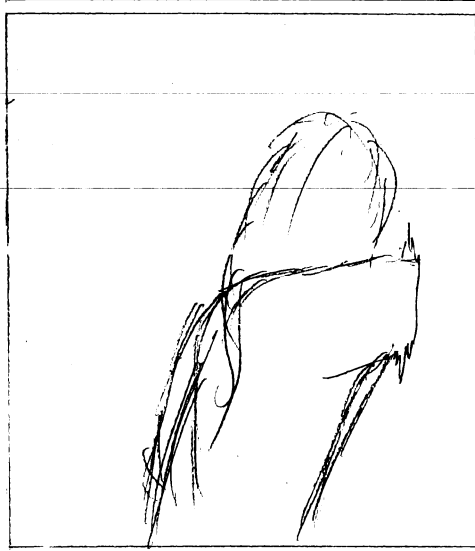
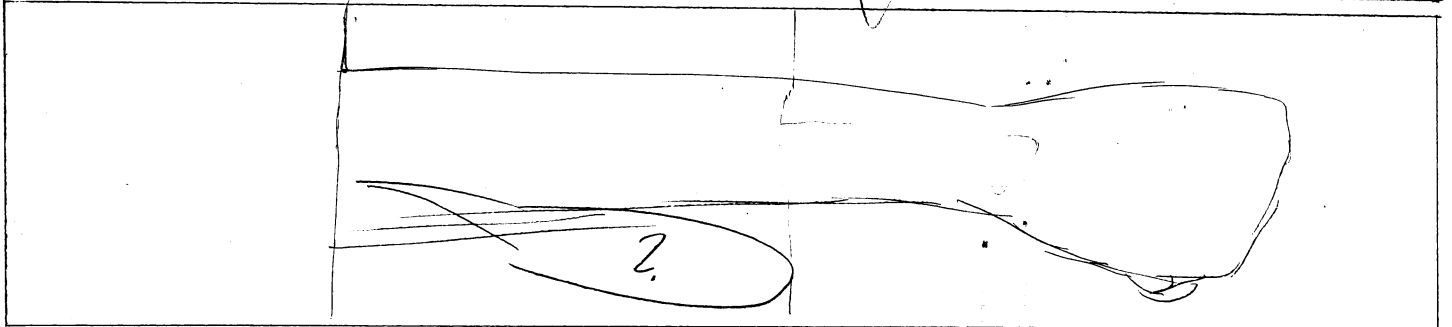
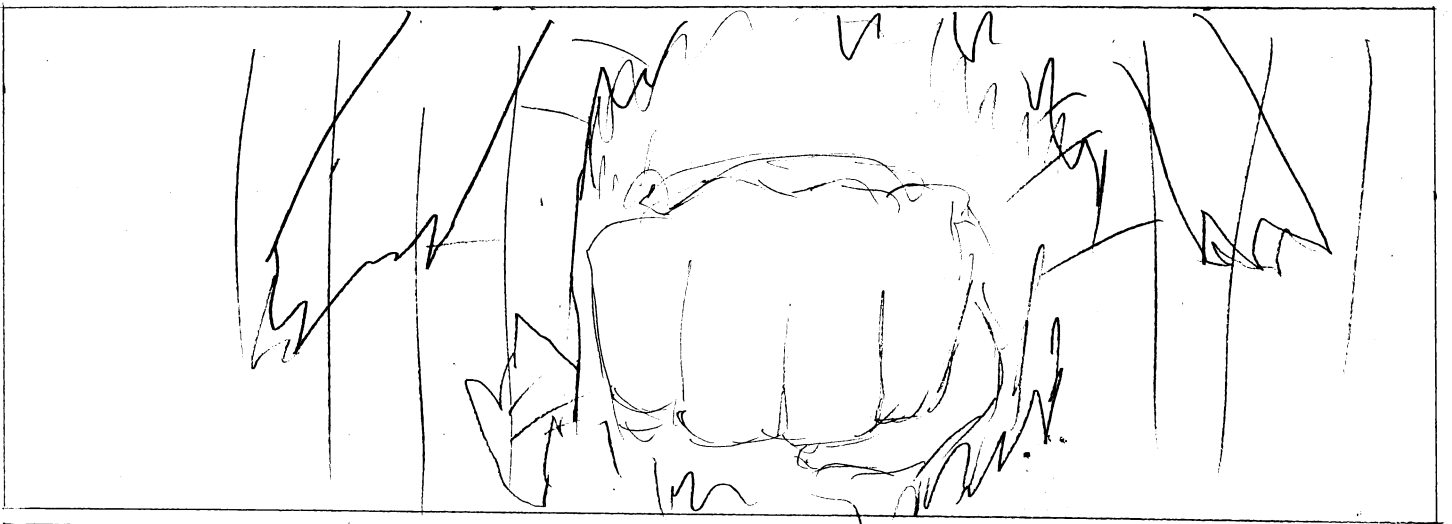
6.2. STORYBOARD – VERSÃO FINAL



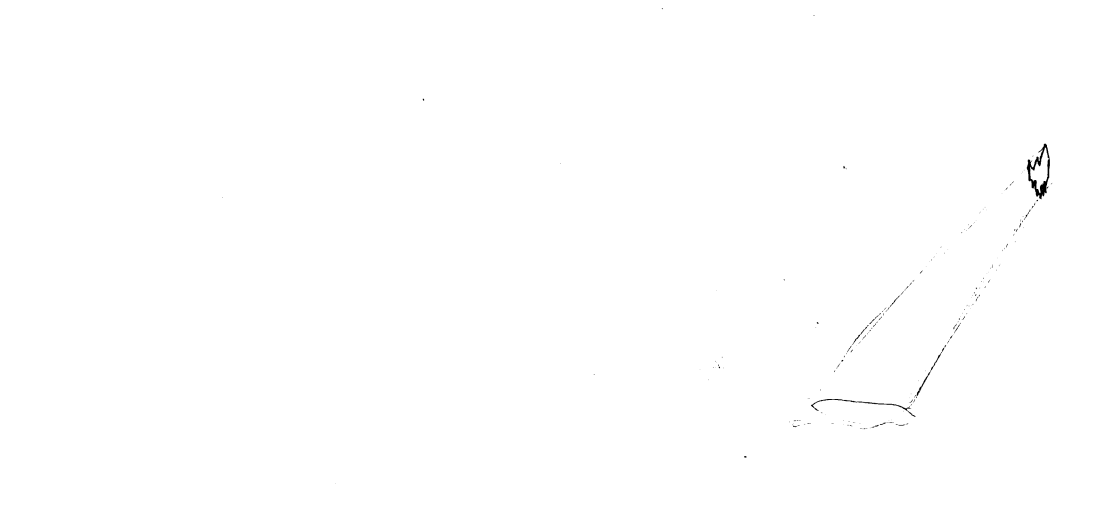
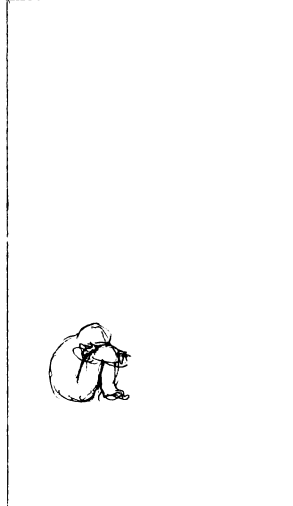
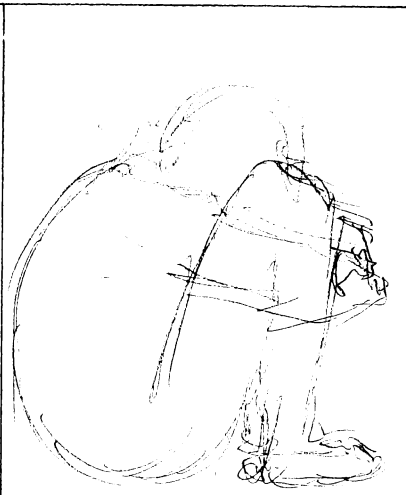
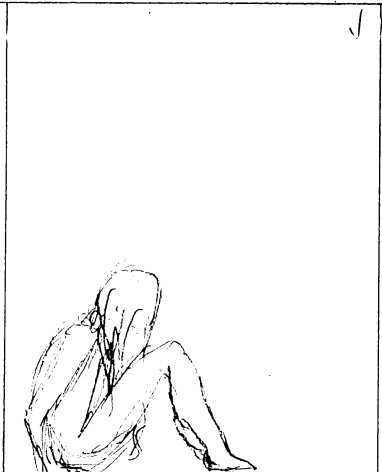
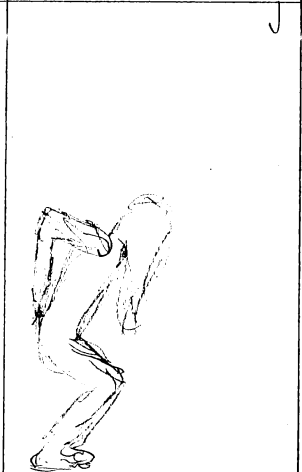
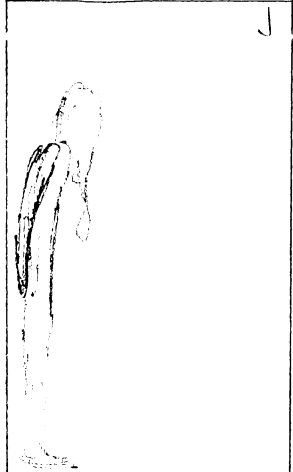
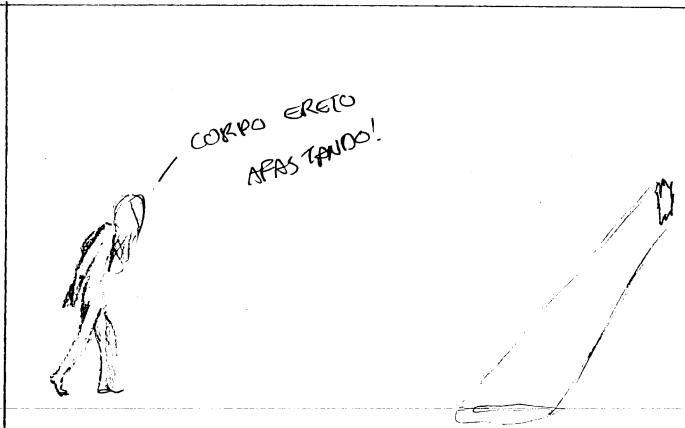
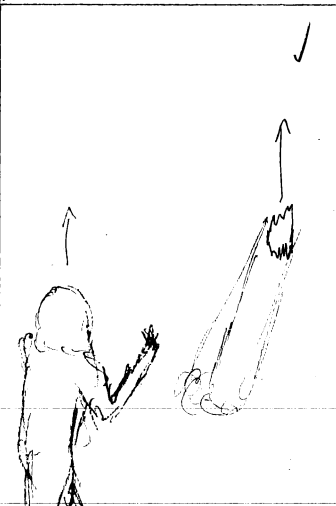
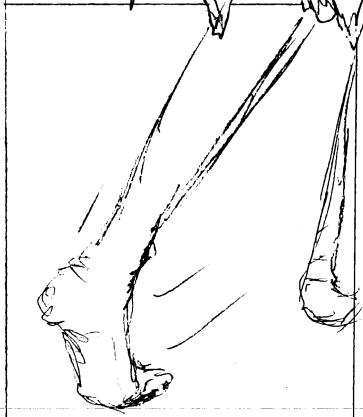
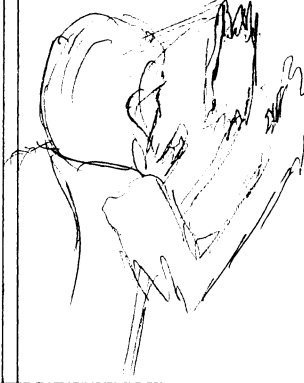
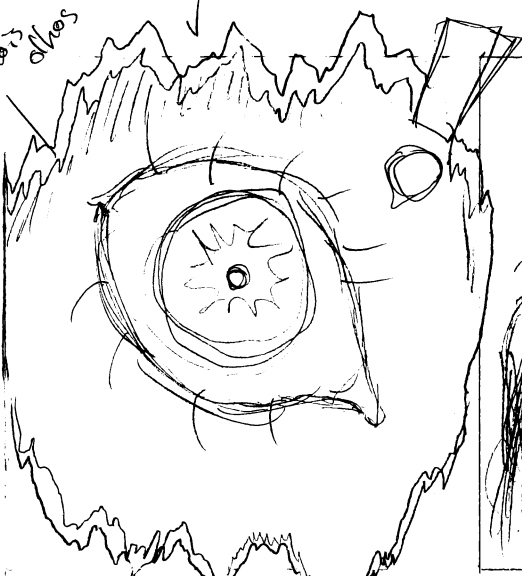


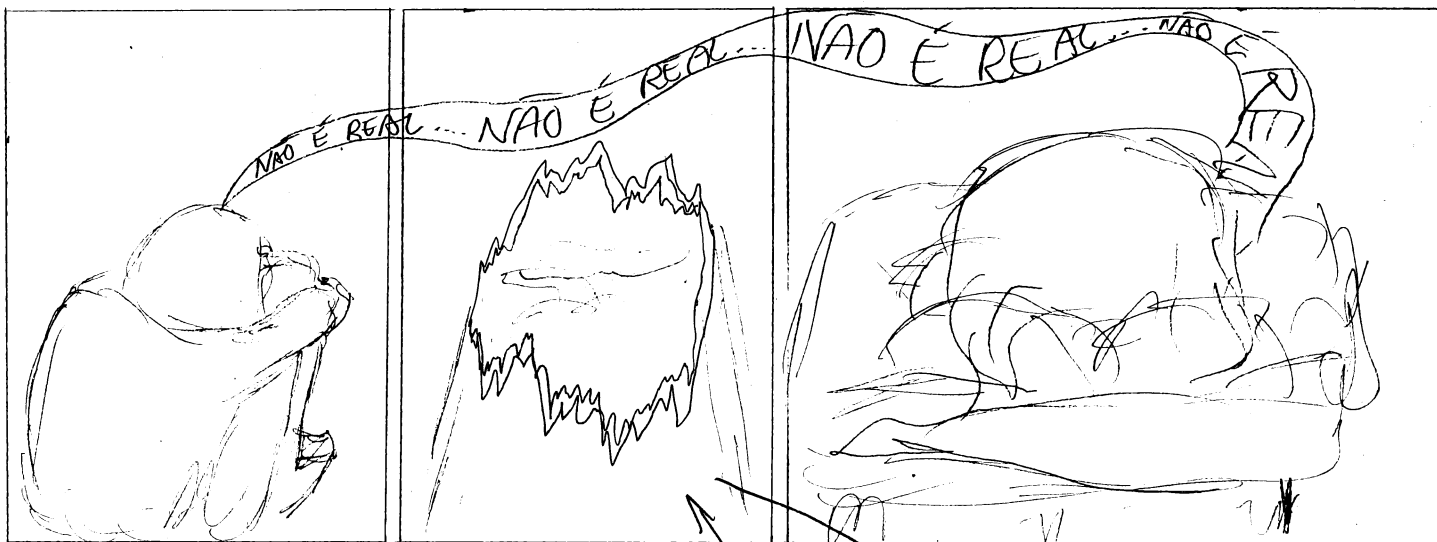




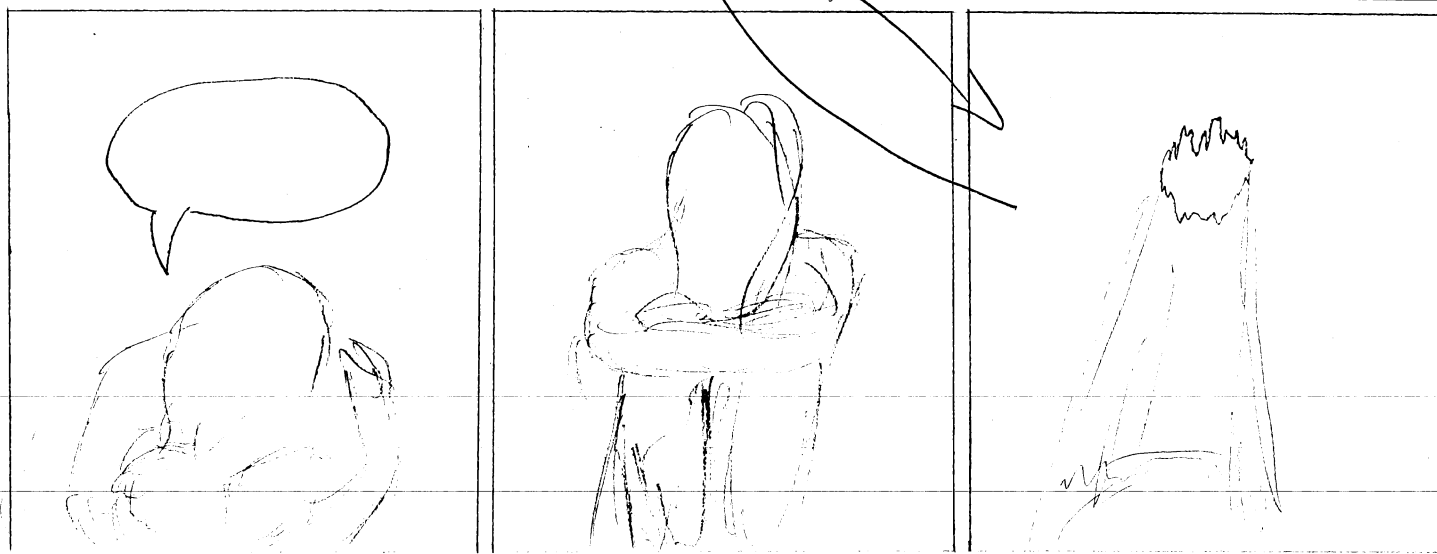


de los otros

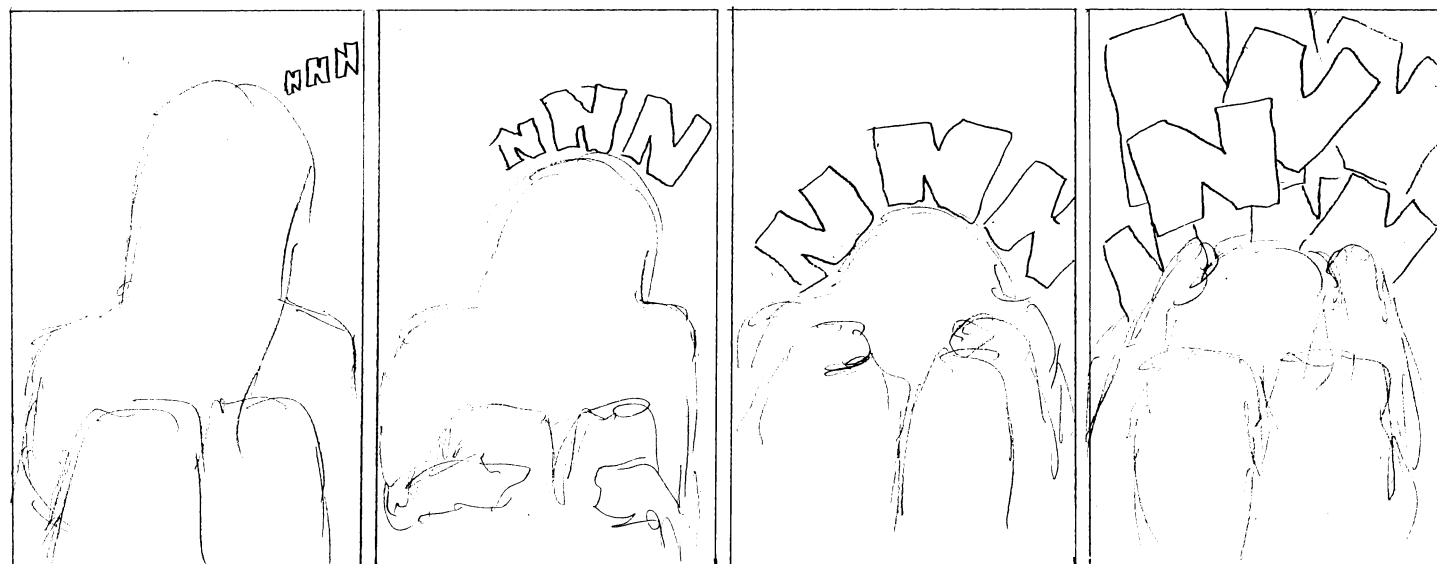




4.1



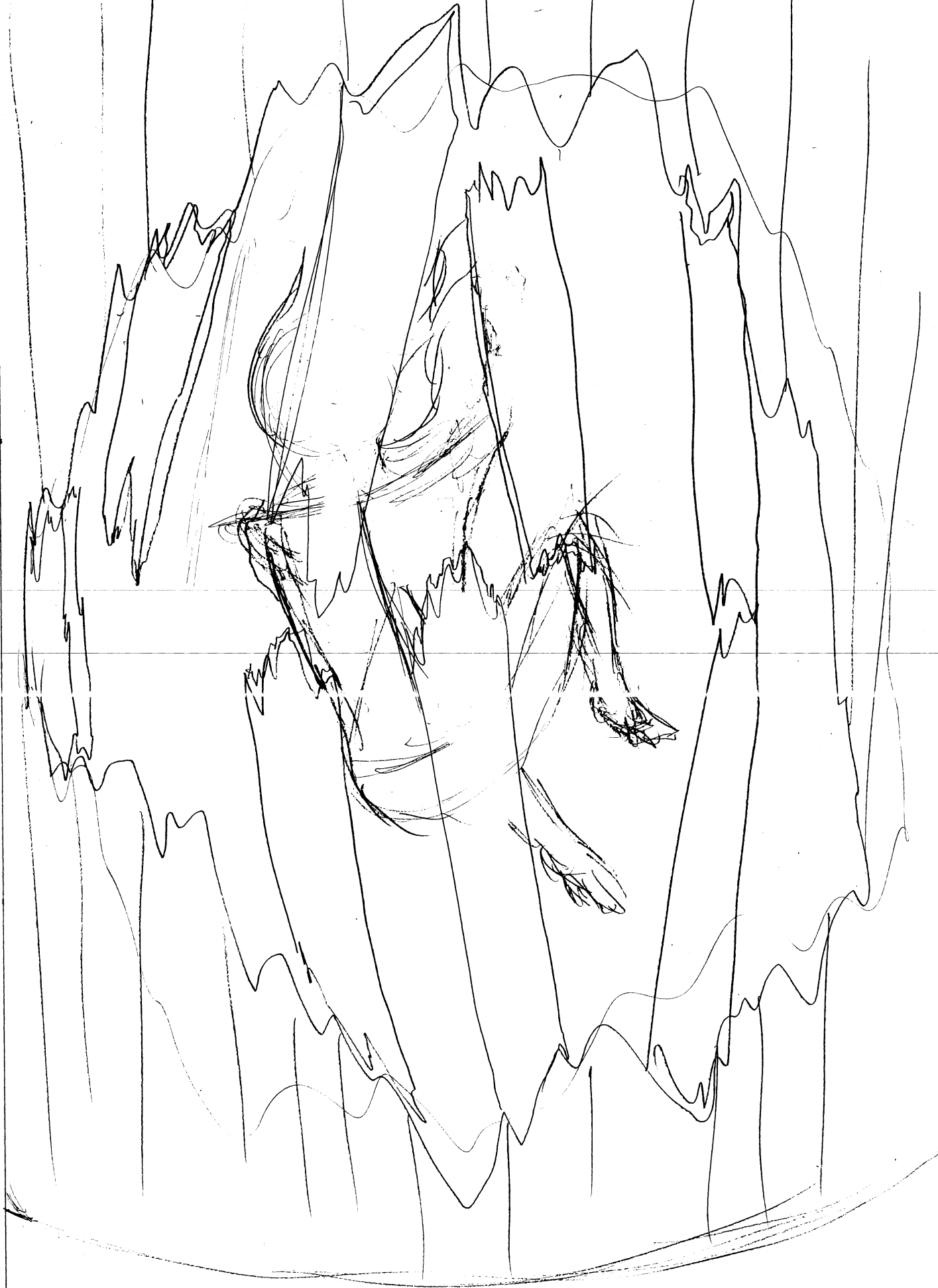
4.3

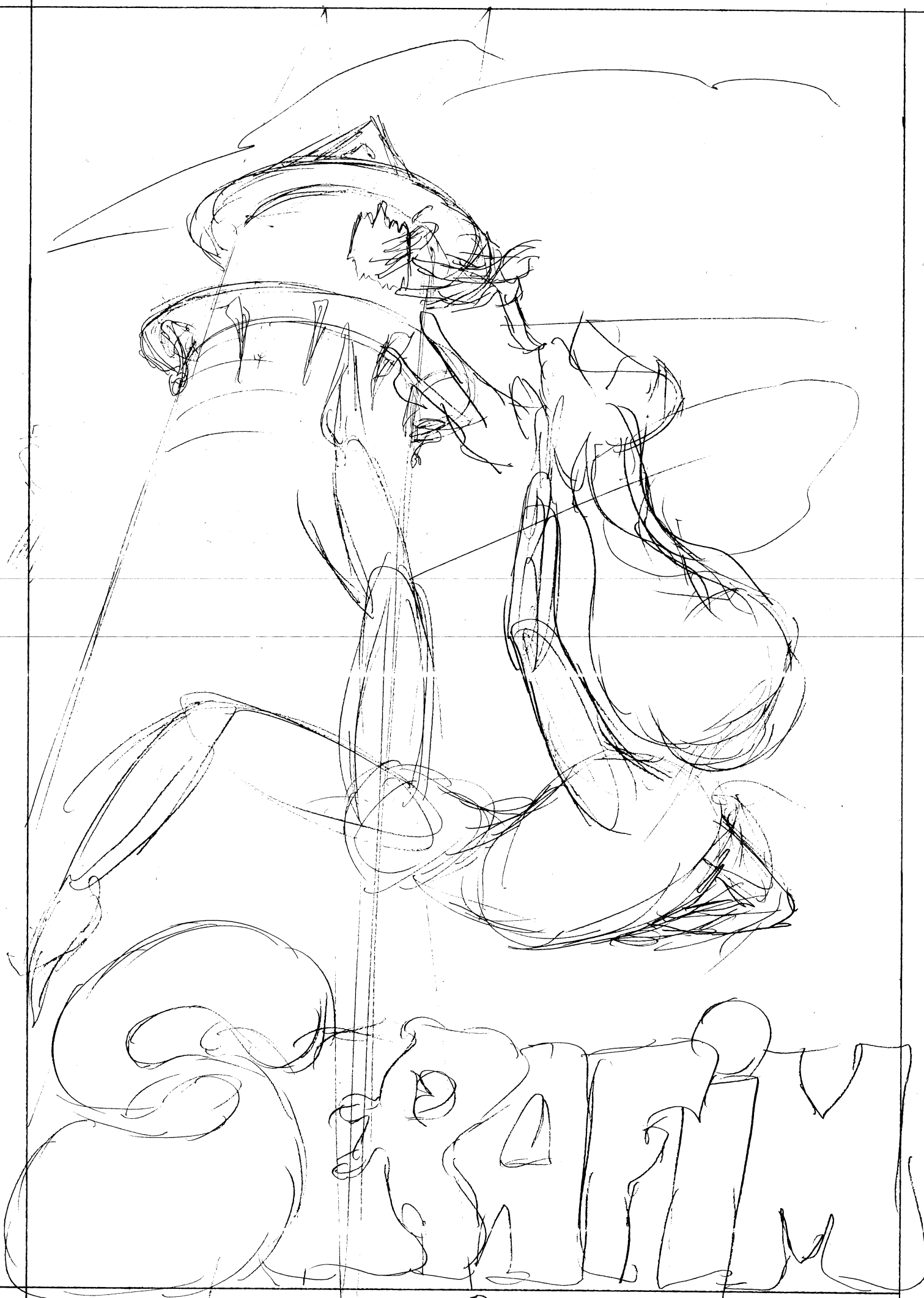


4.4

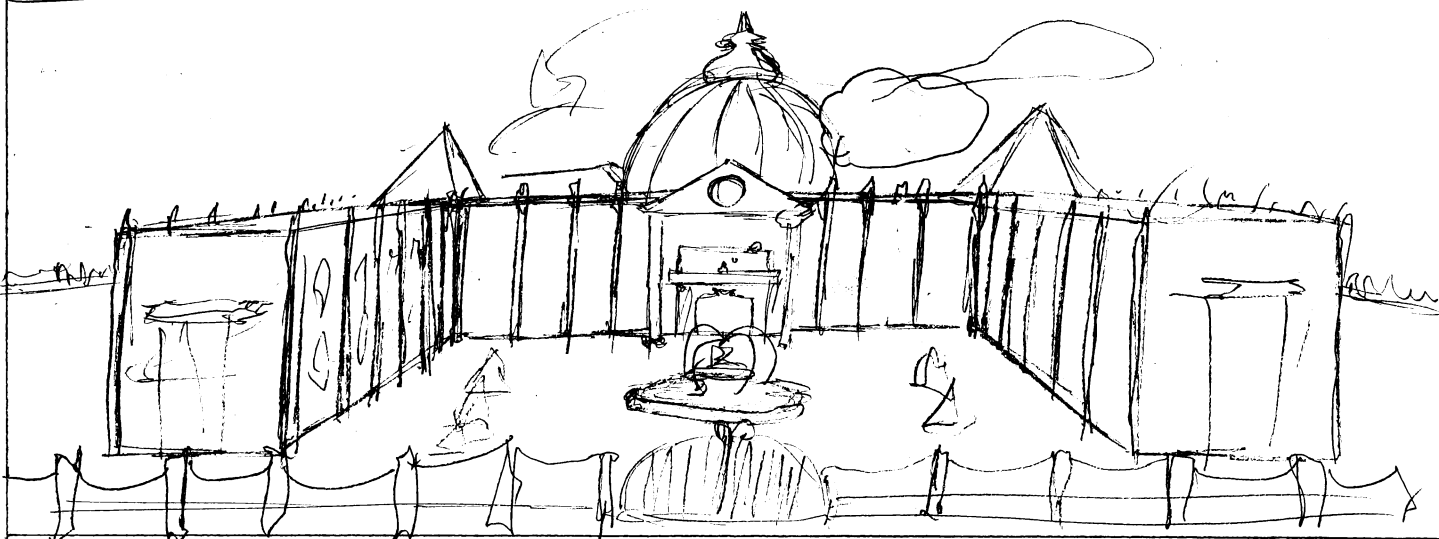


5.3

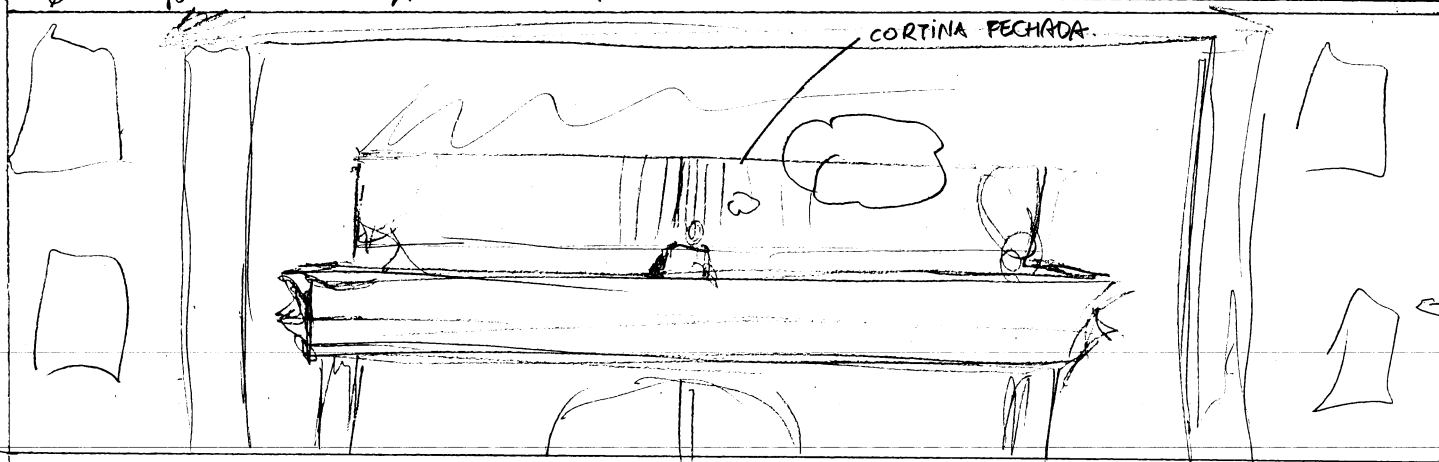




76

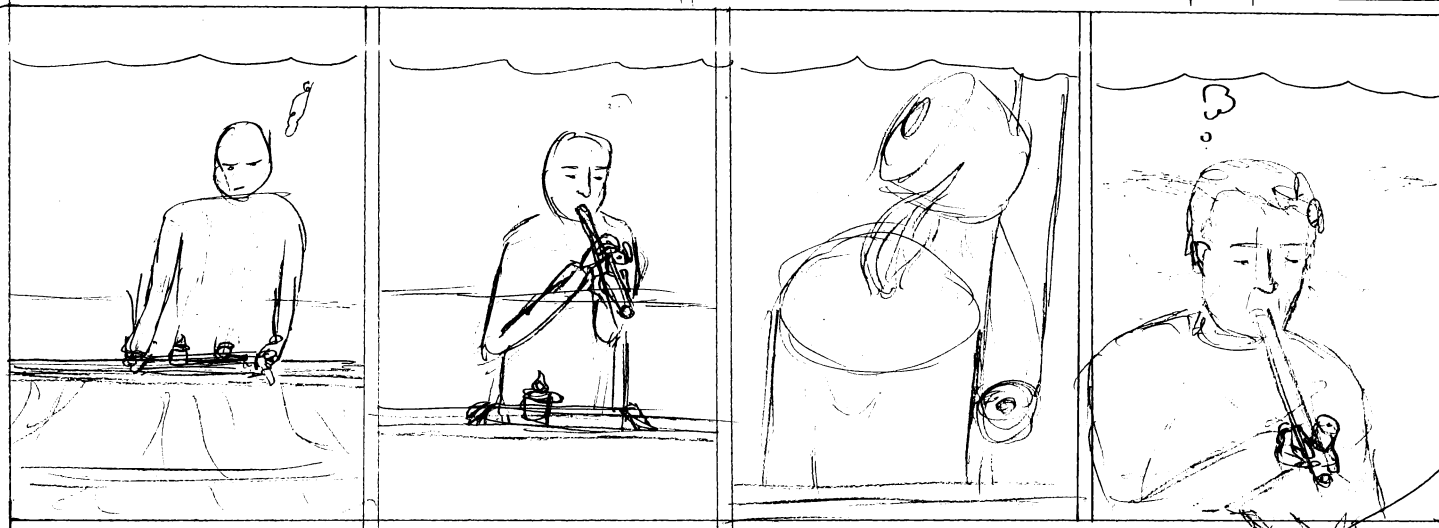


58/5



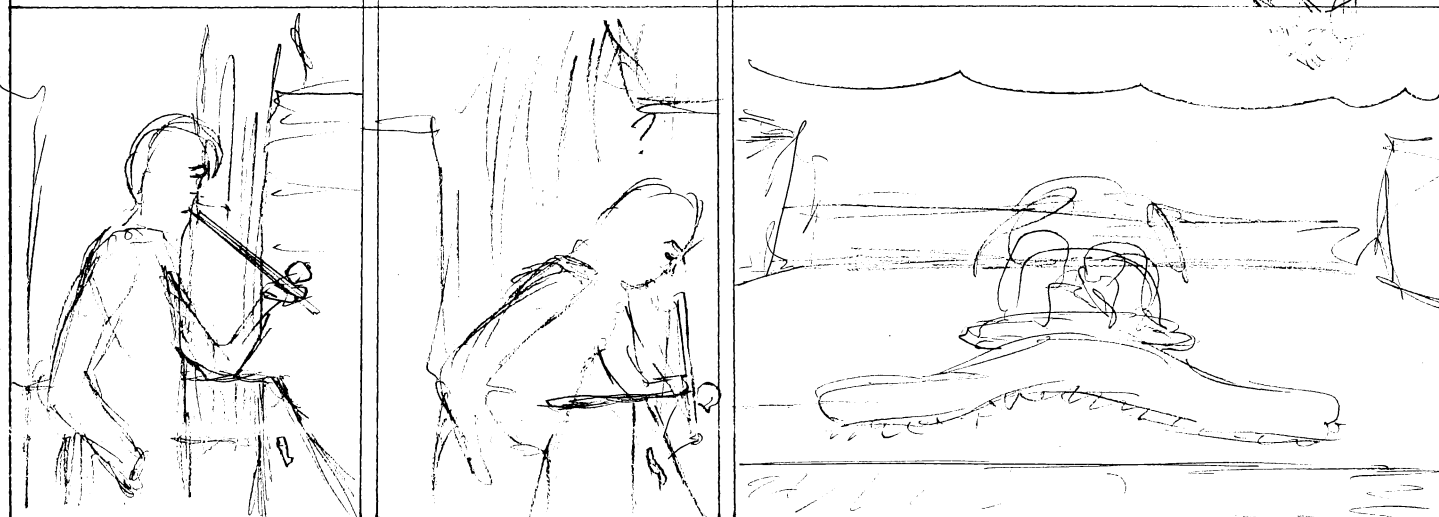
ANGULO DIFERENTE?

64



N E P M P A O RECORDAR

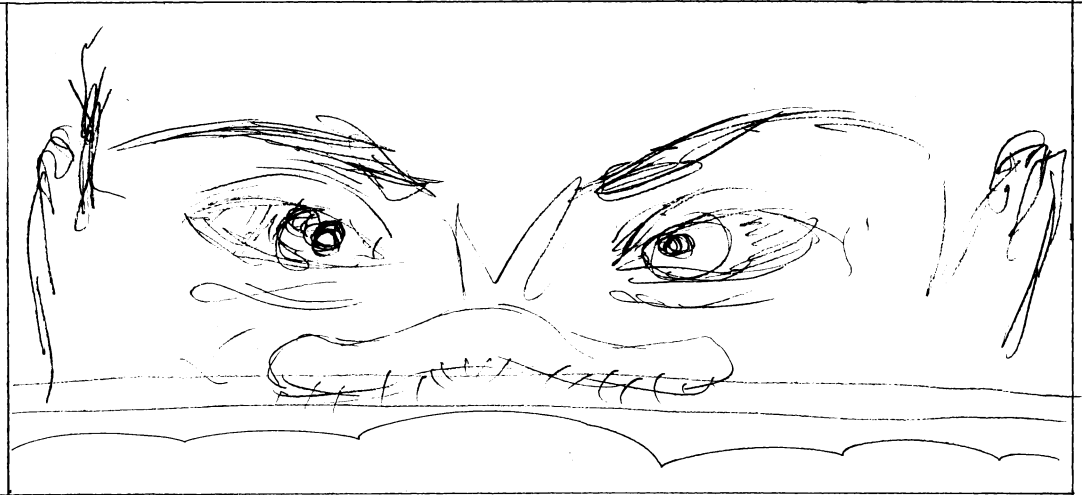
8/9



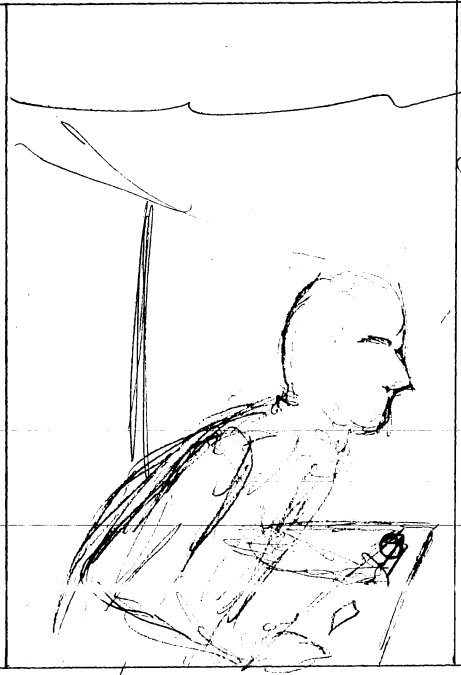
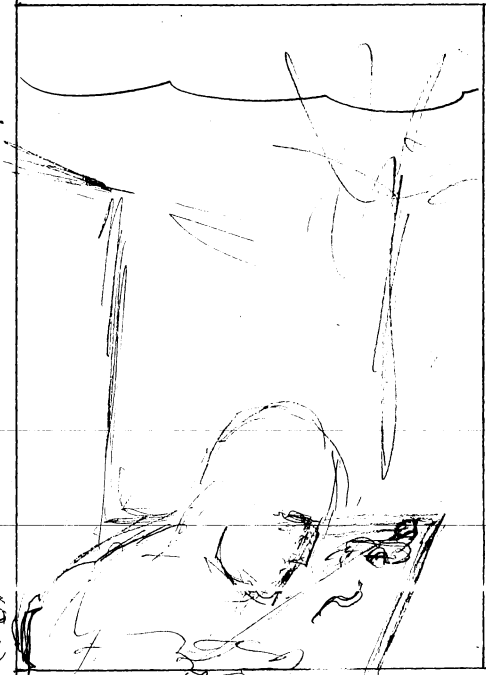
4,6 cm

10

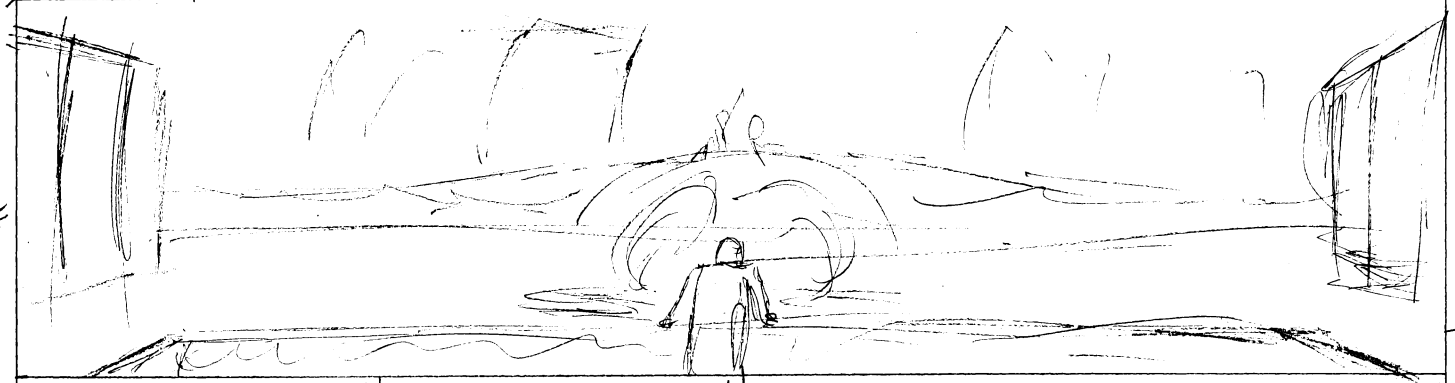
6.5



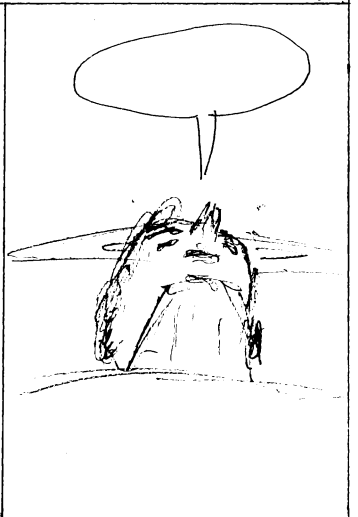
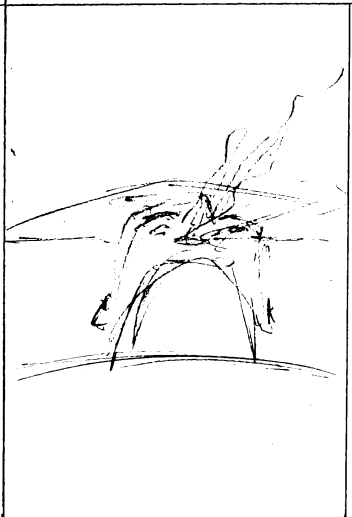
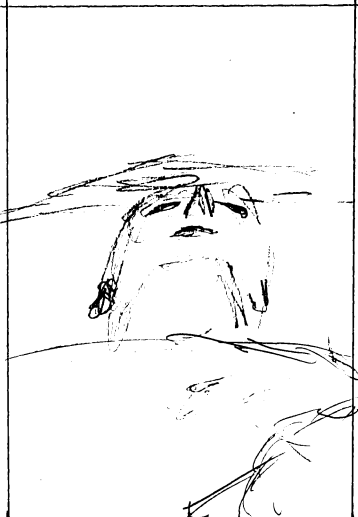
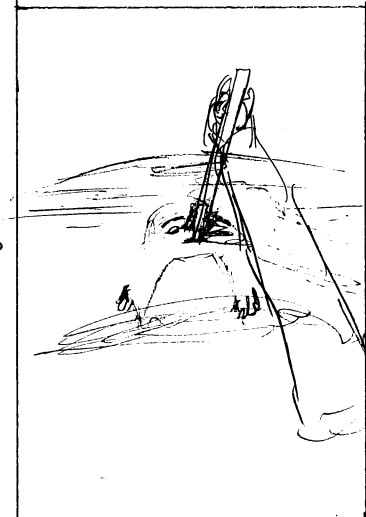
9.1



4.9



6.8



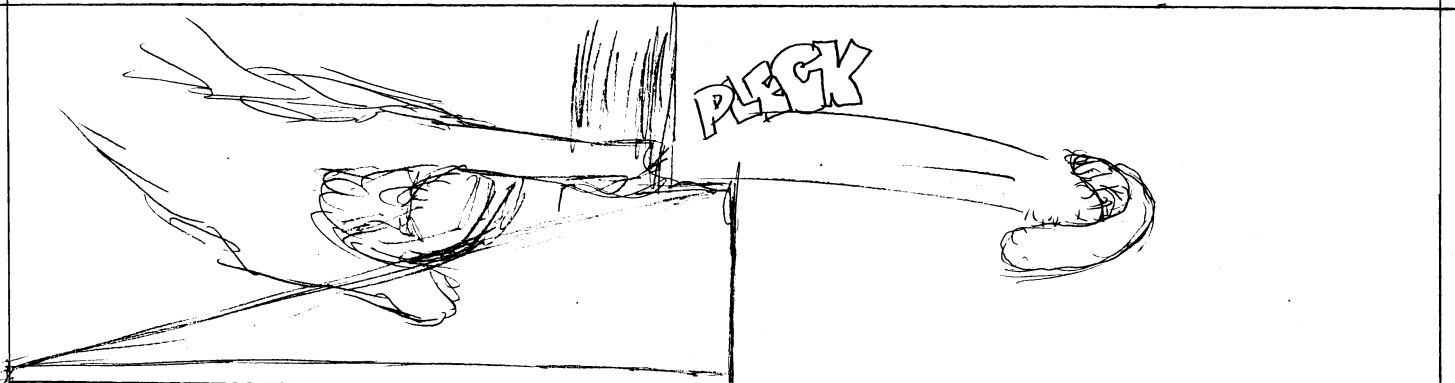
4.6

11

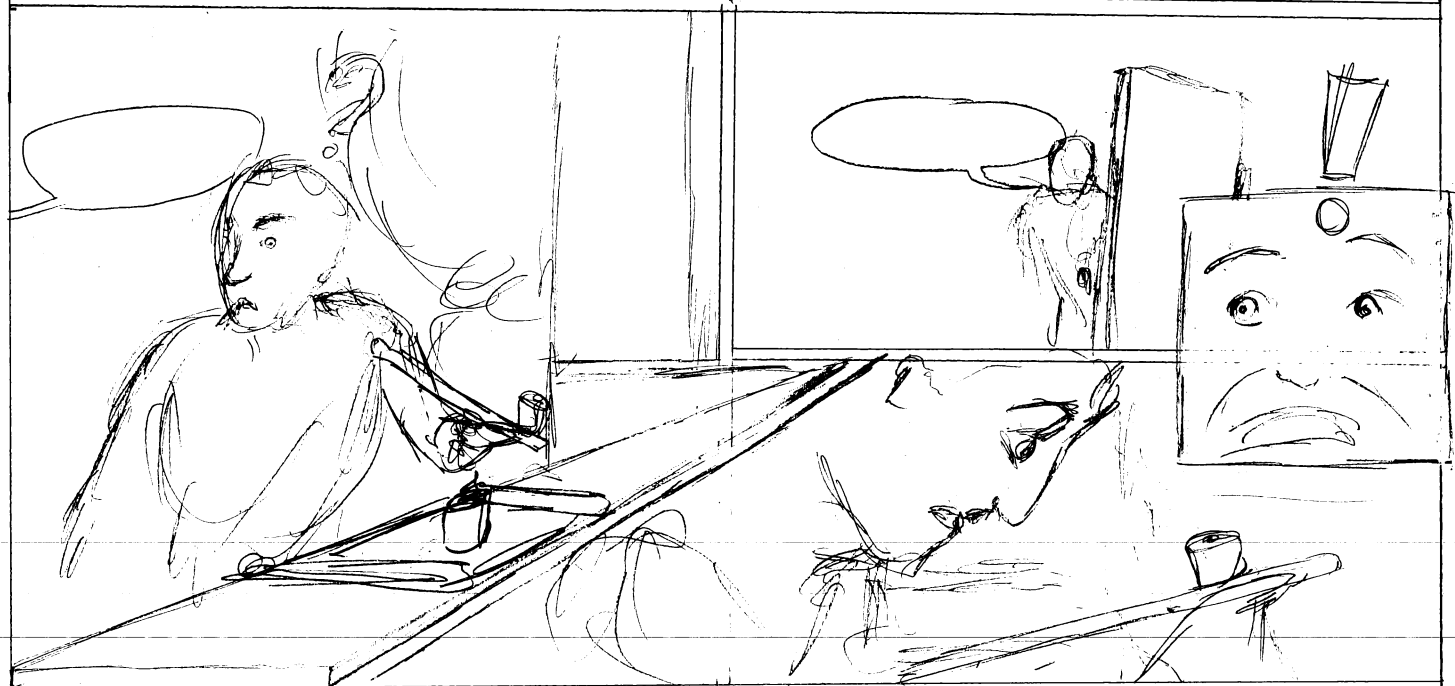
UNTO ABALDO DA PERSPECTIVA

5

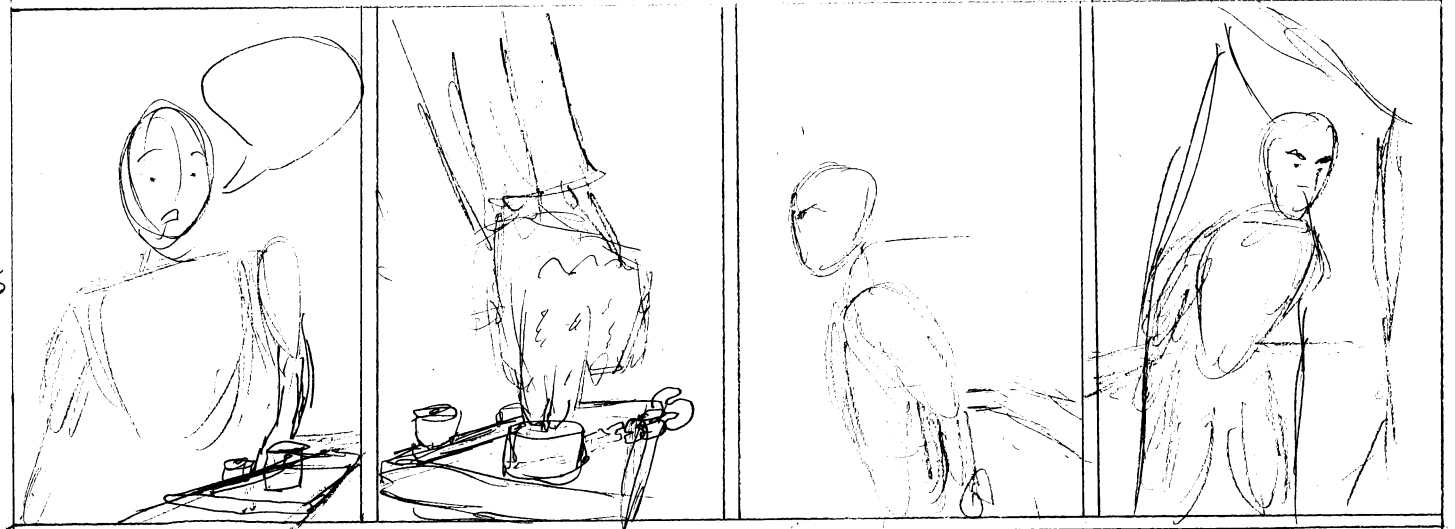
PECK



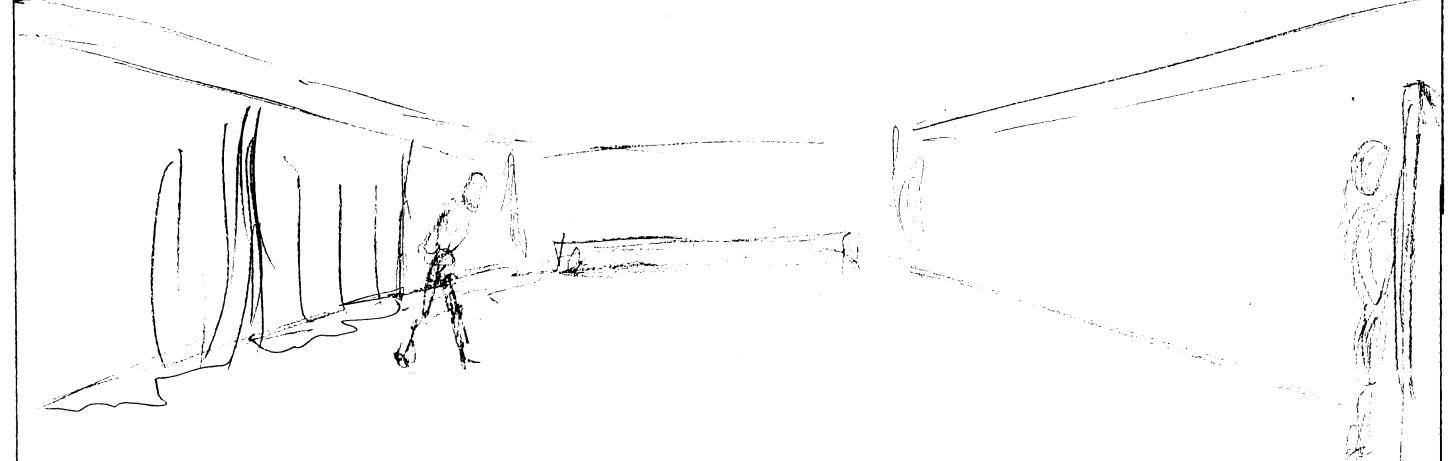
9



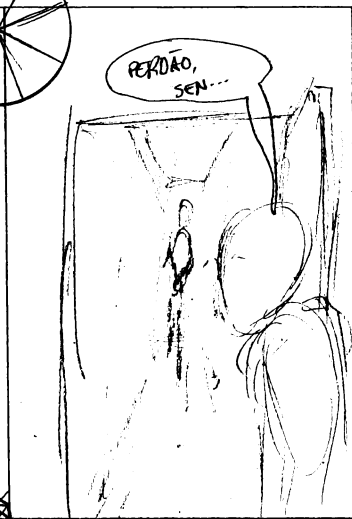
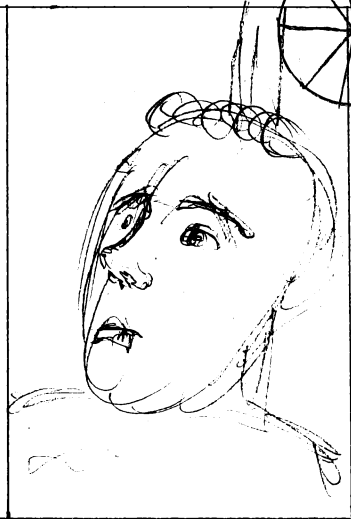
64b



69



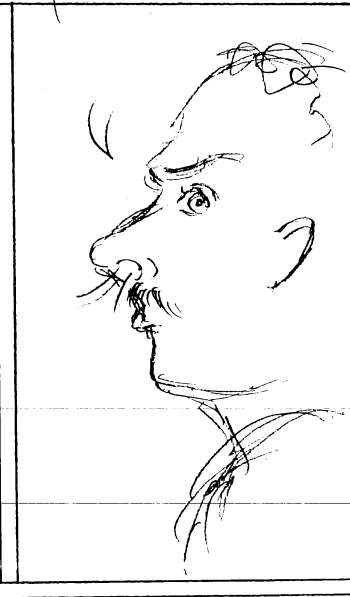
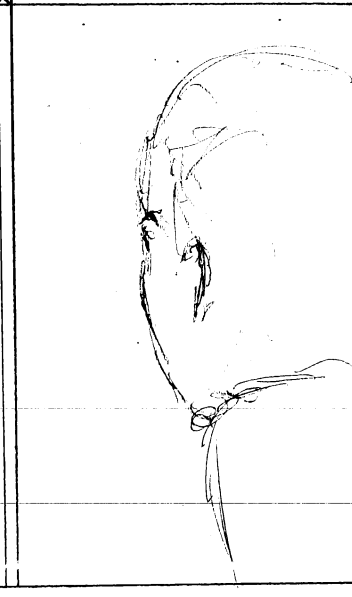
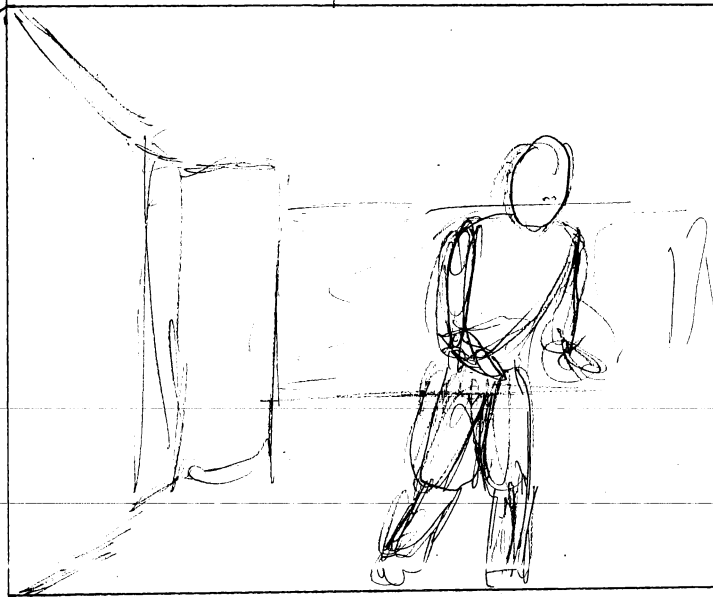
6/25



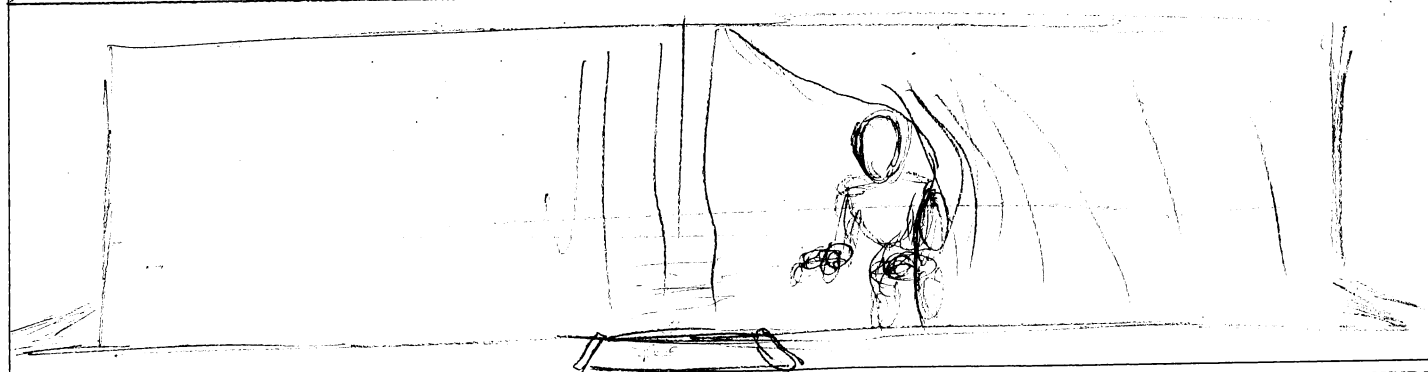
PERDÃO, SEN...



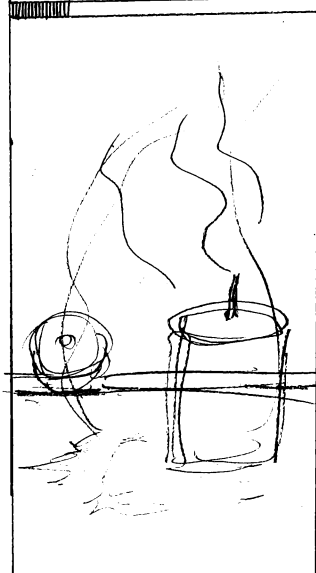
7/3



9



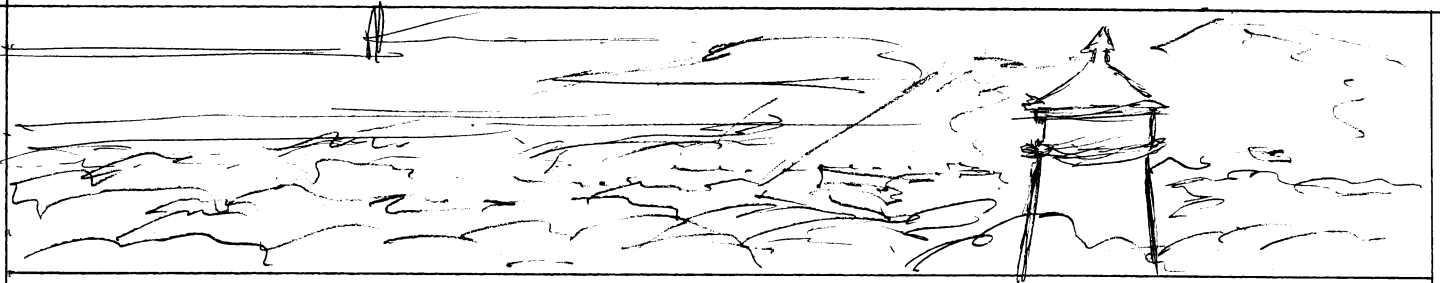
5/7



OPIO...



9.2



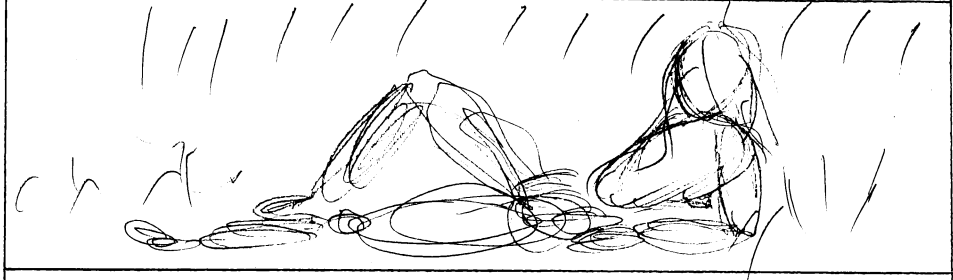
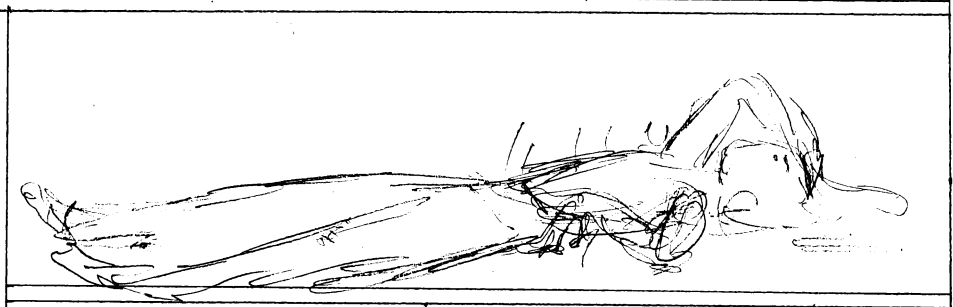
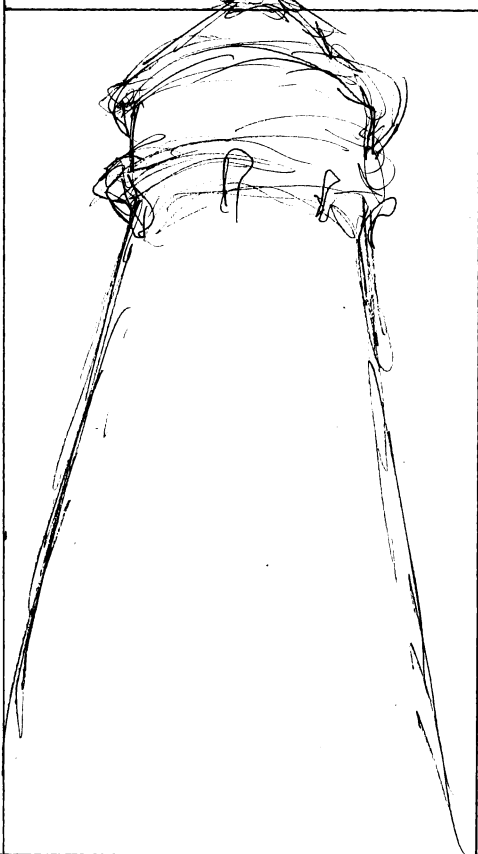
9.5



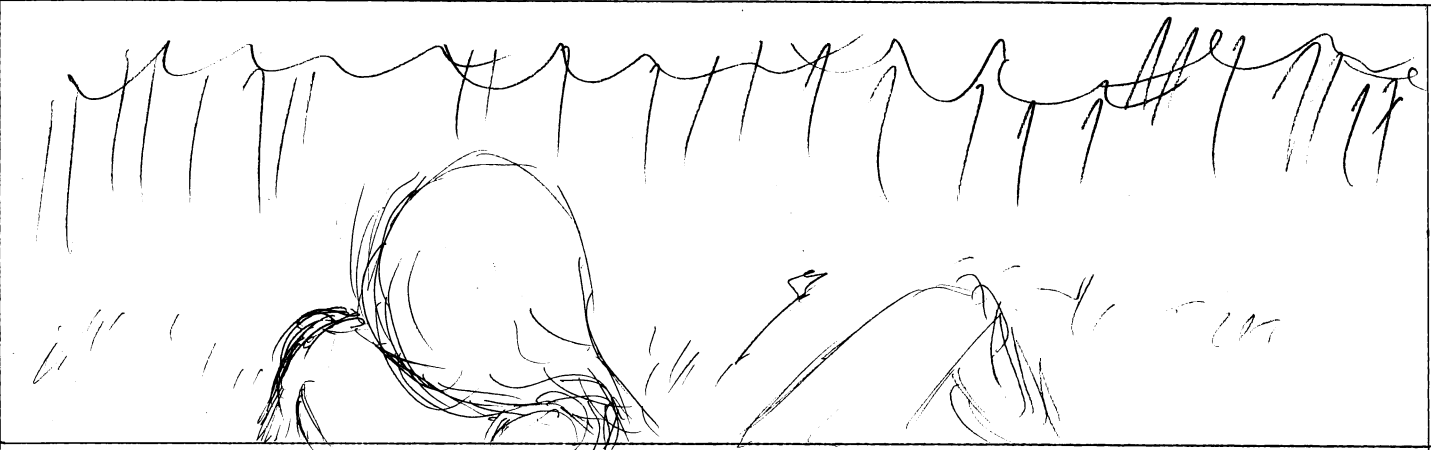
9.9



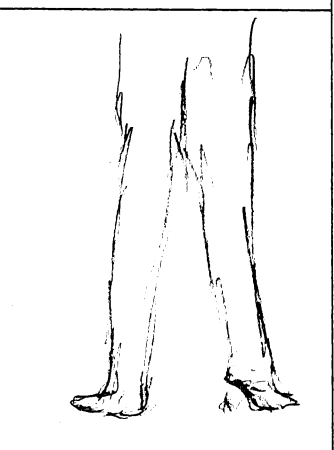
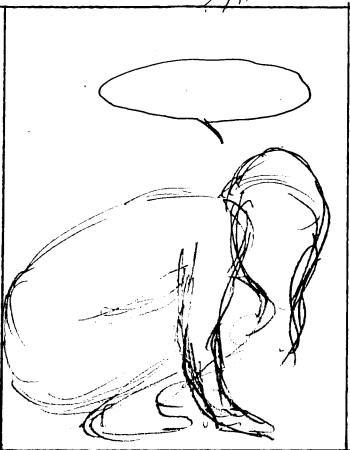
11.2



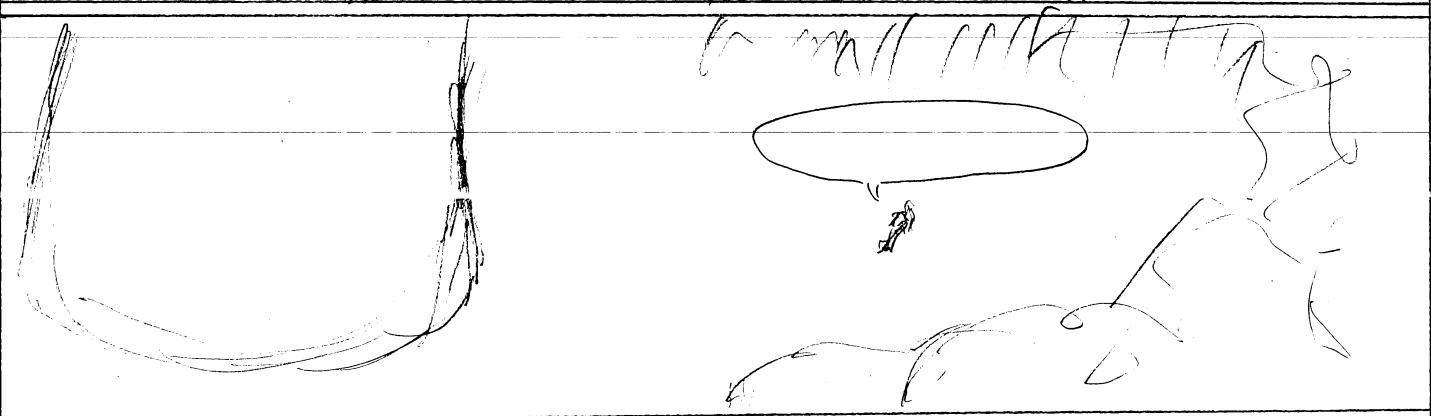
1/5



1/5

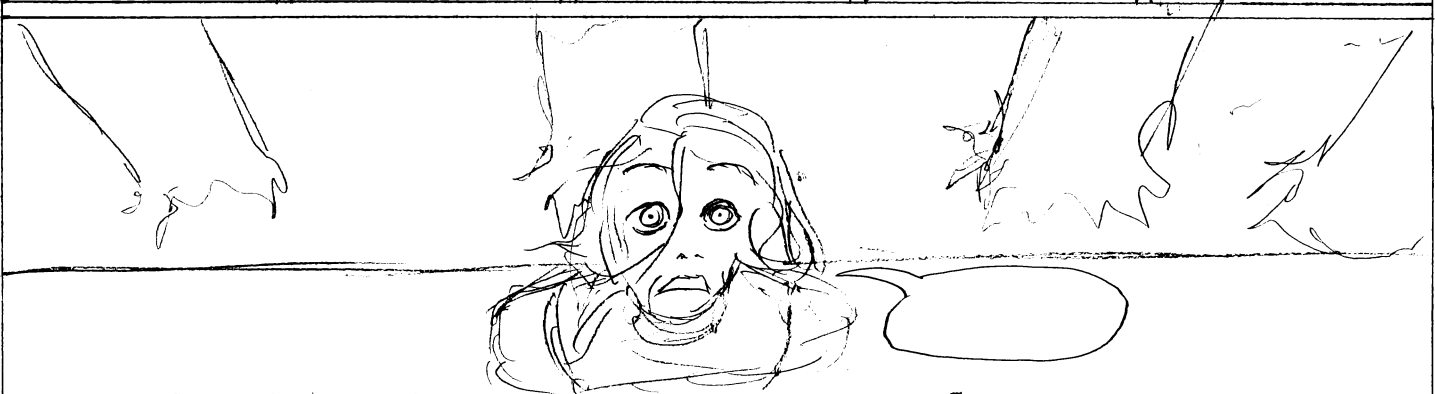
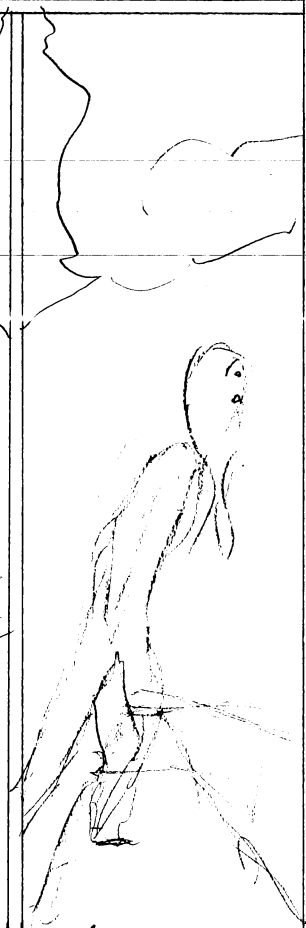
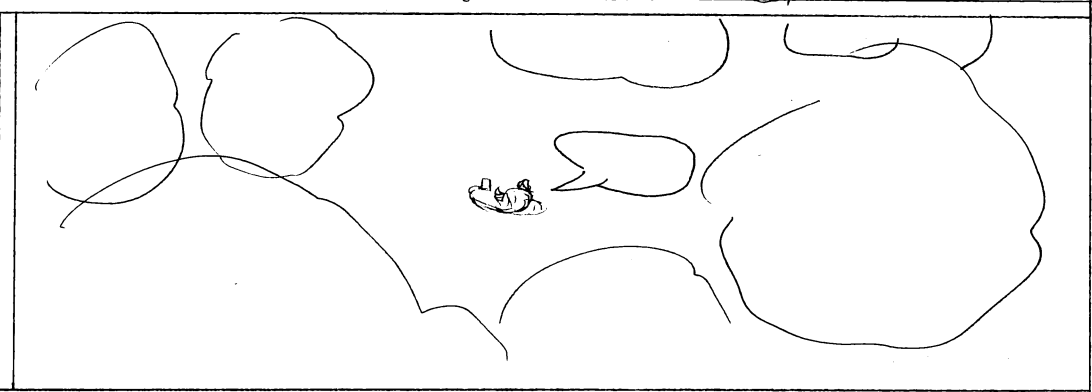
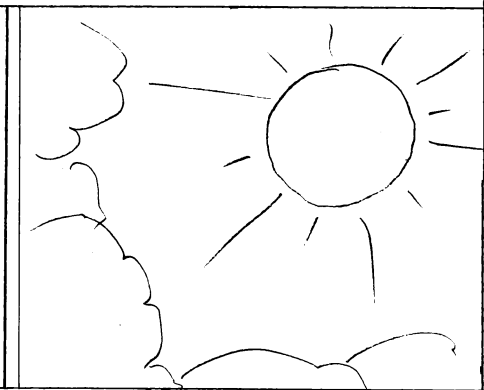
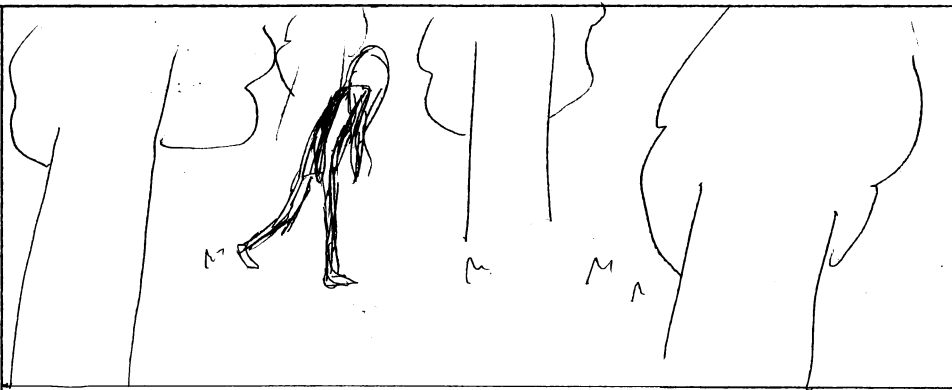


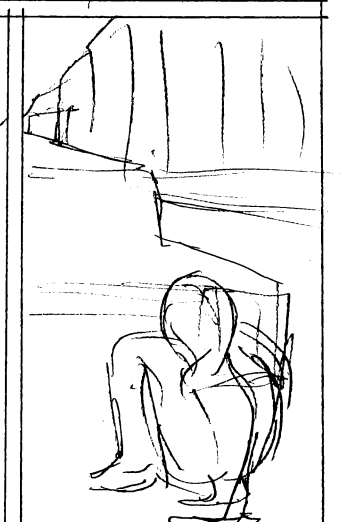
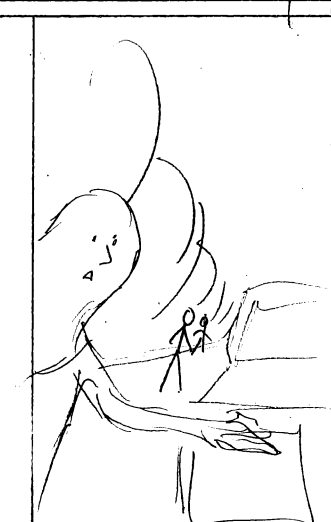
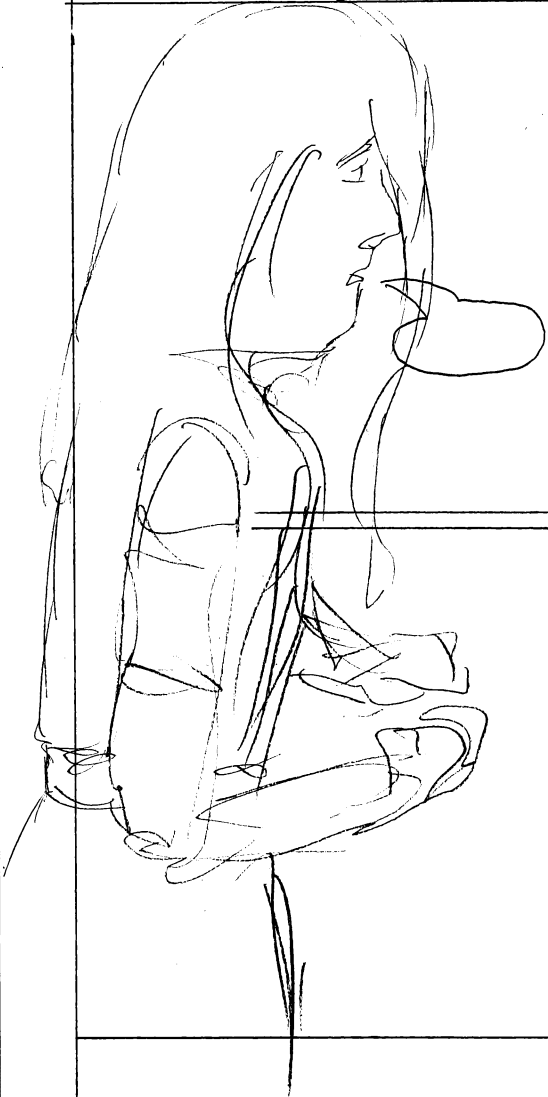
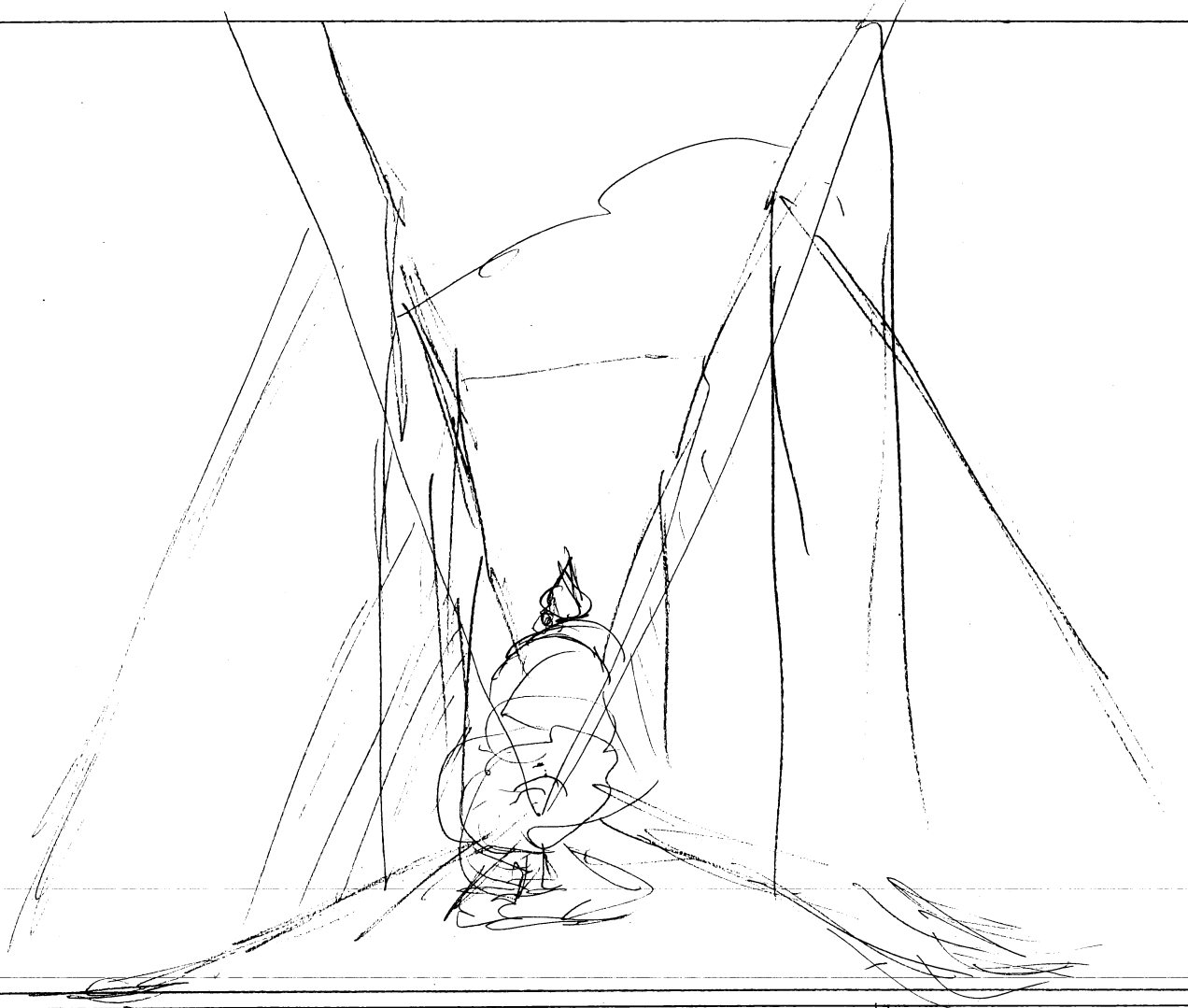
1/5

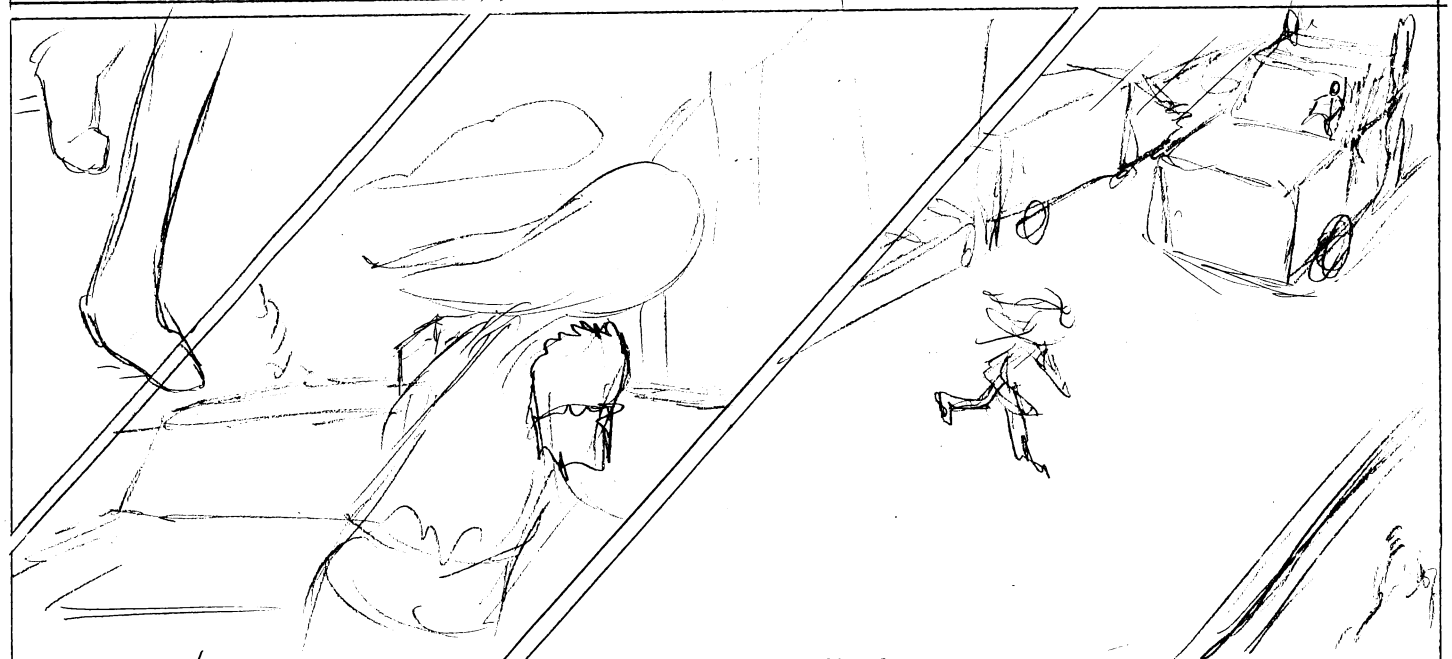
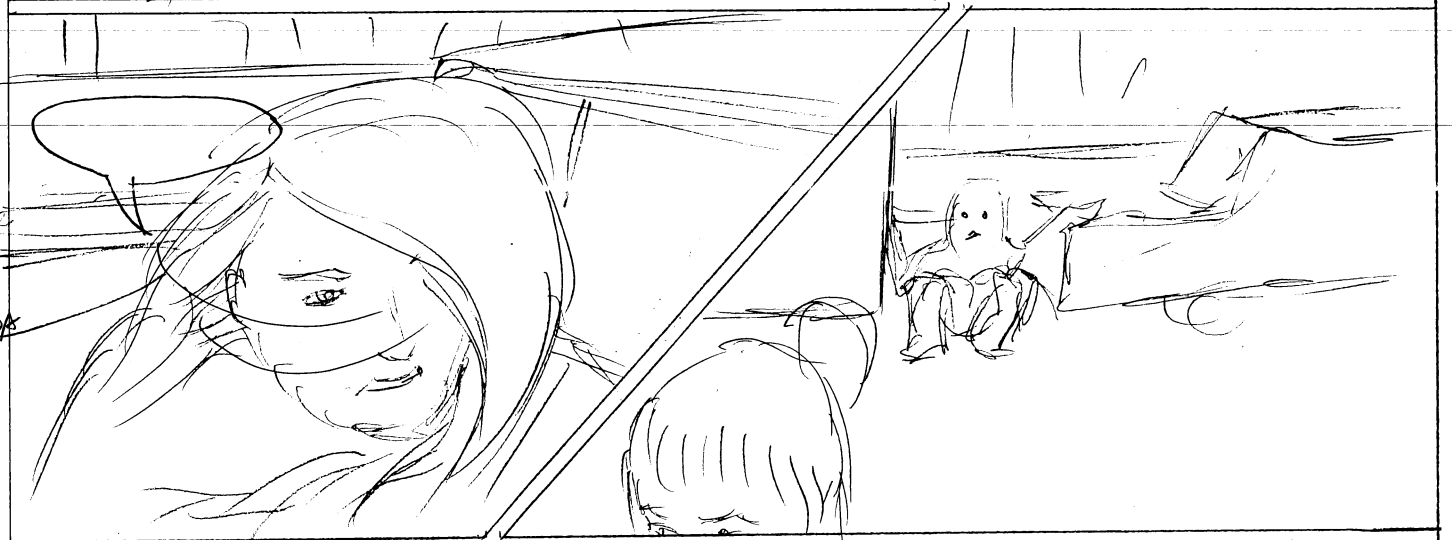
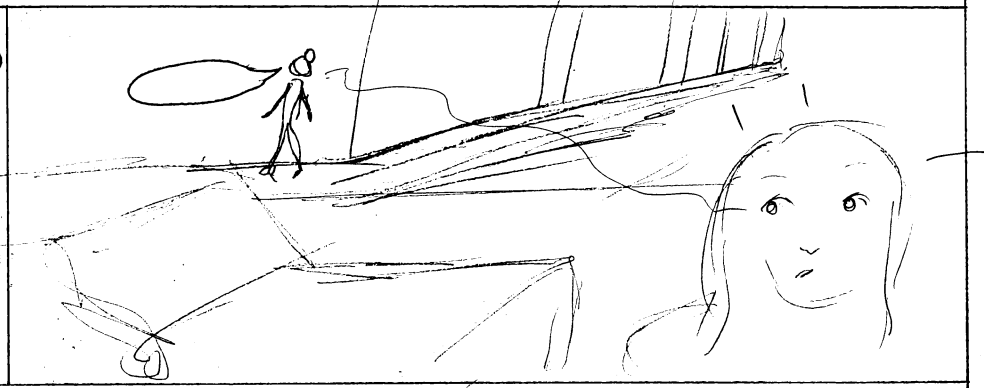
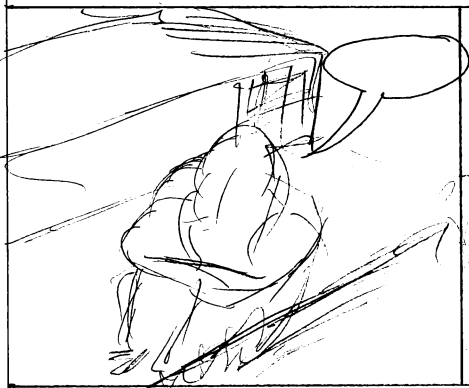
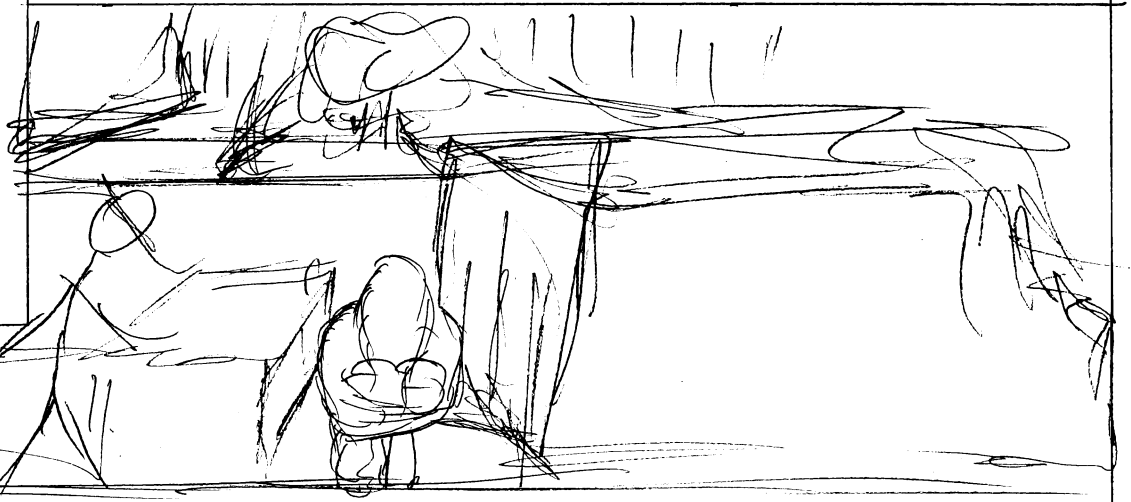


1/5



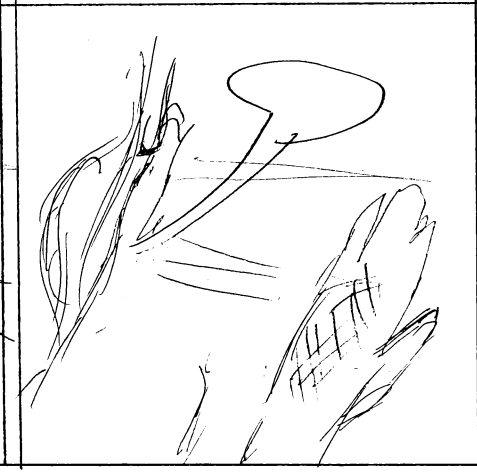
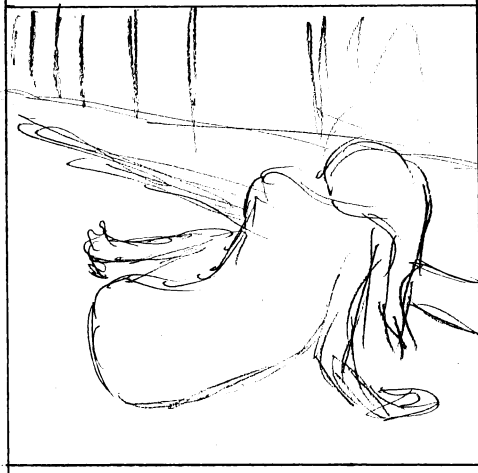
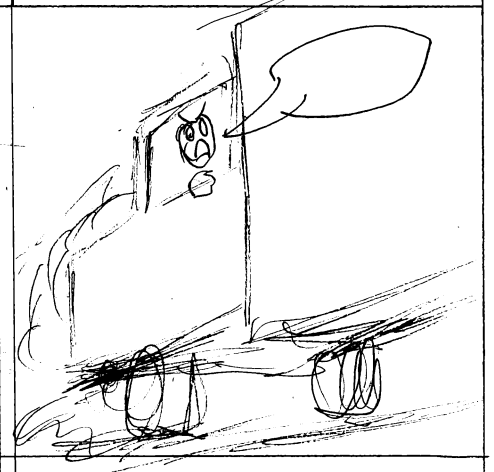
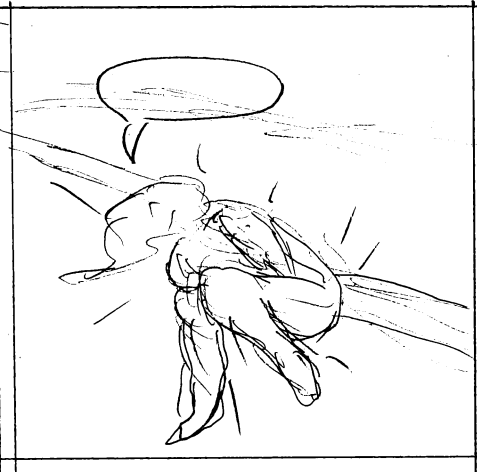
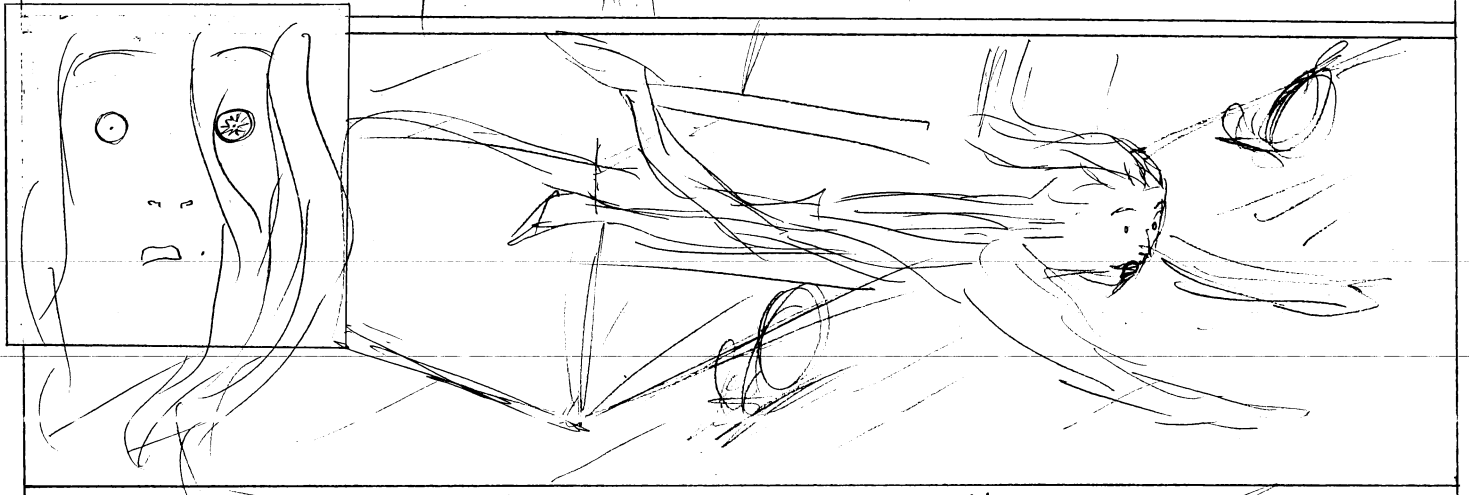
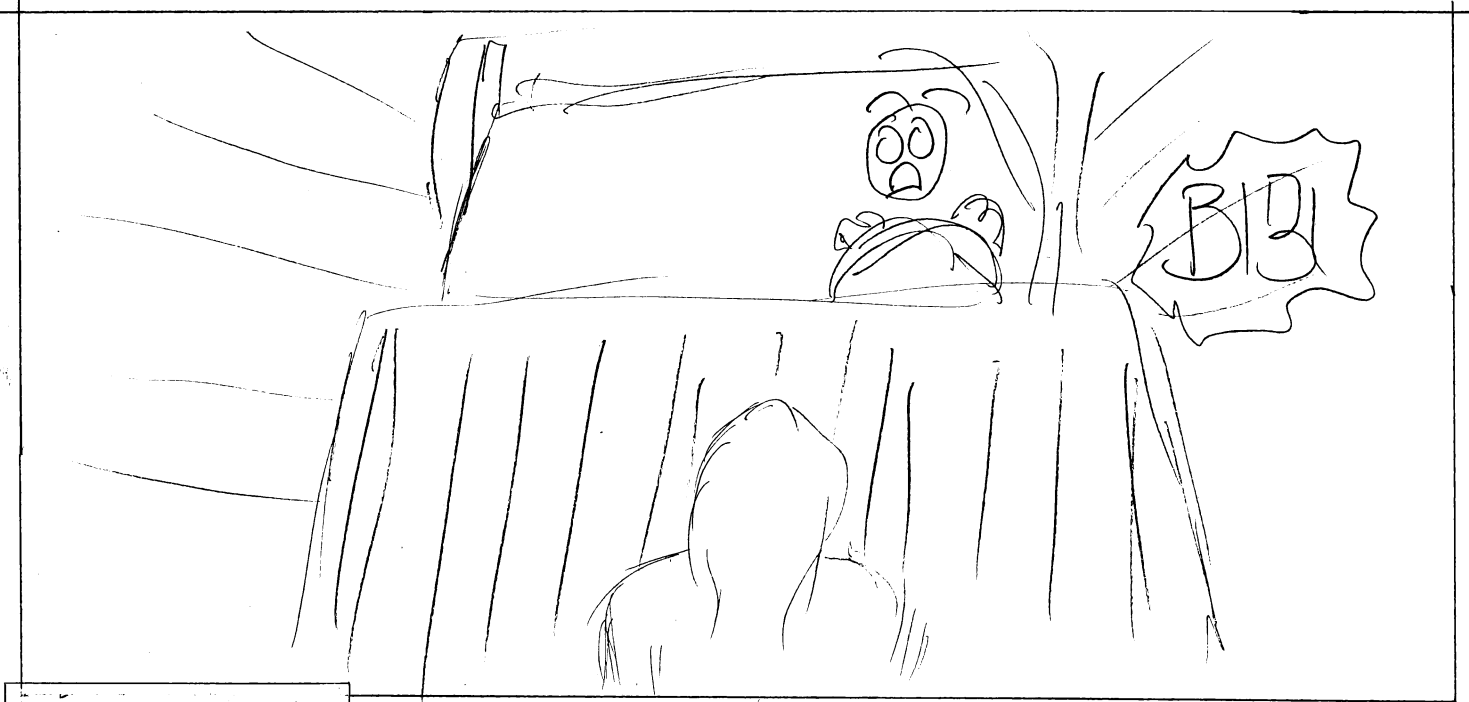


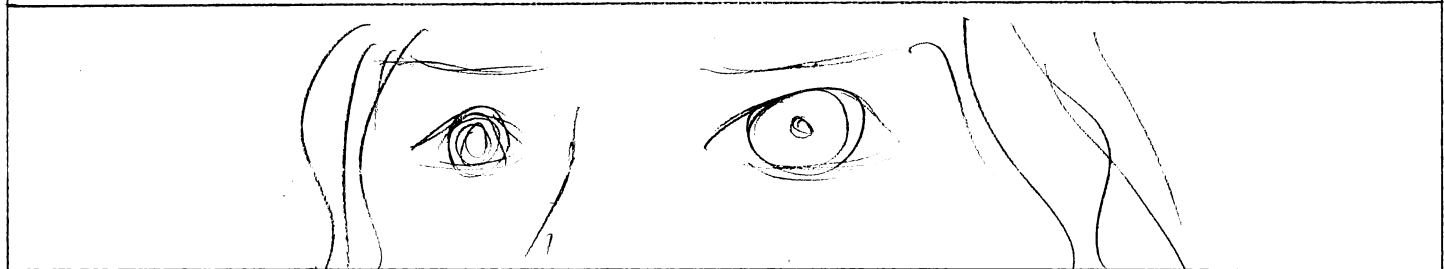
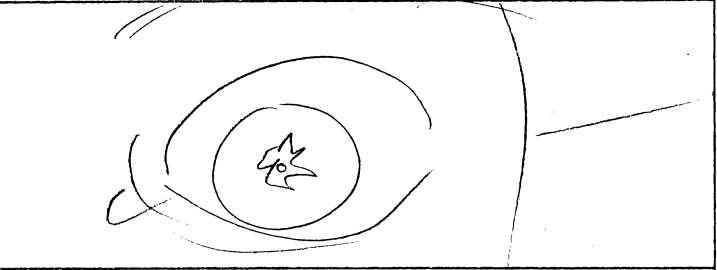
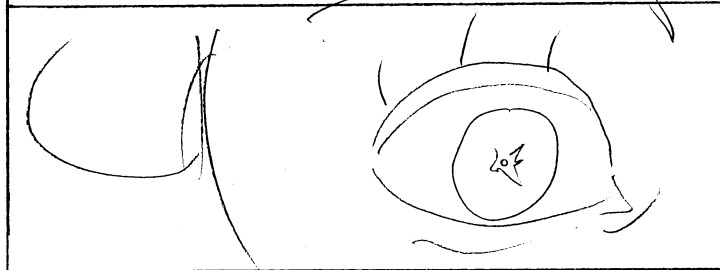
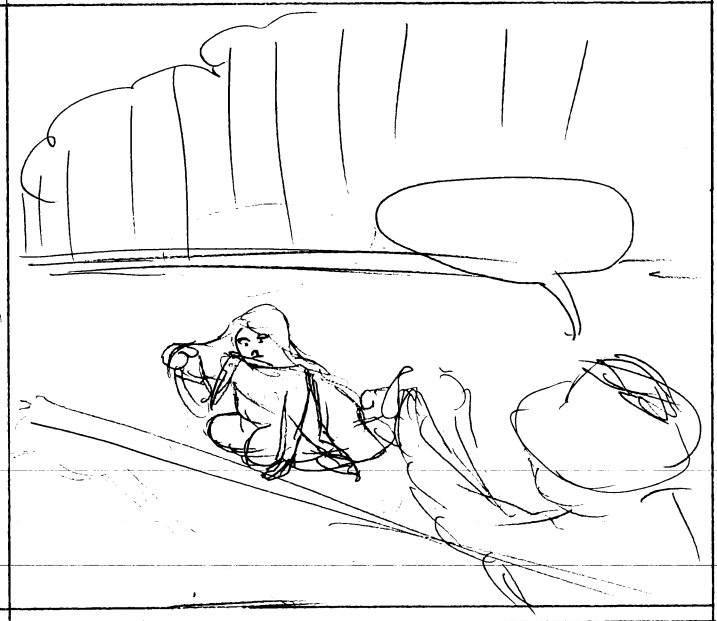
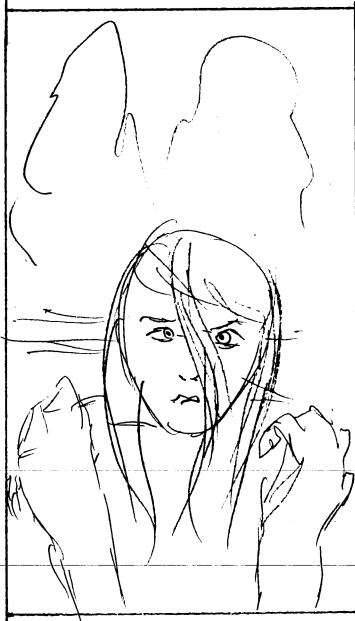


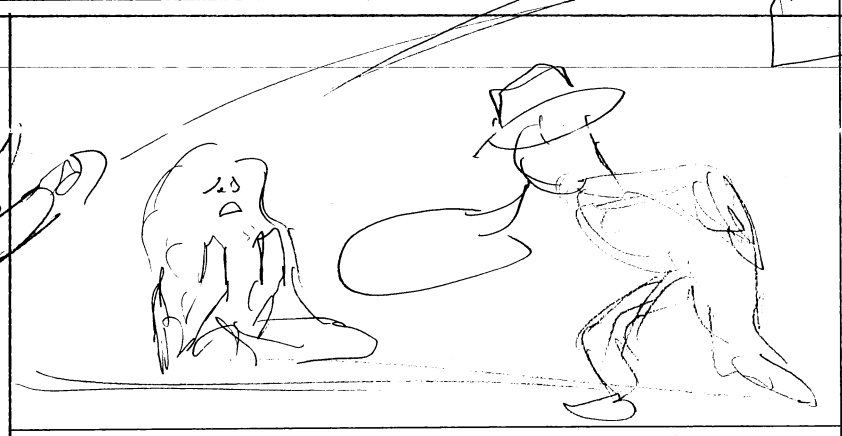
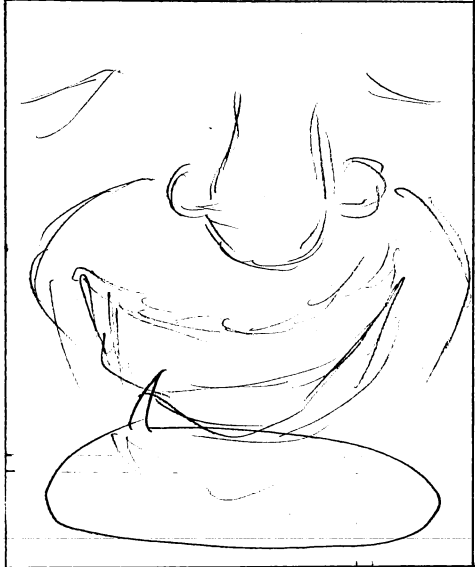
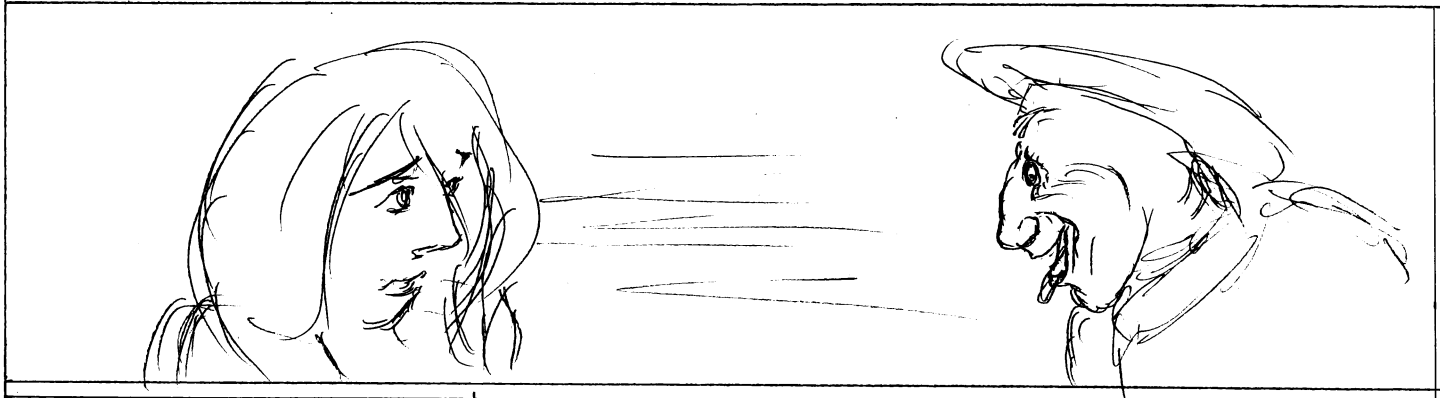


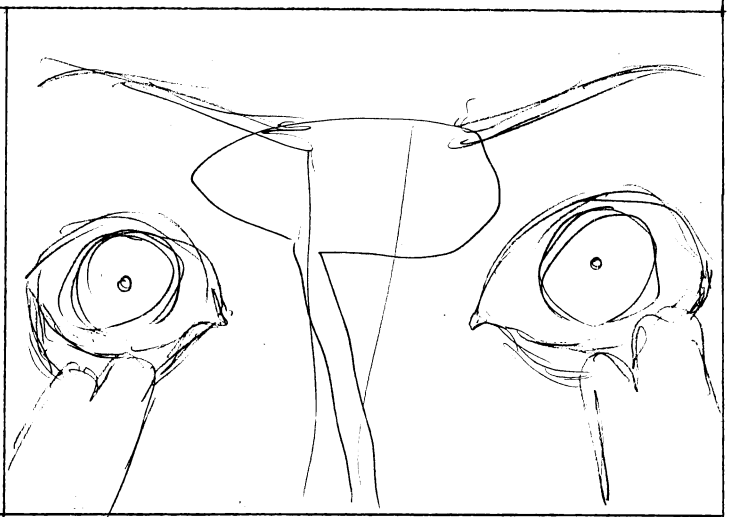
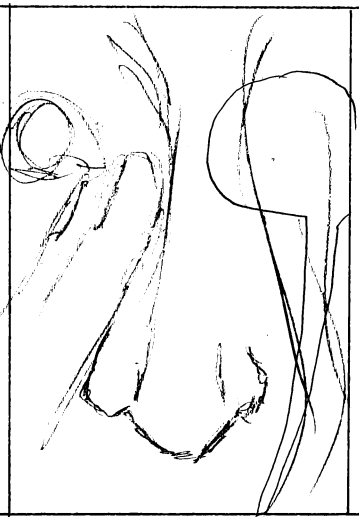
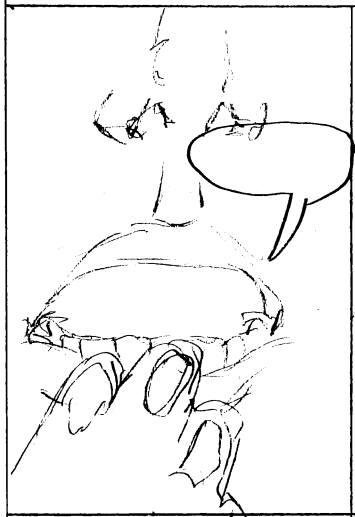
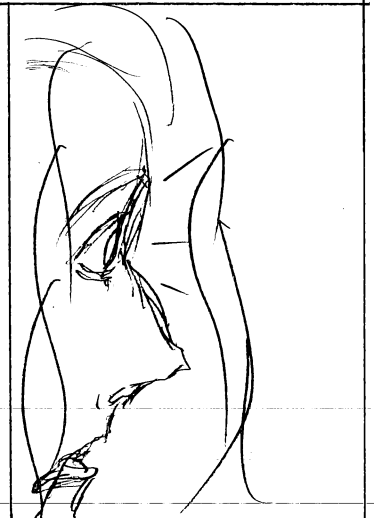
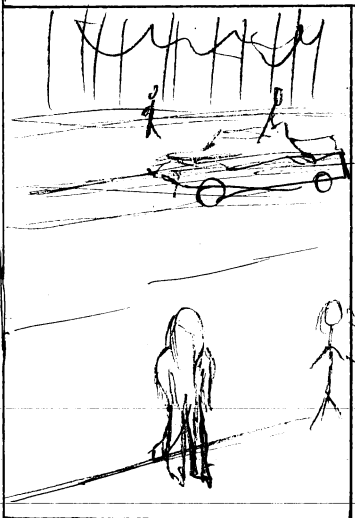
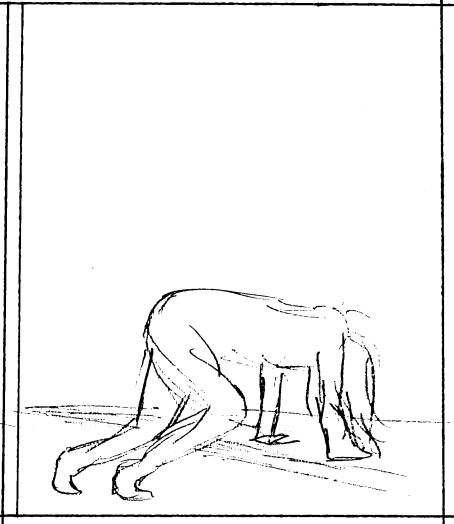
INVERTE OS LADOS!

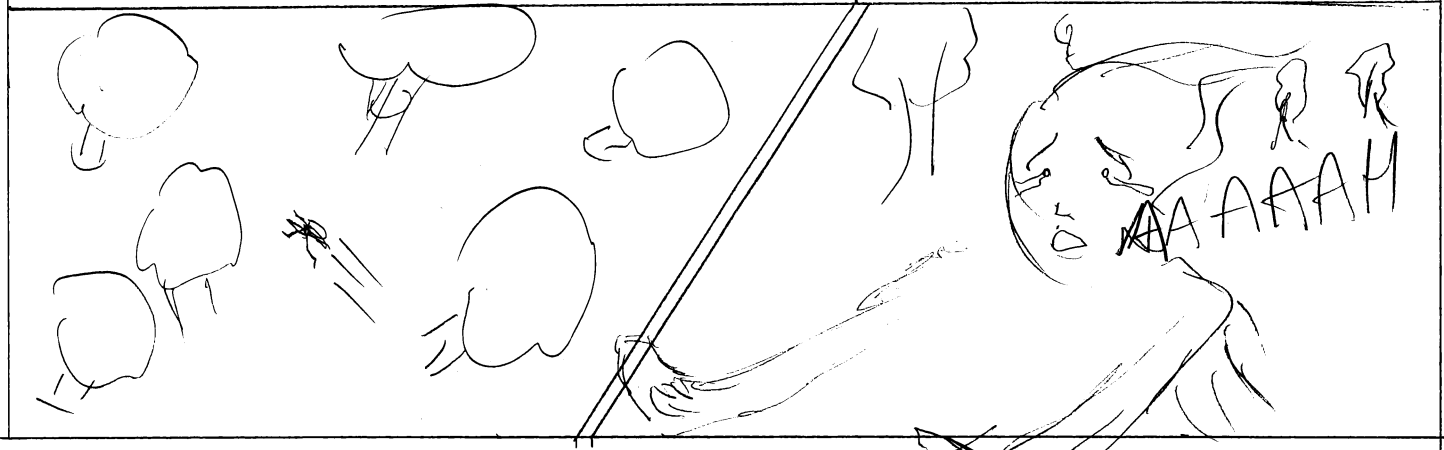
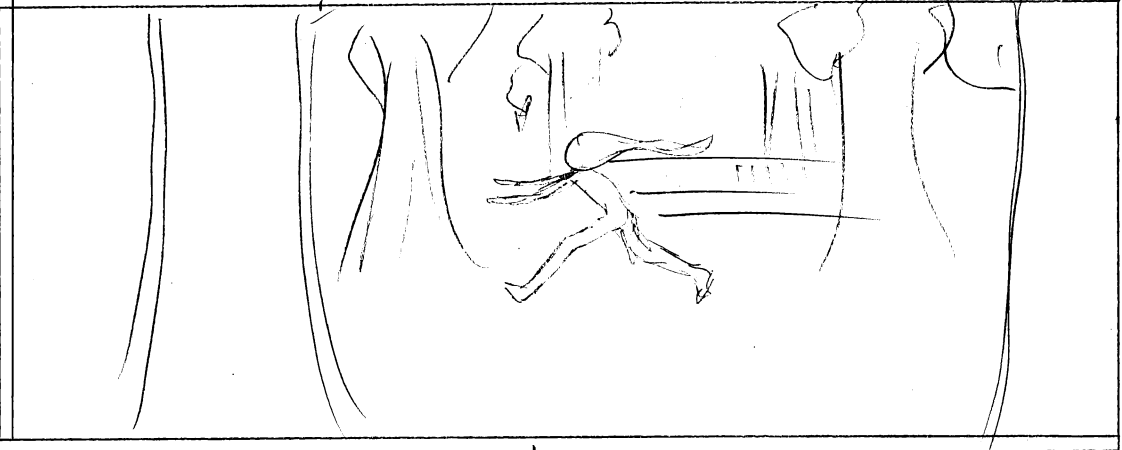
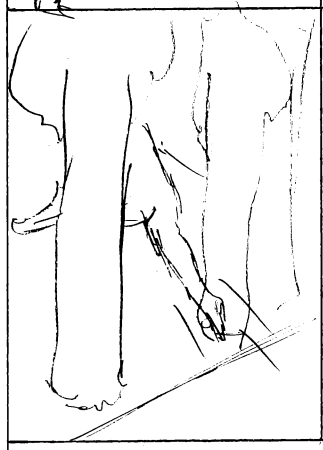
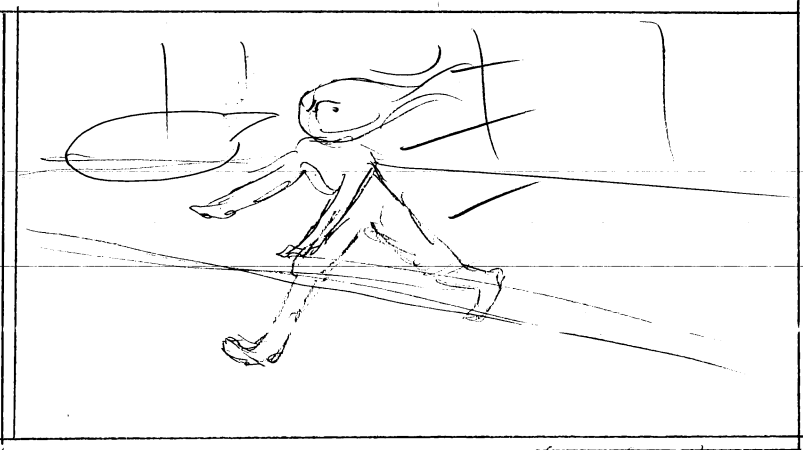
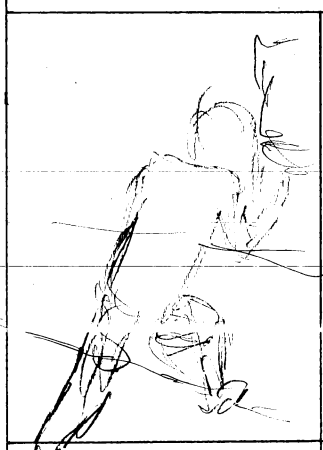
ANGULO + MÃO P/ VER O CAMINHÃO

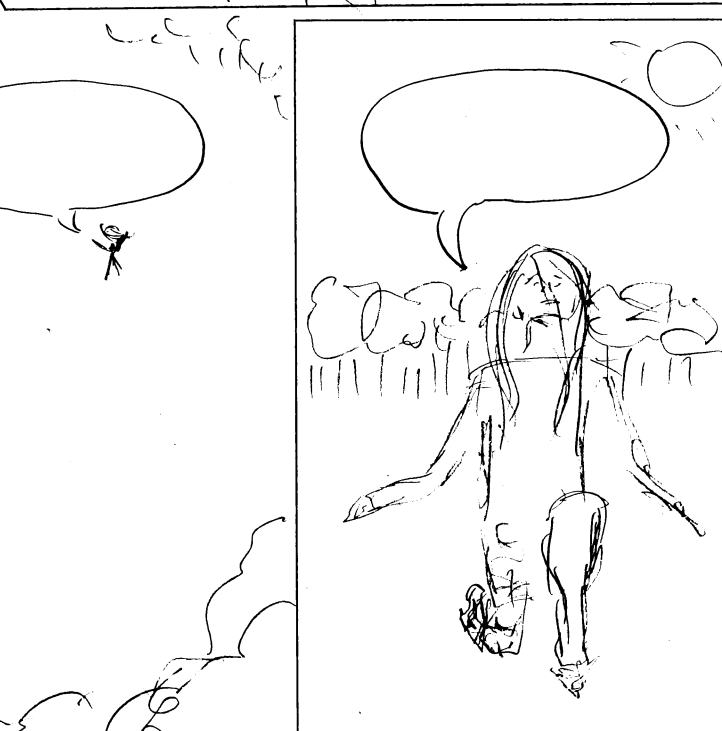
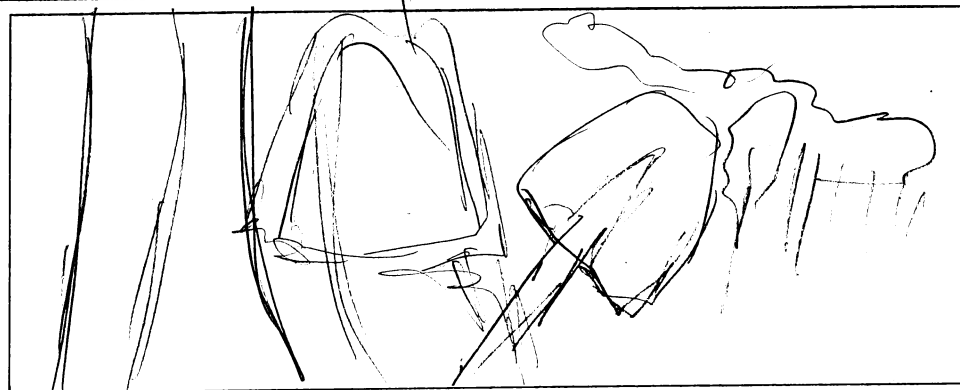
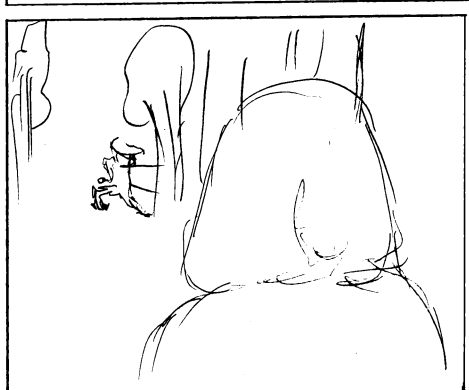
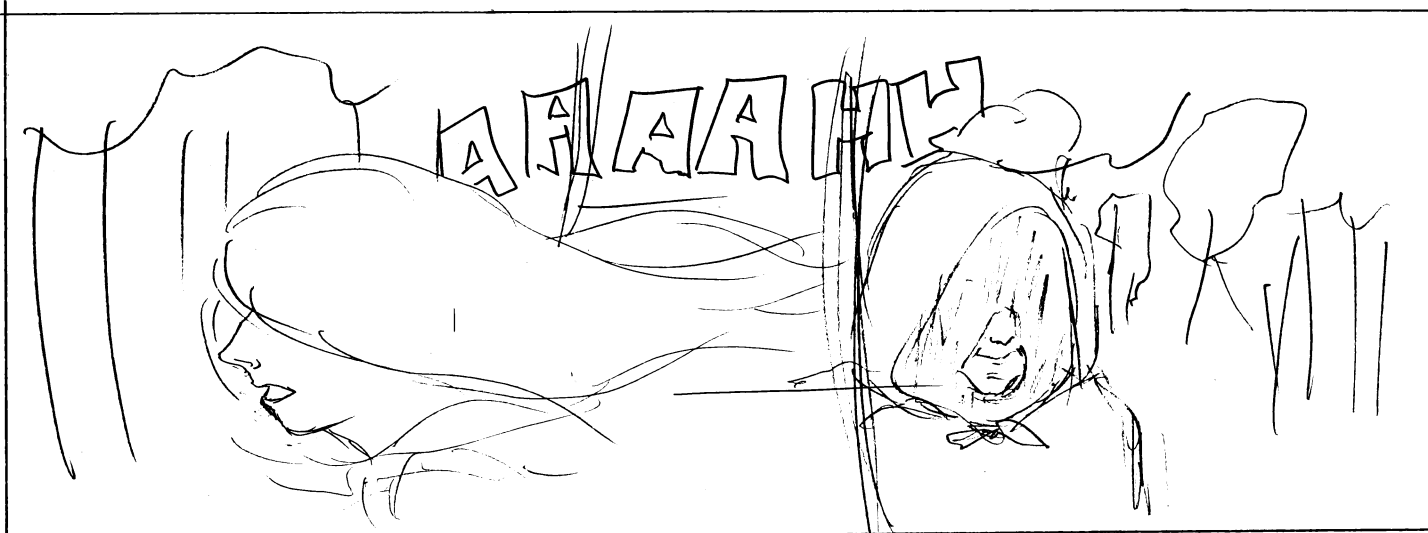


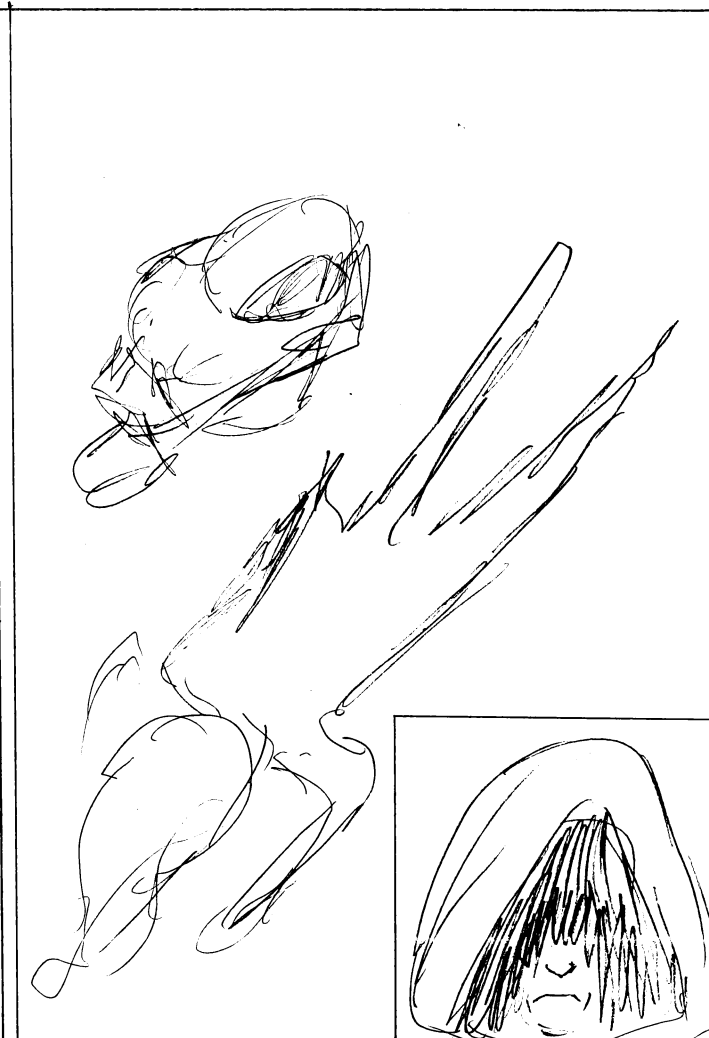
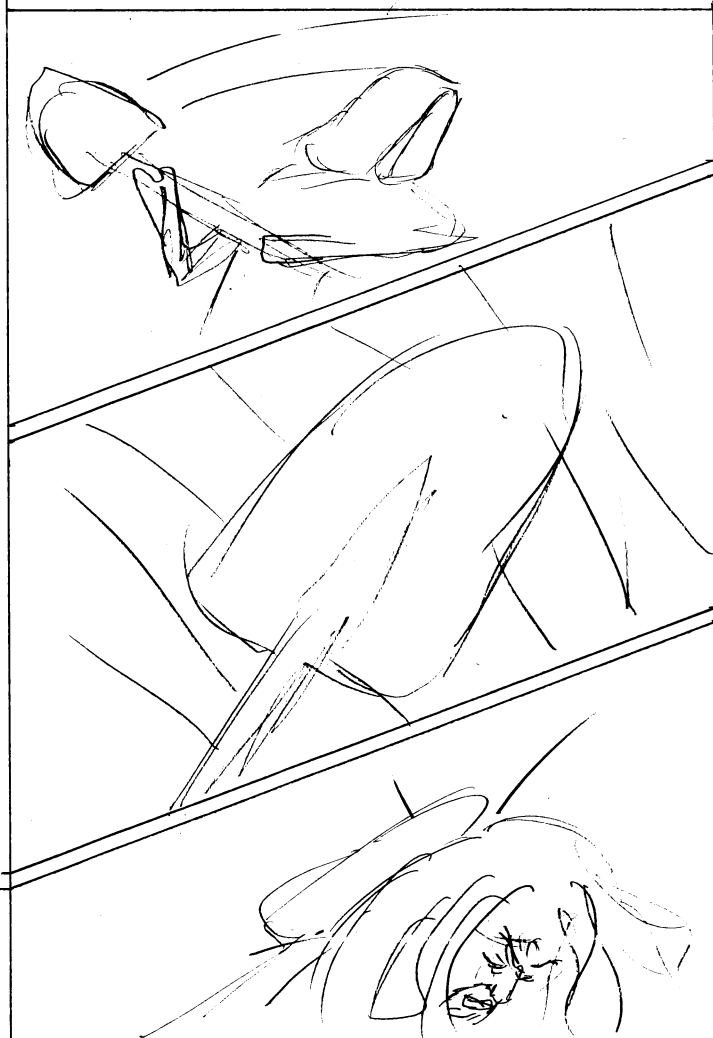
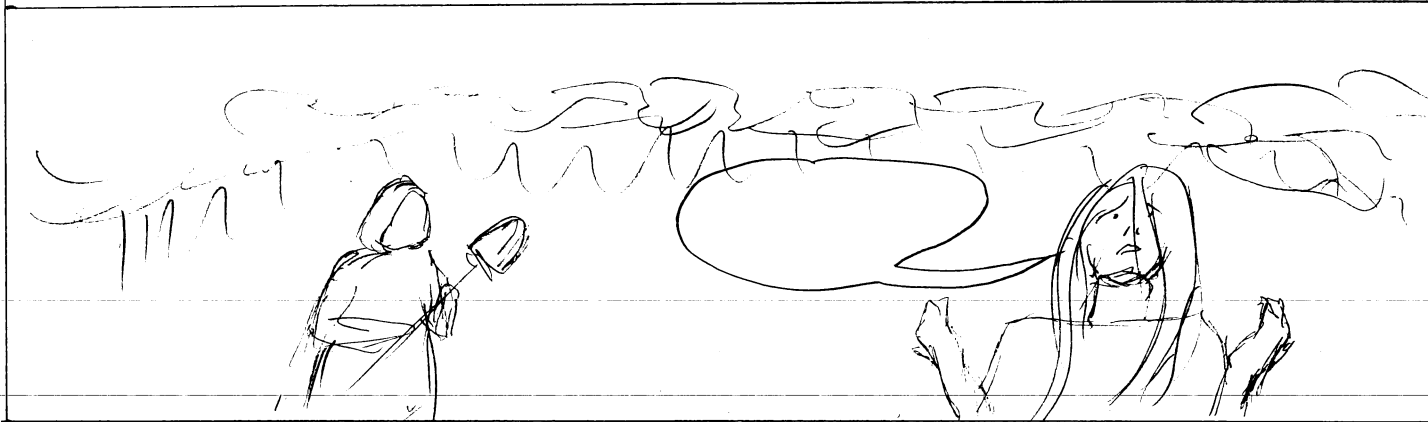
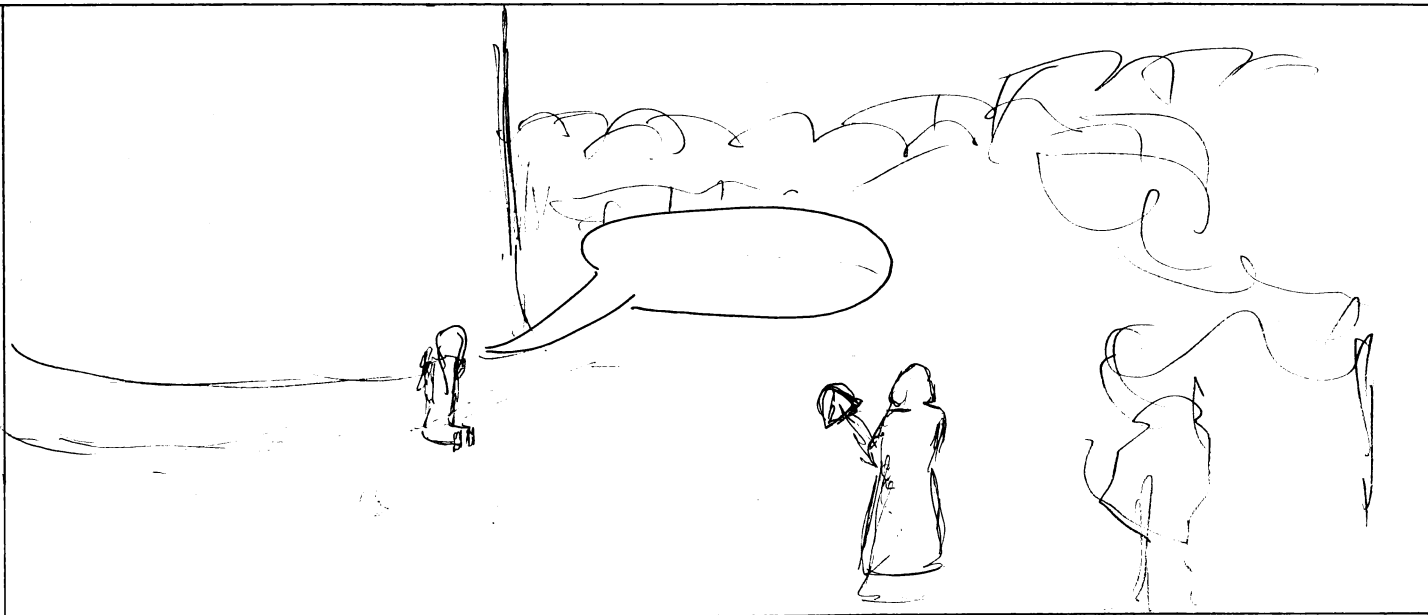


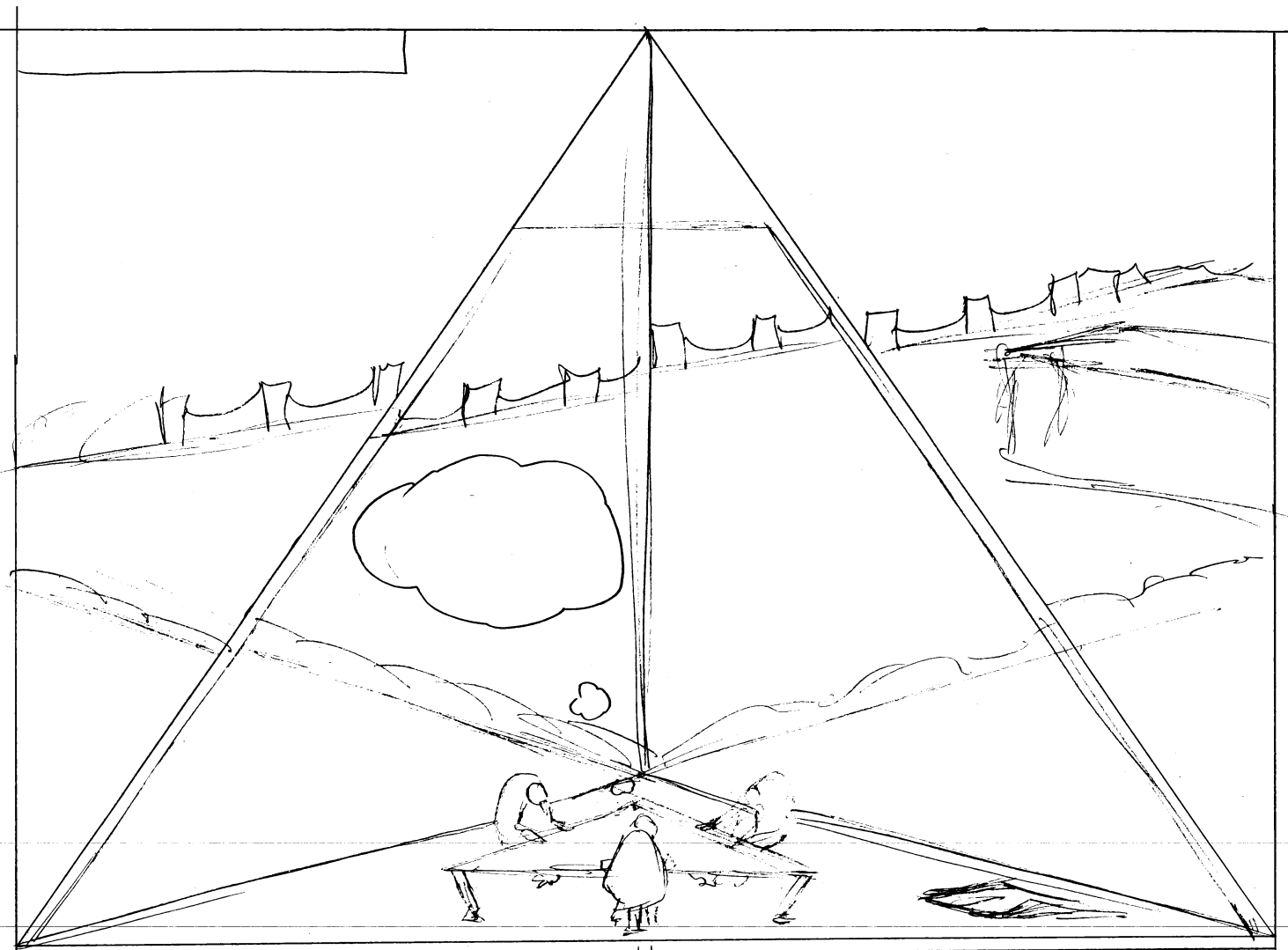


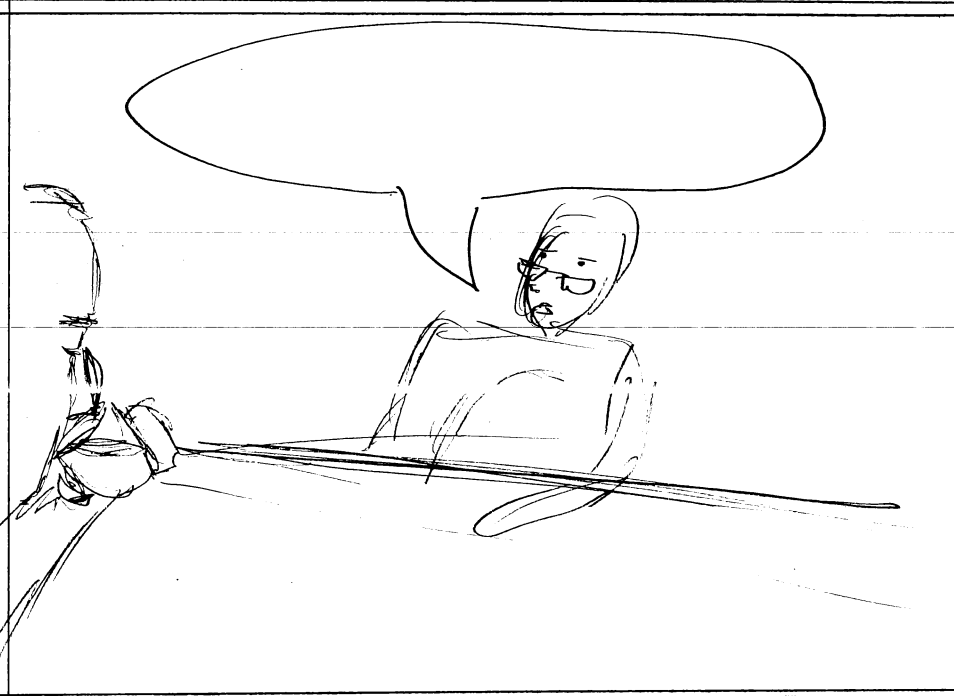
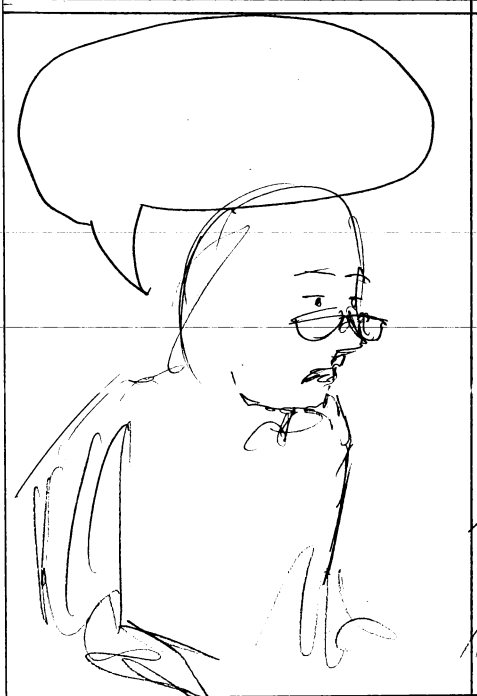
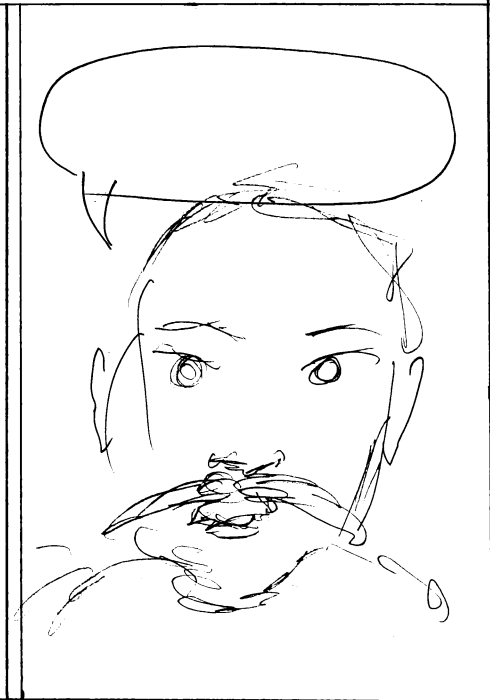
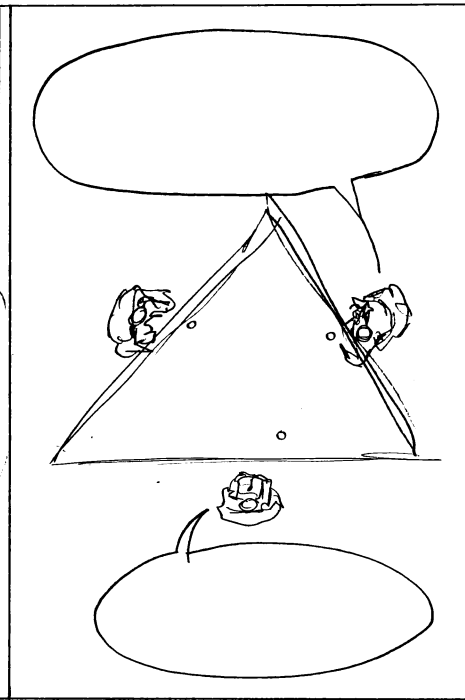
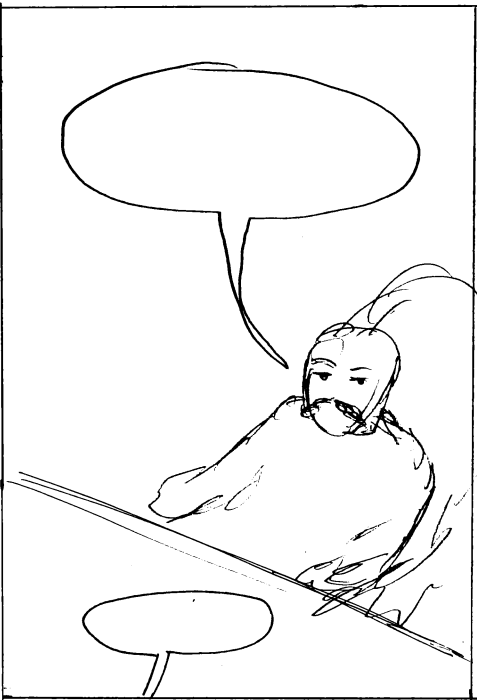


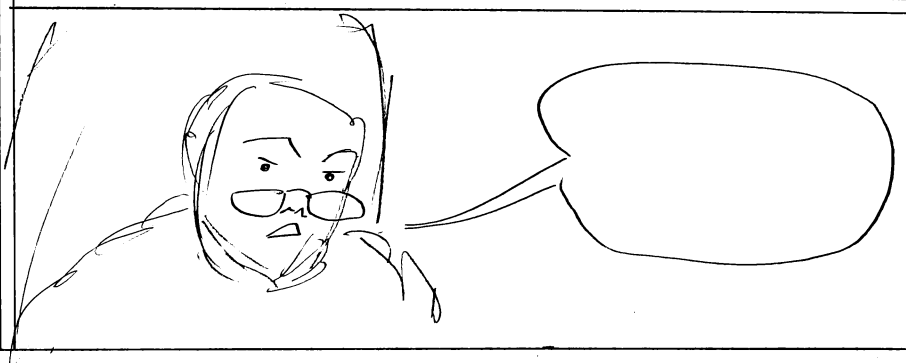
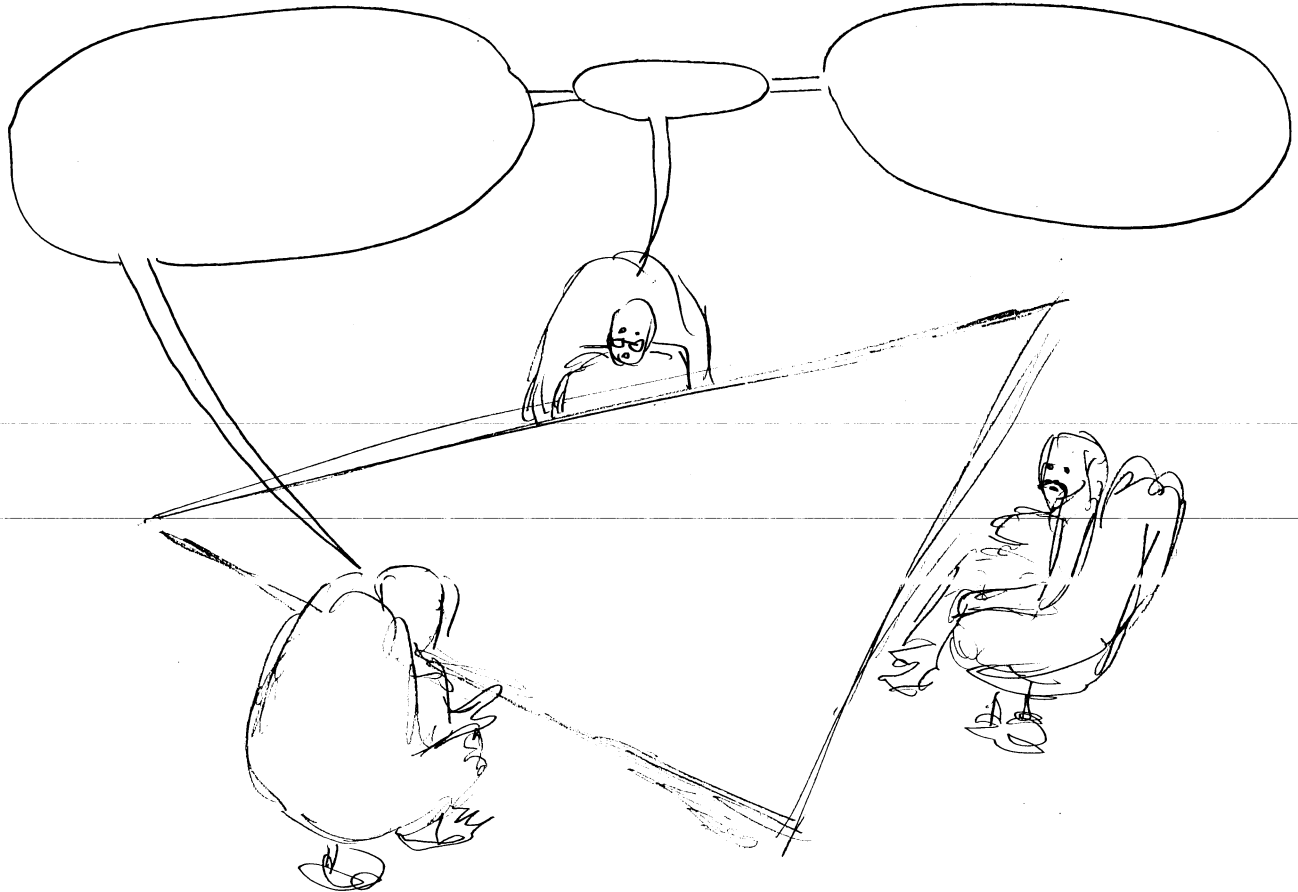
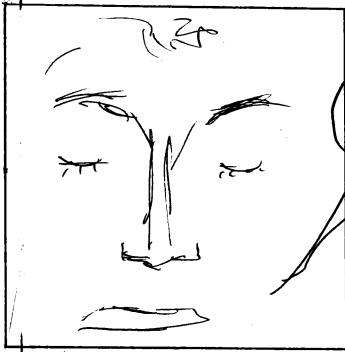


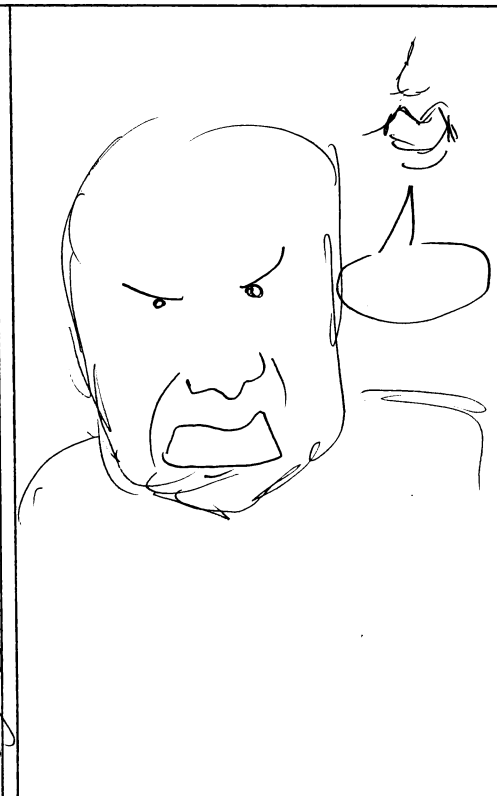
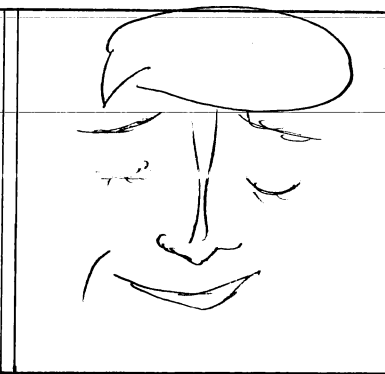
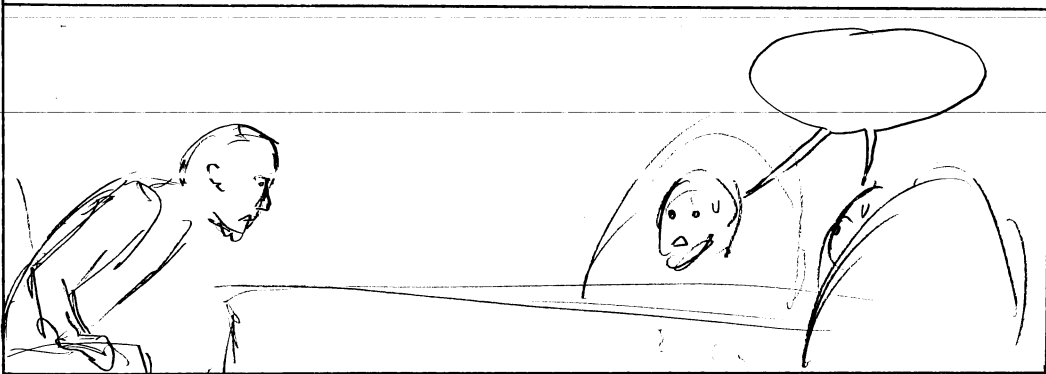


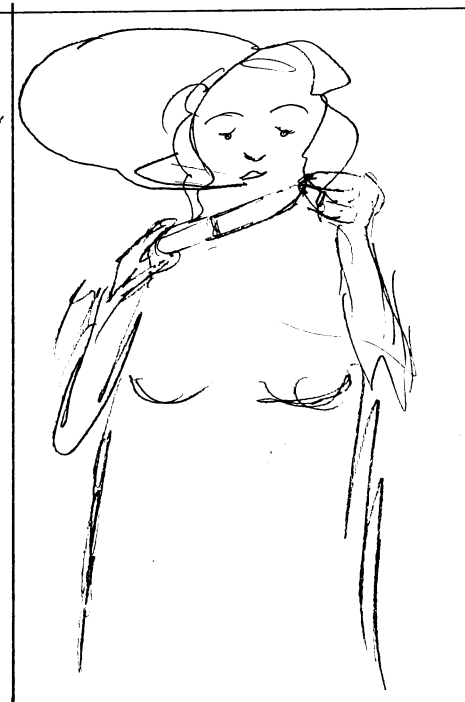
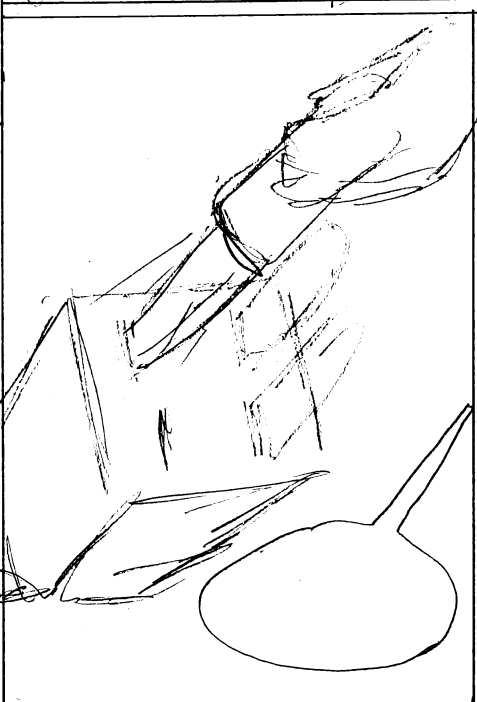
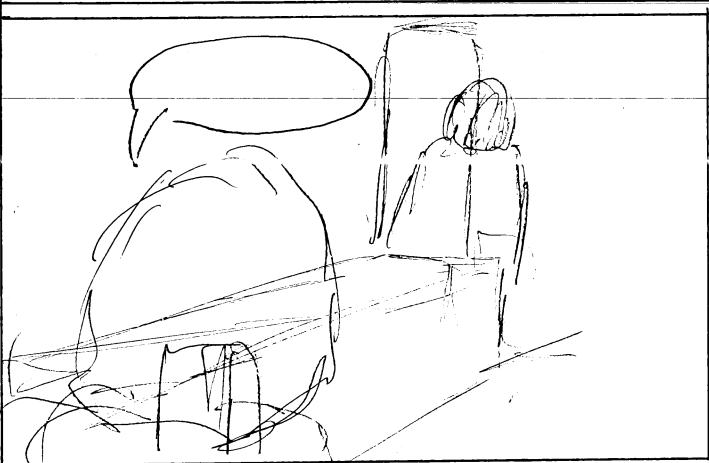
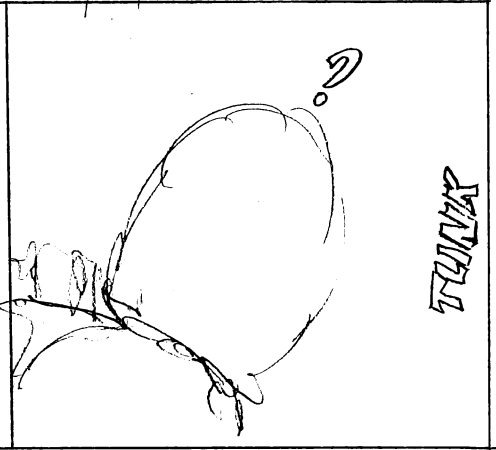
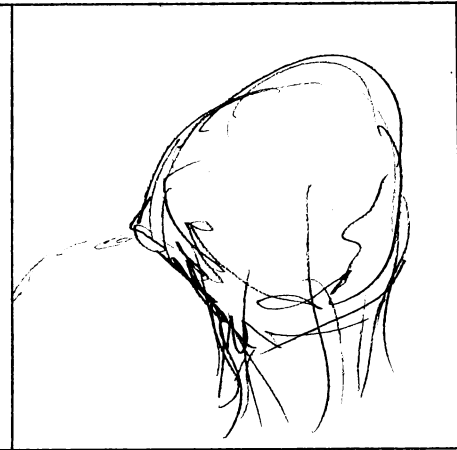
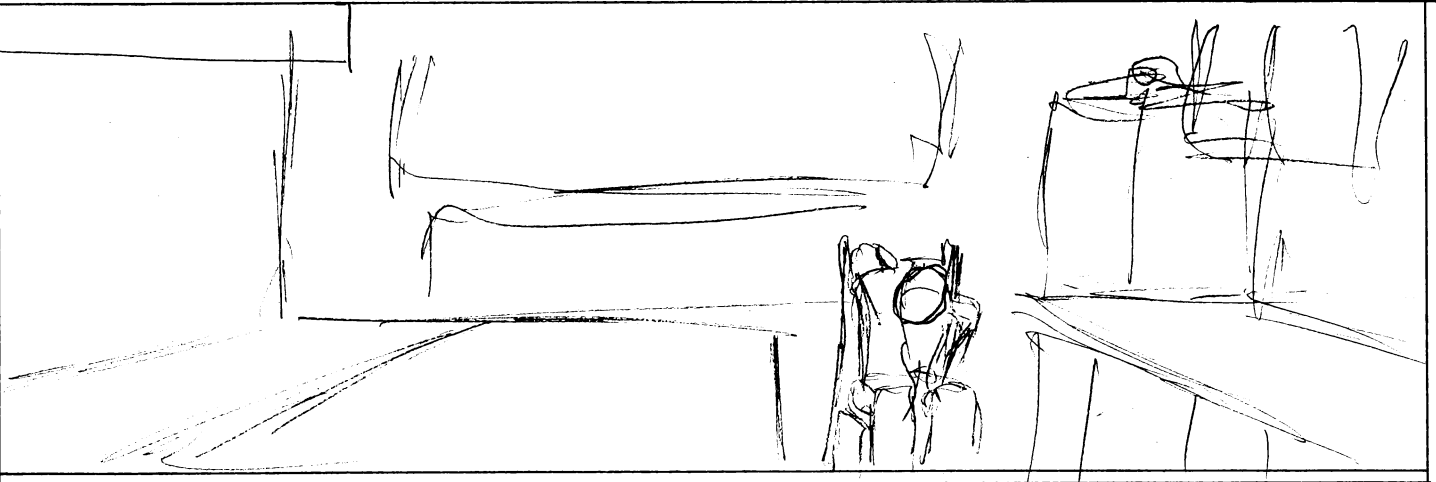


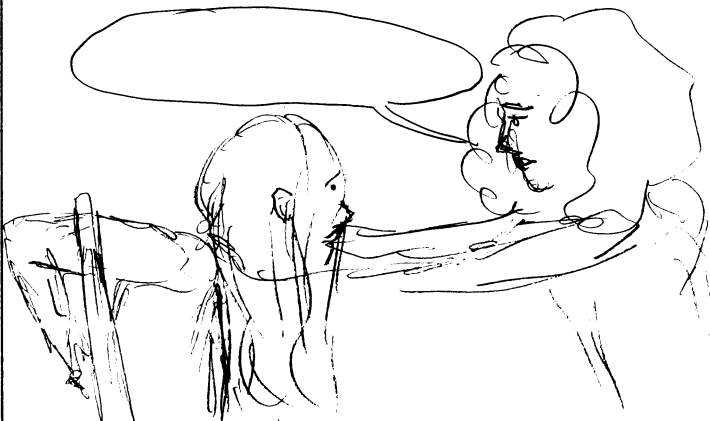
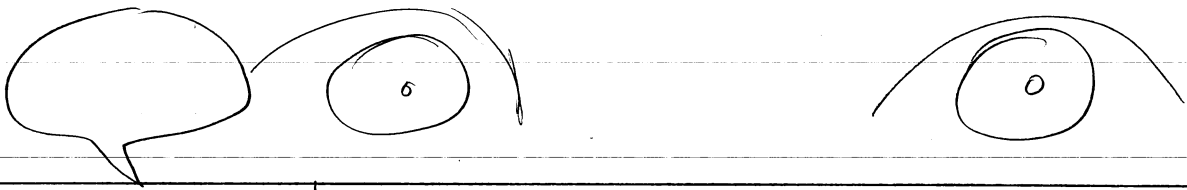


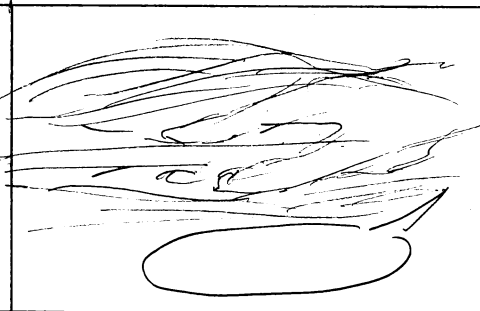
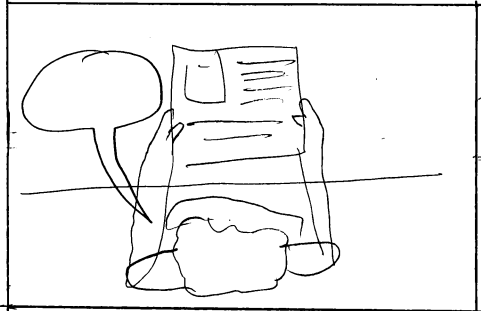


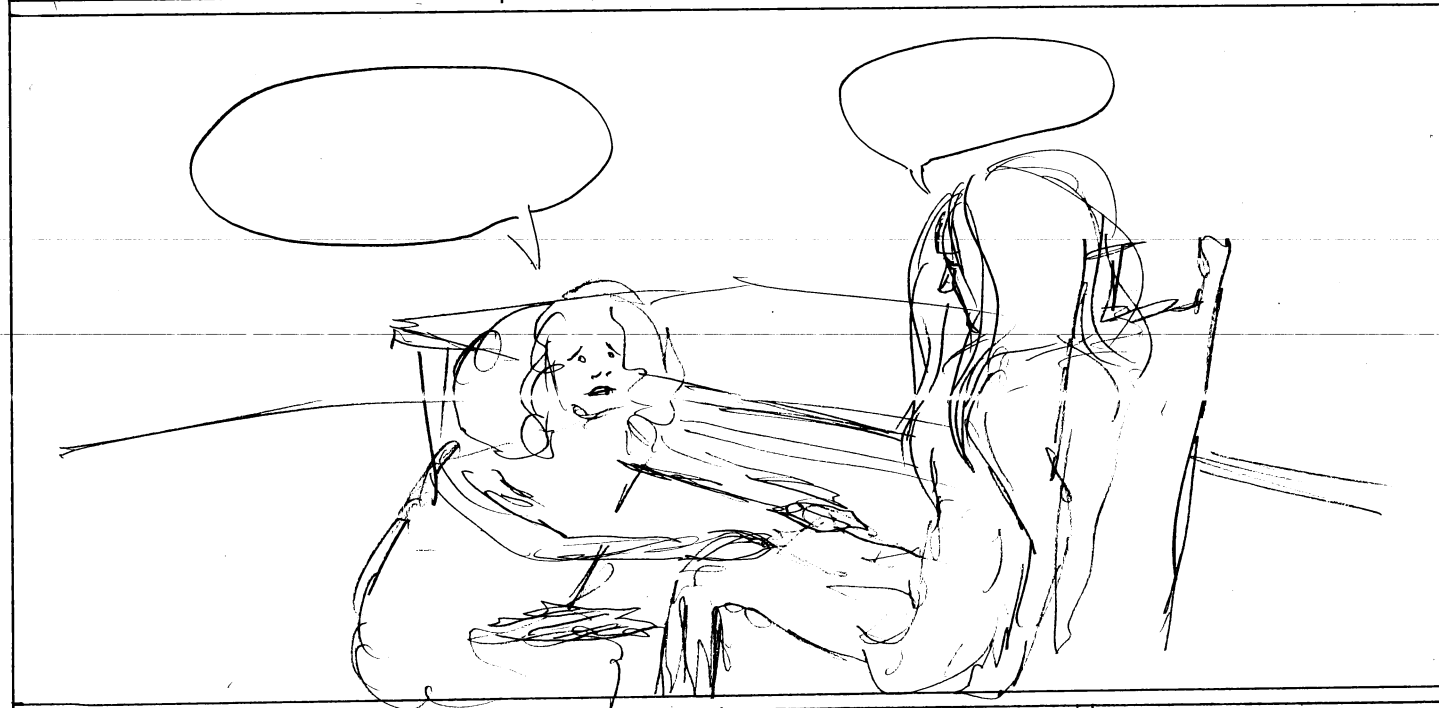


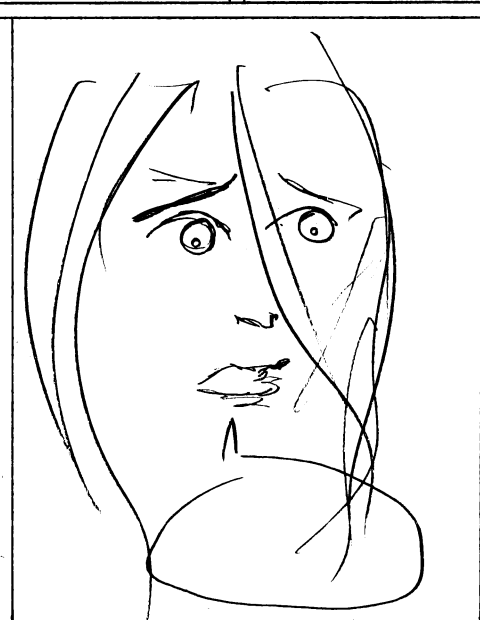
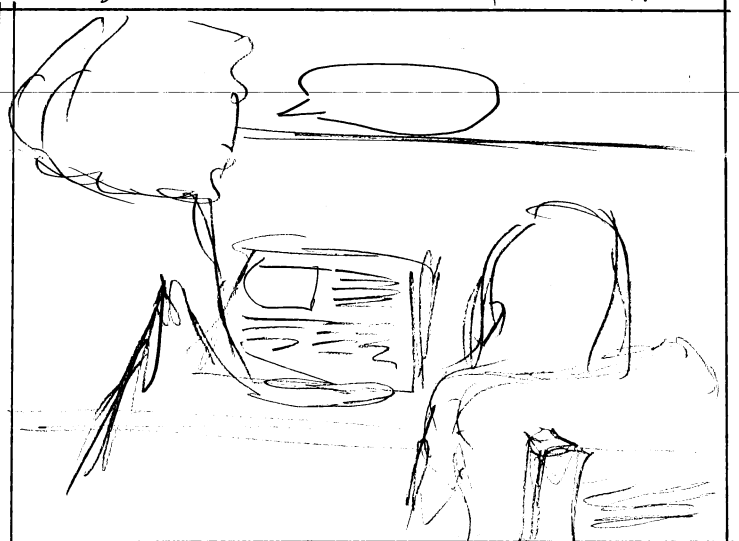
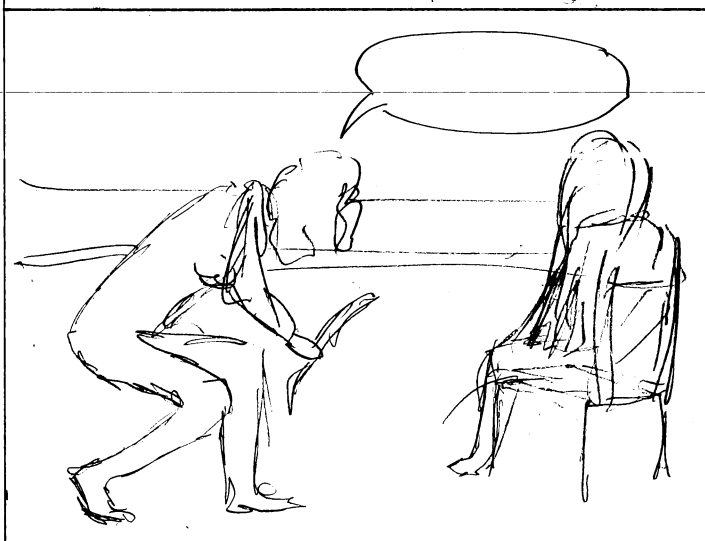
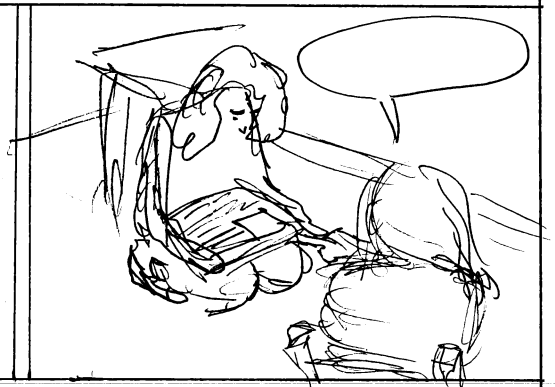
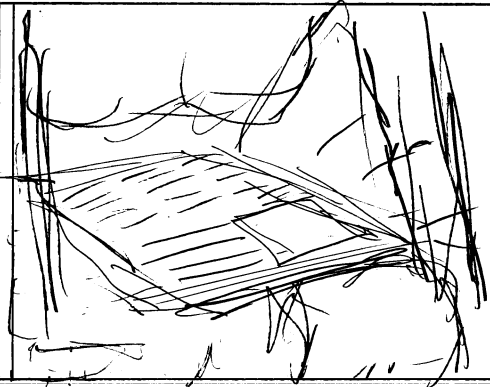
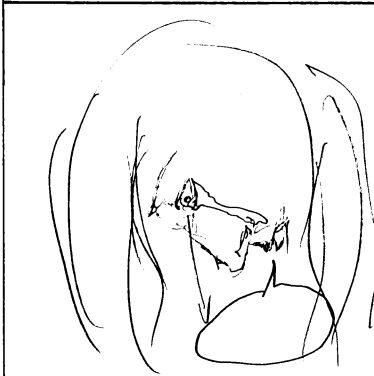
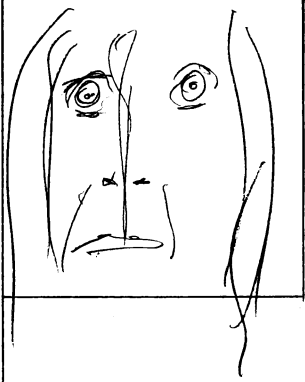


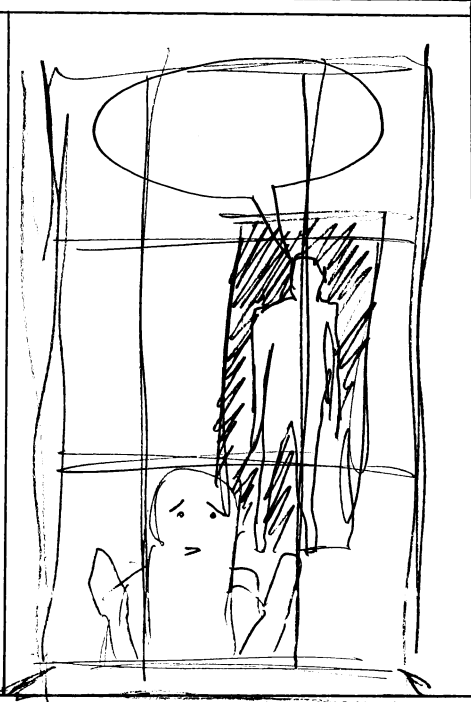
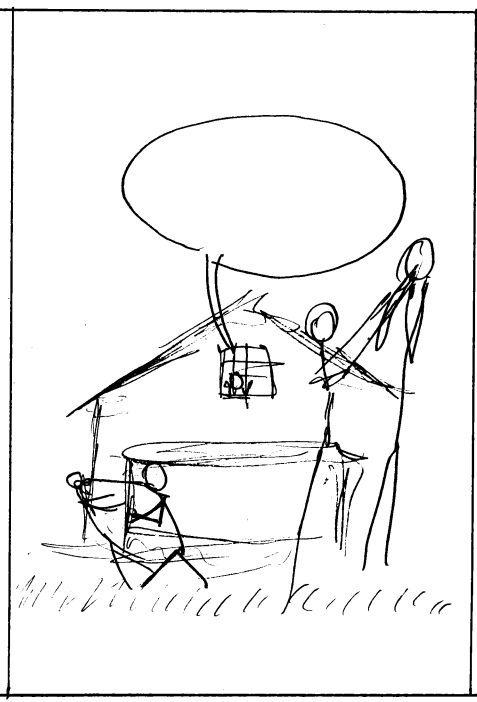
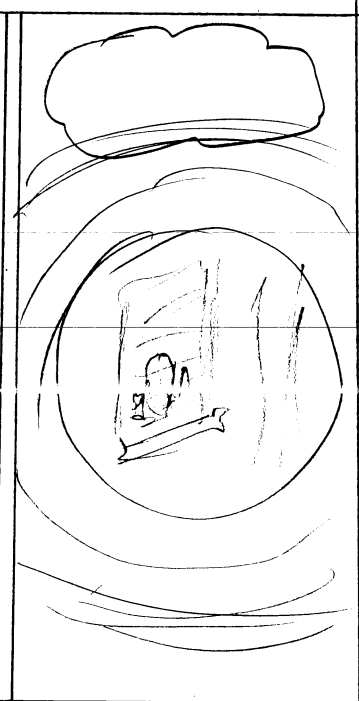
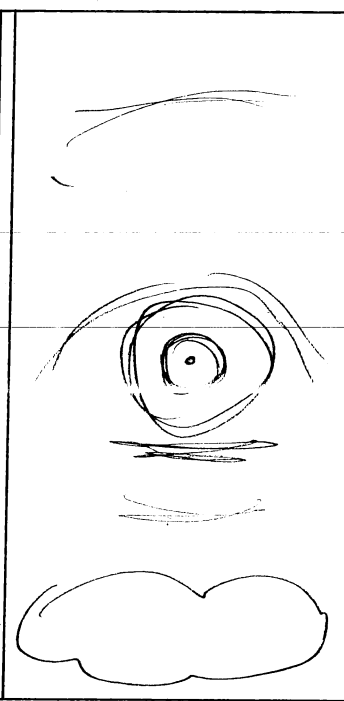
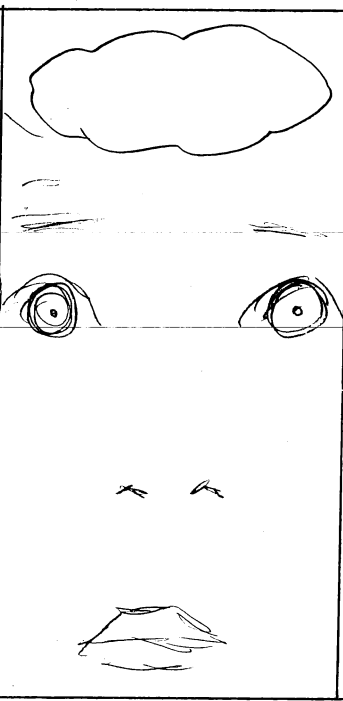
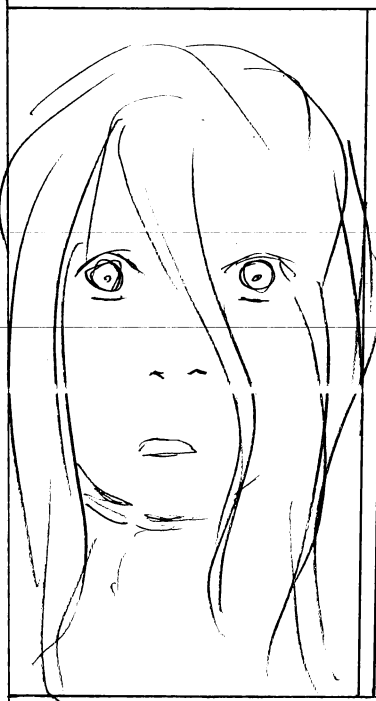
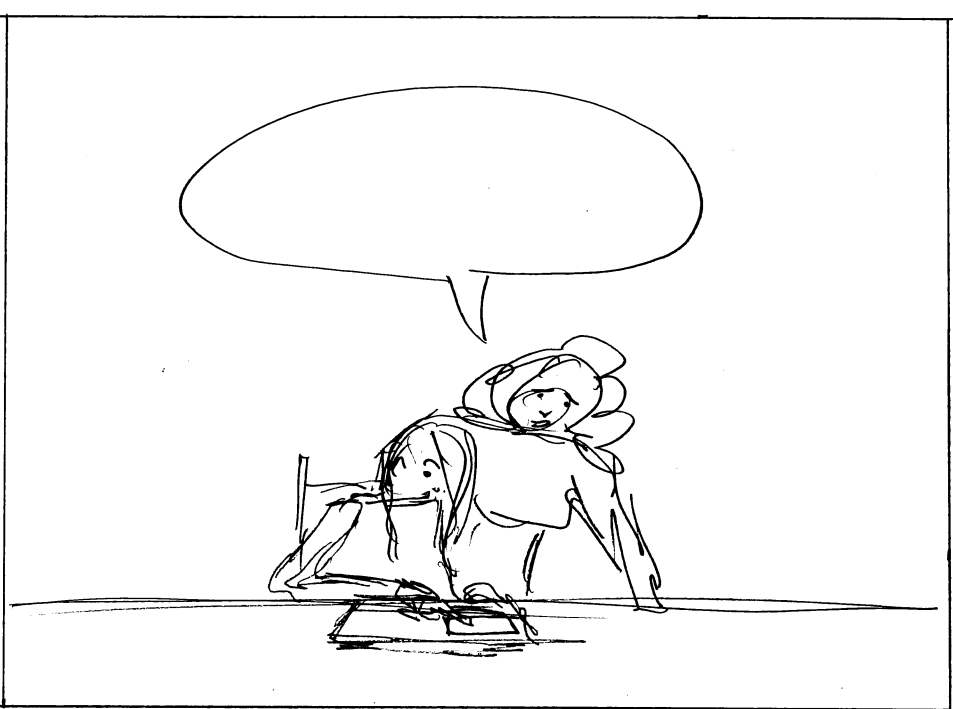
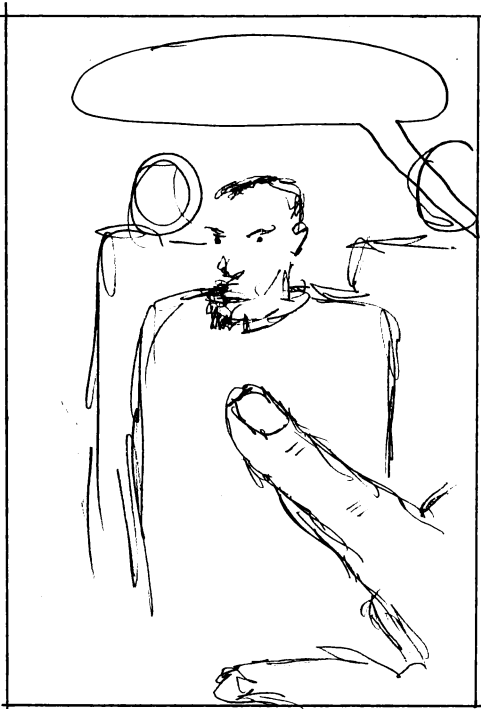


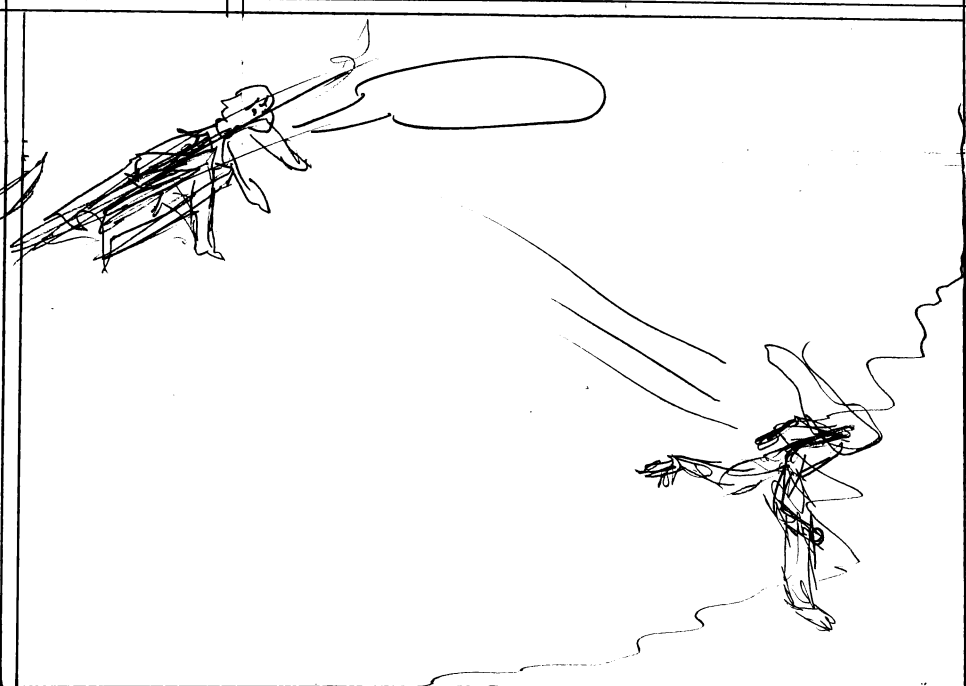
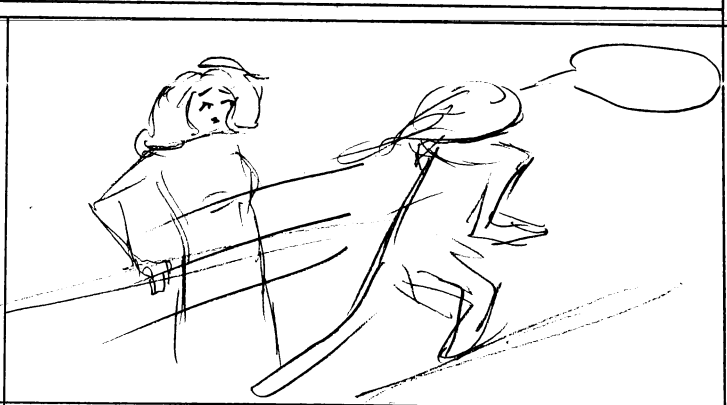
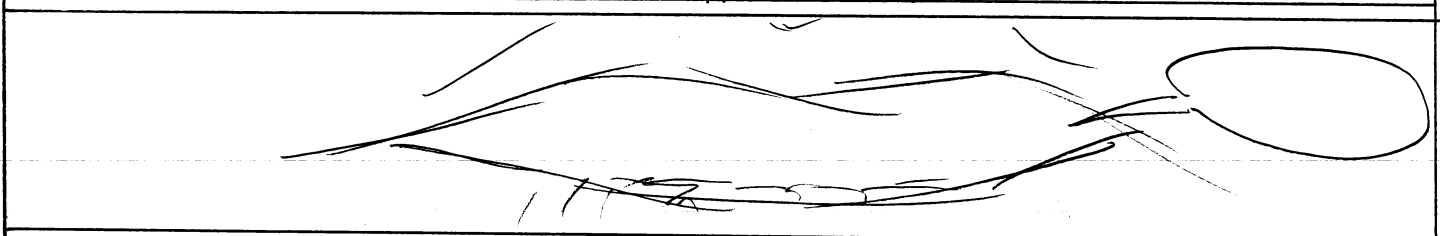
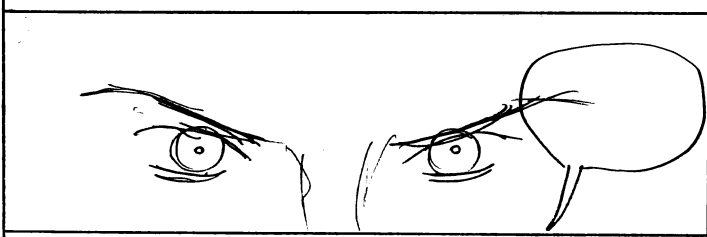


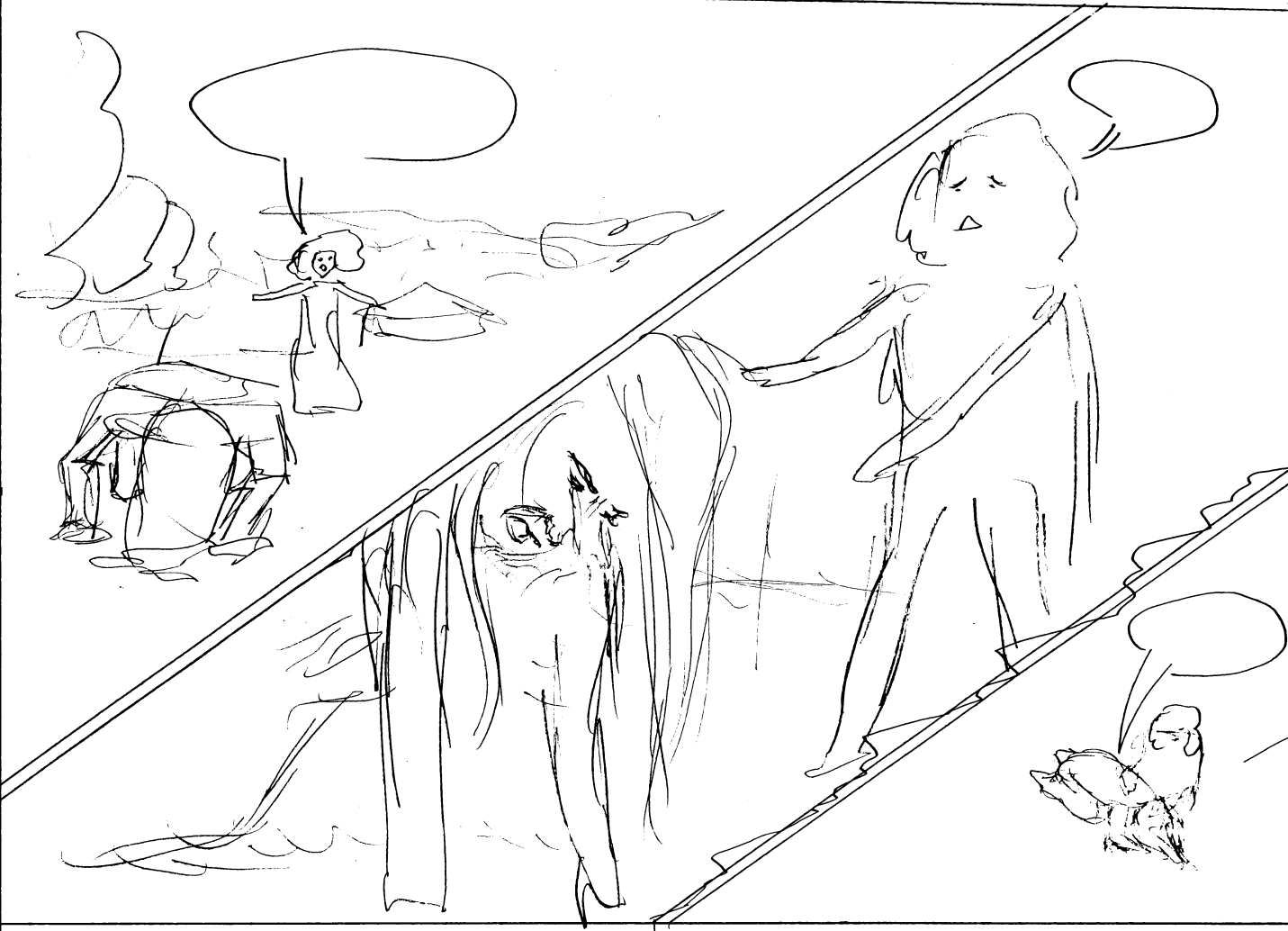
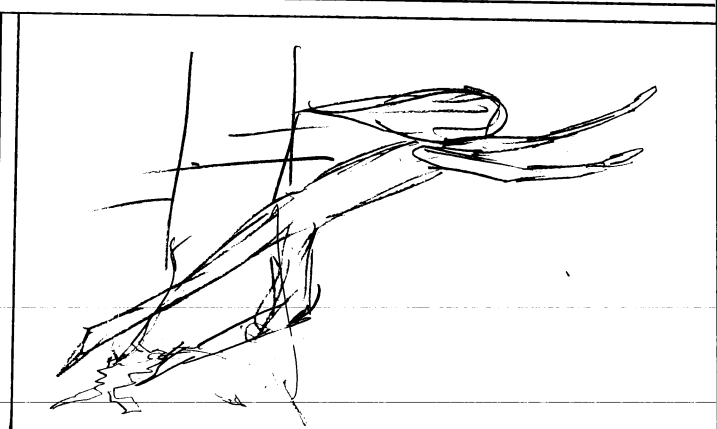
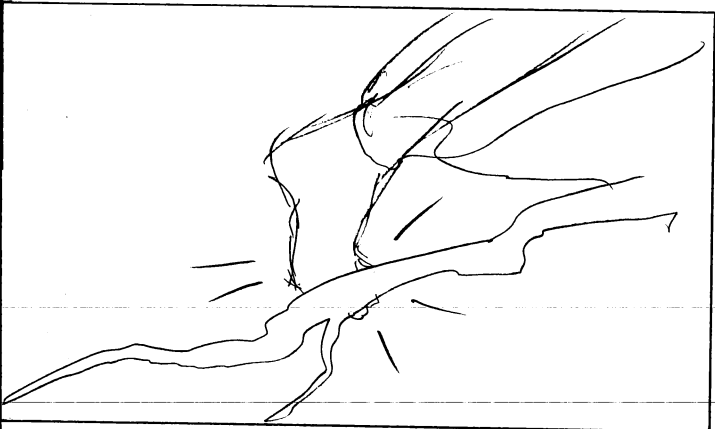






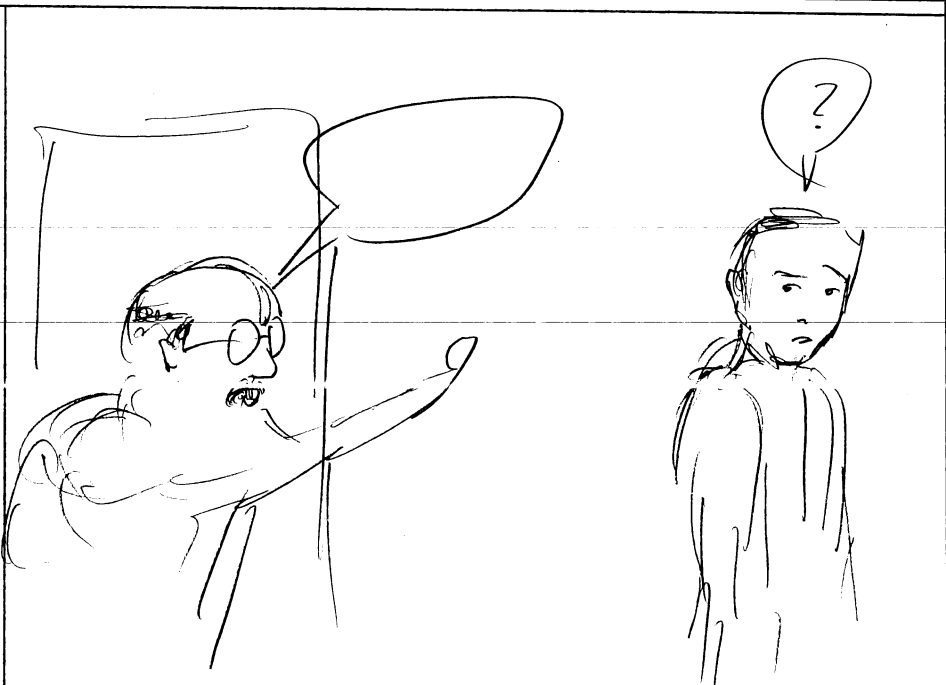
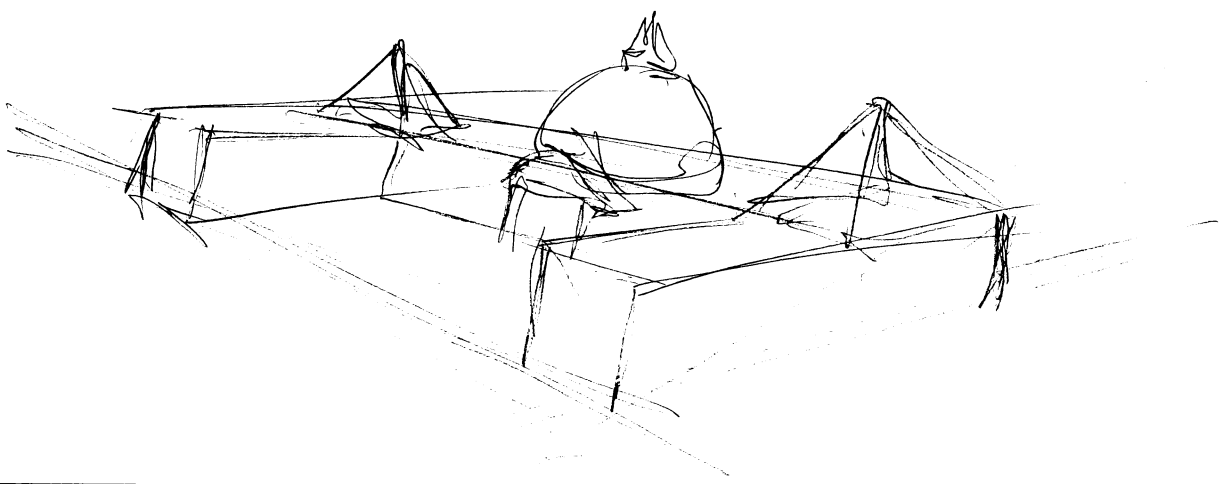


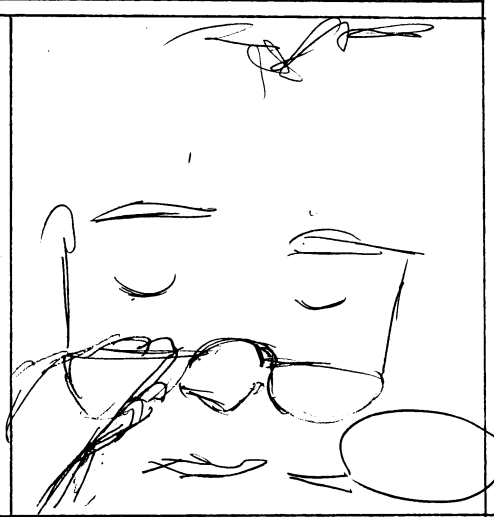
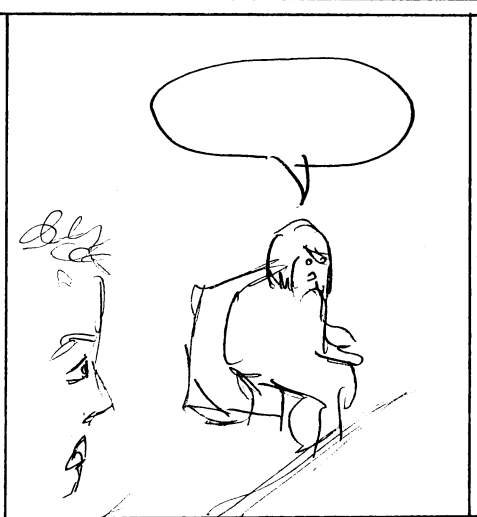
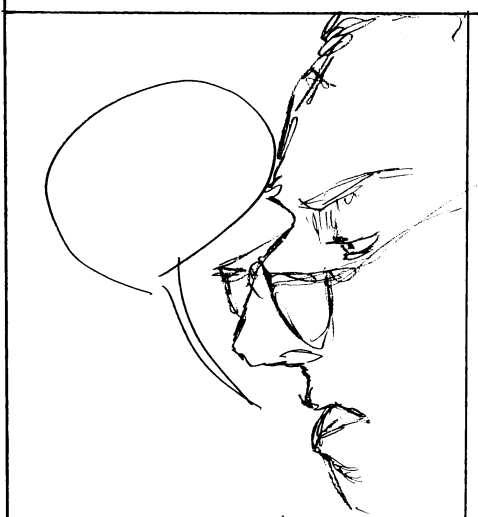
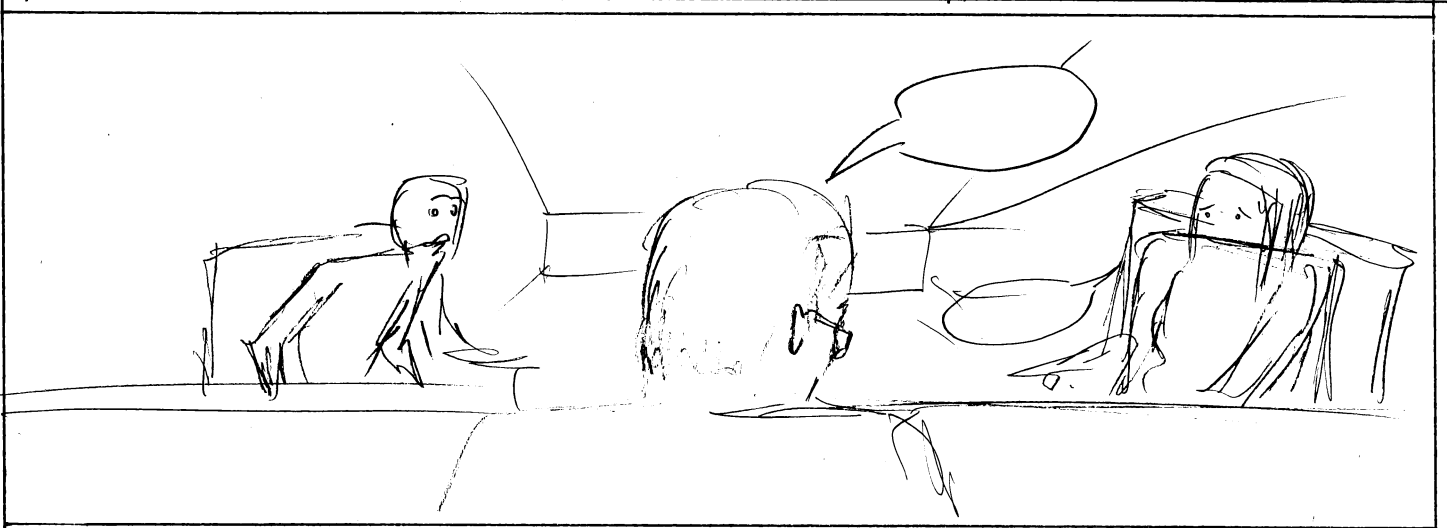
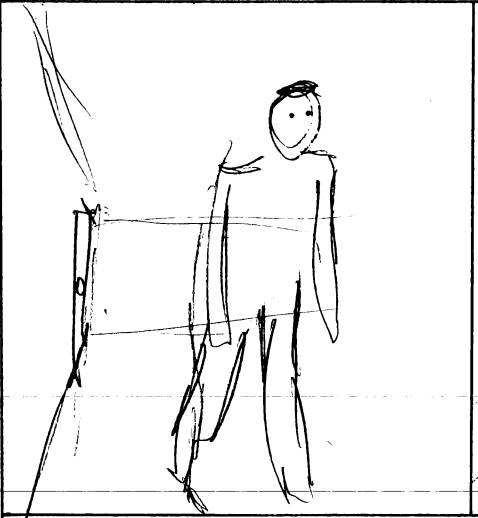
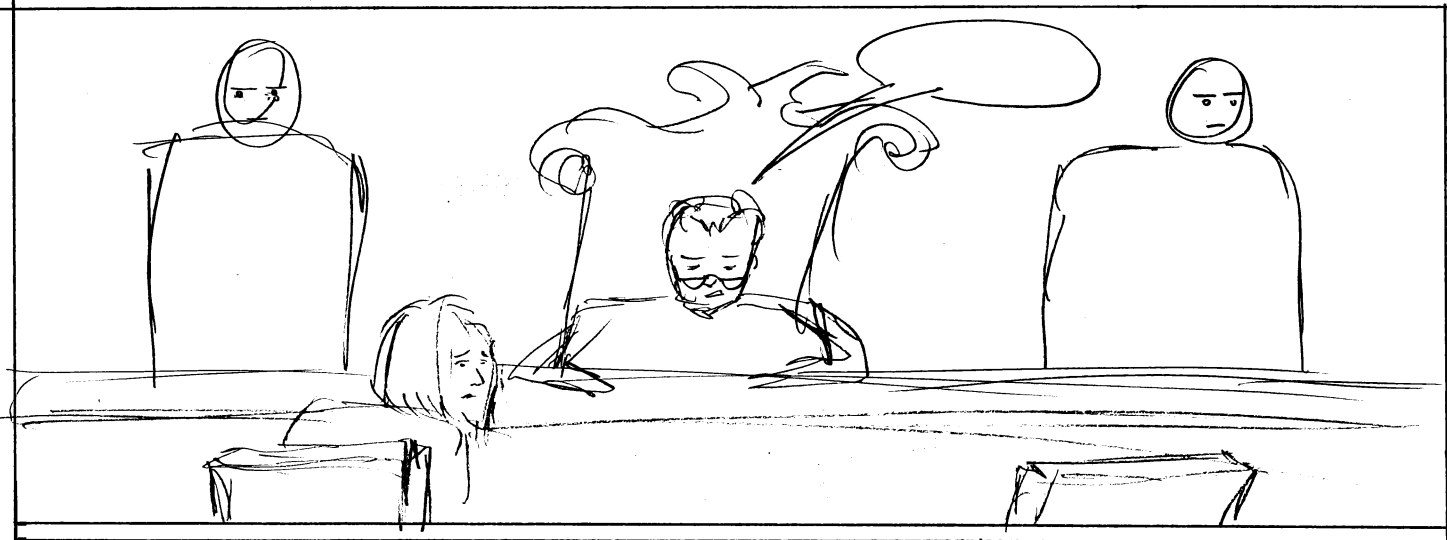




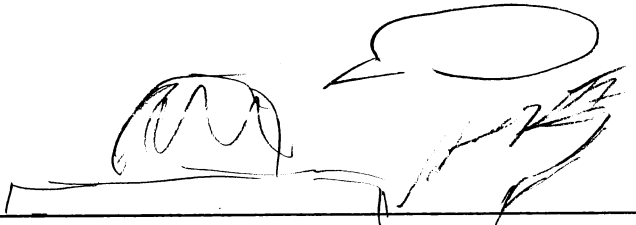
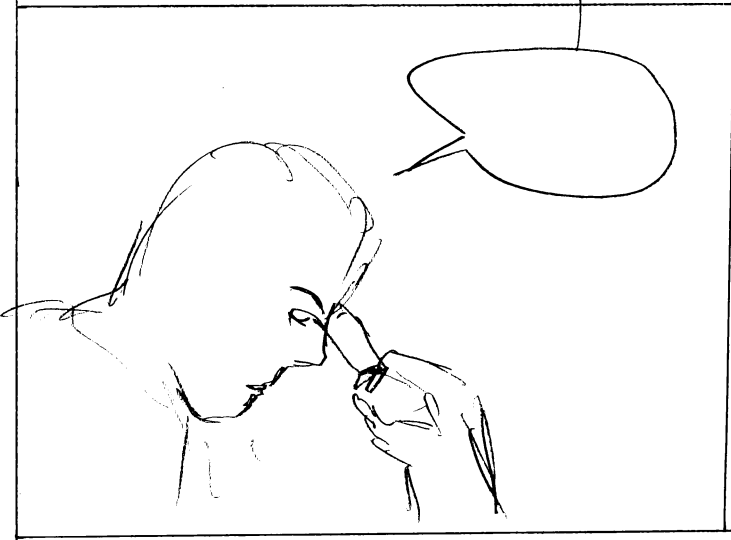
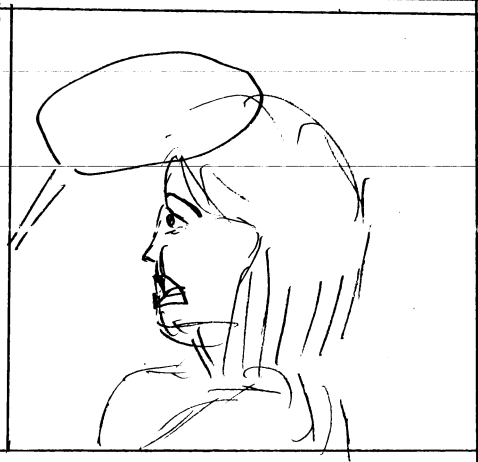
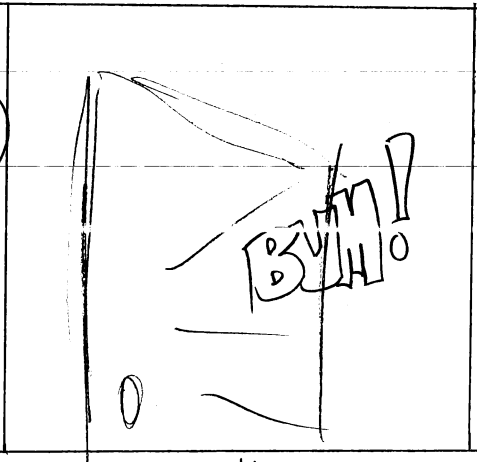
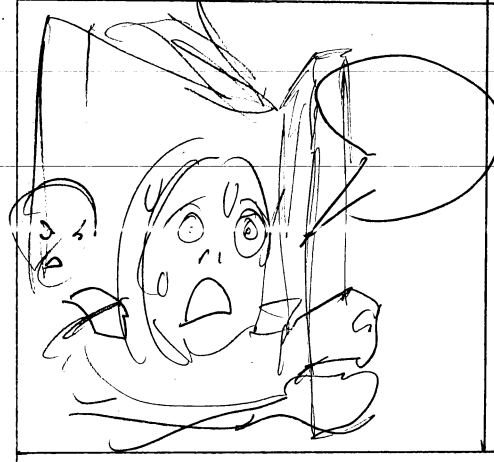
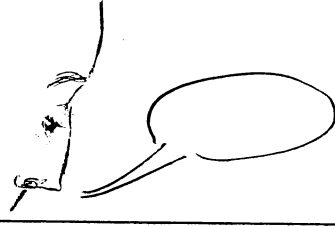
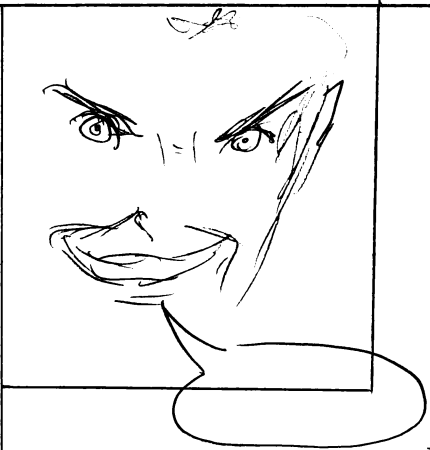
PODE SER MAIOR

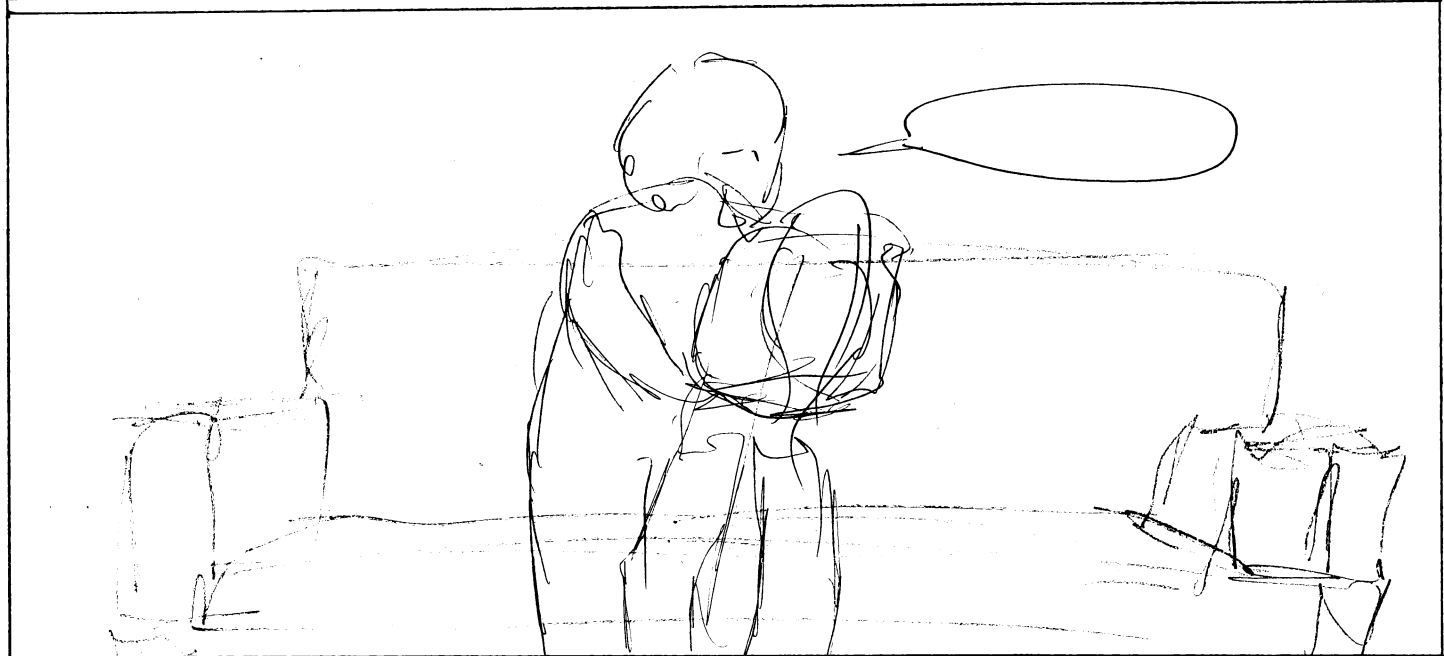
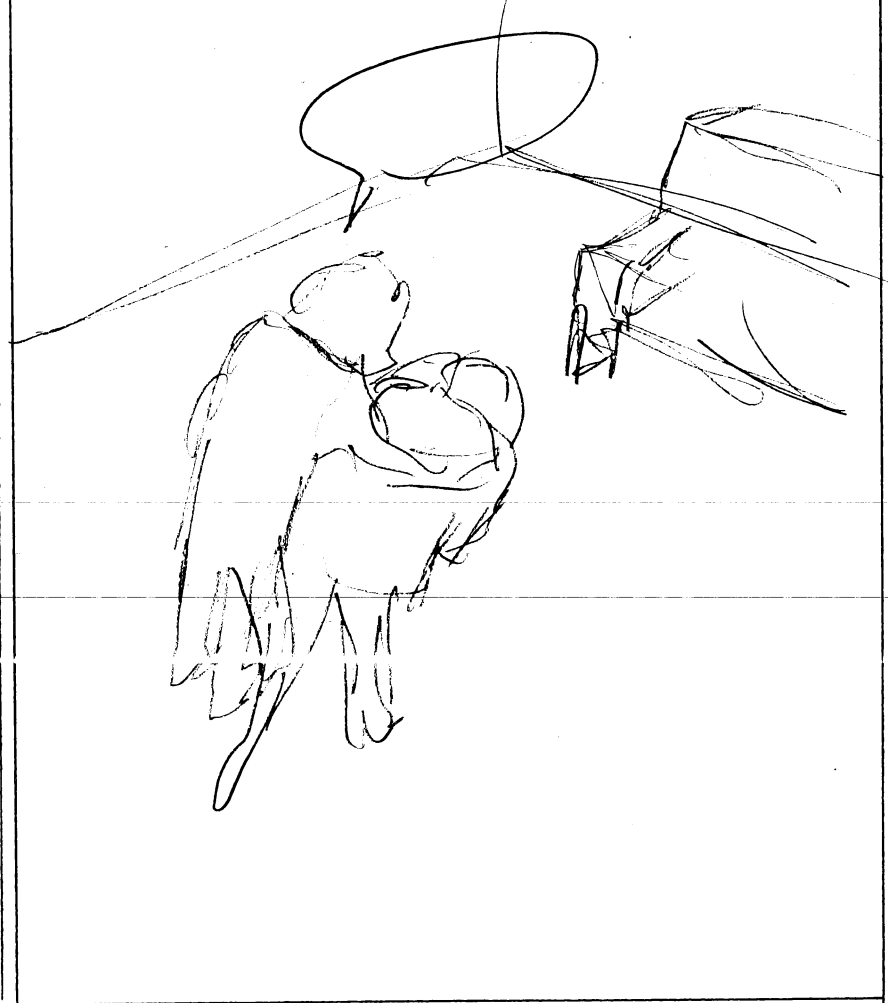
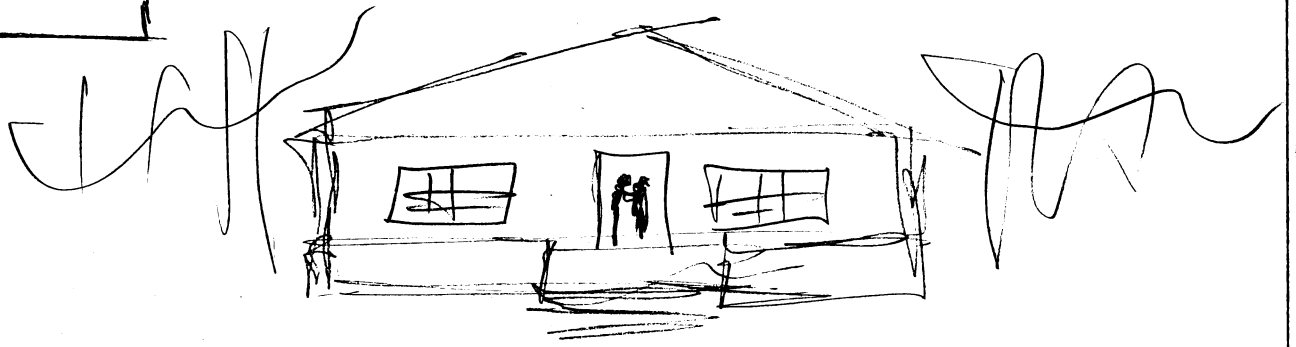
ESSE QD PODE SER MENOR?
~~ESSE~~

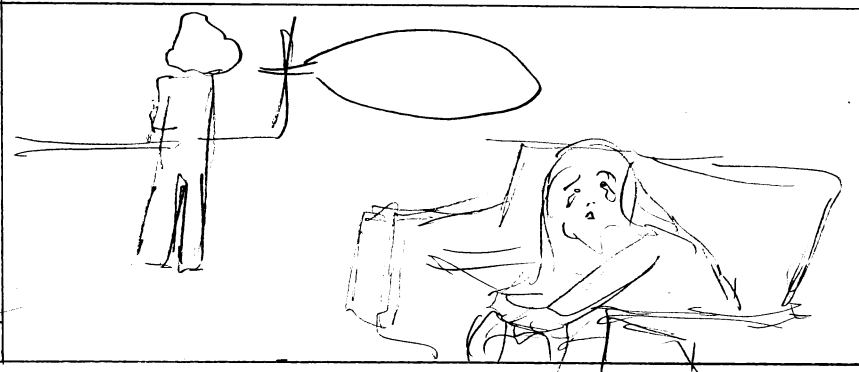
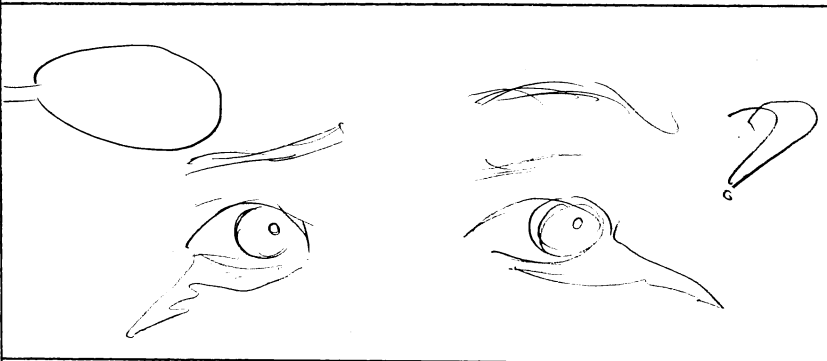
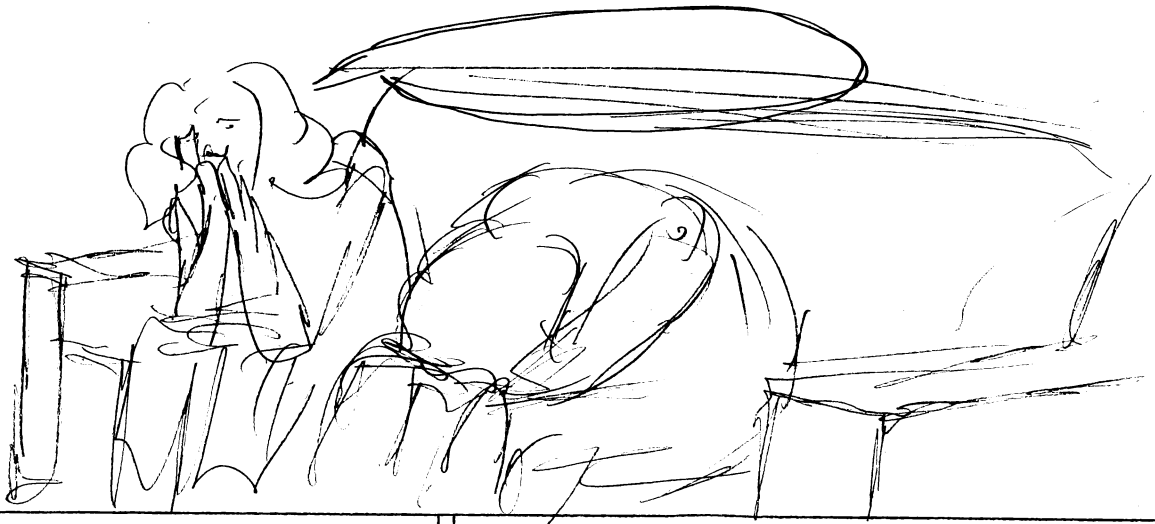


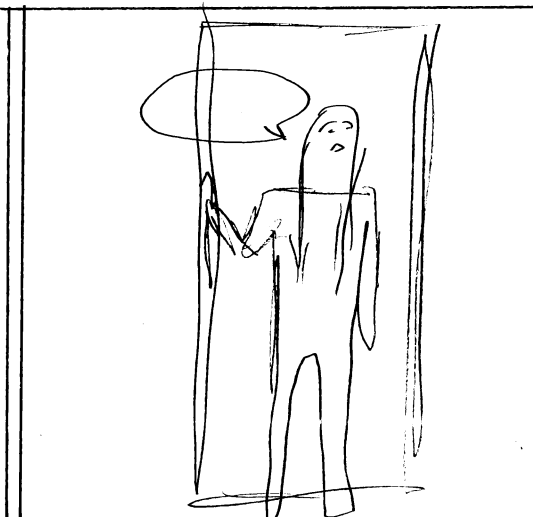
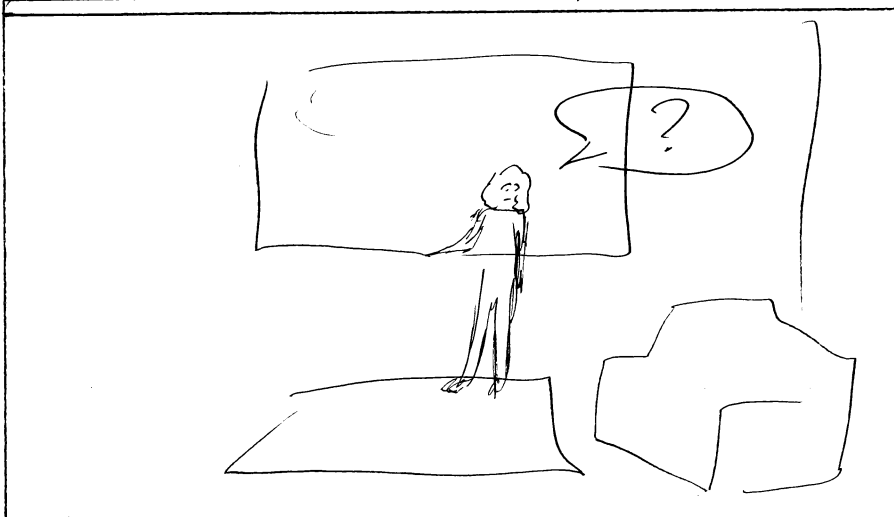
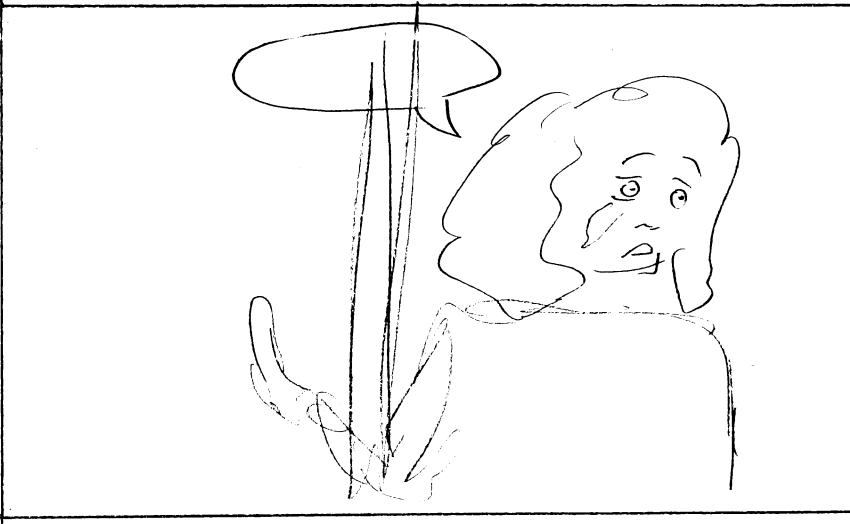
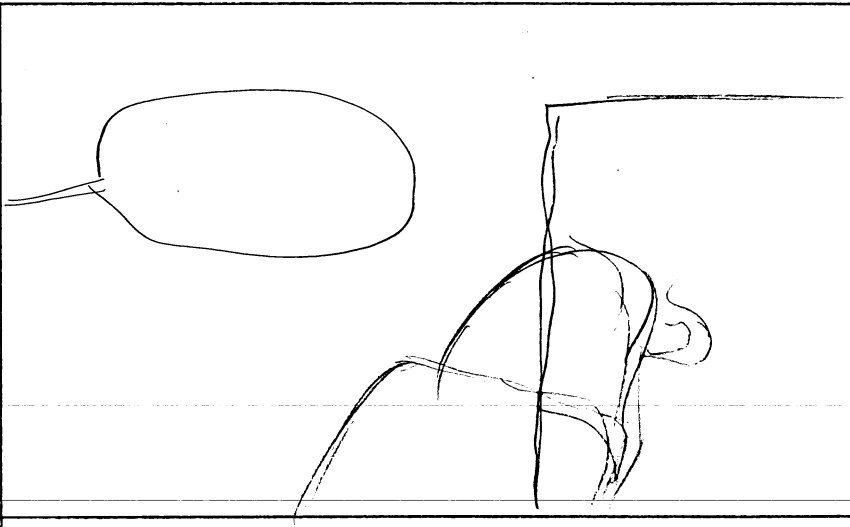
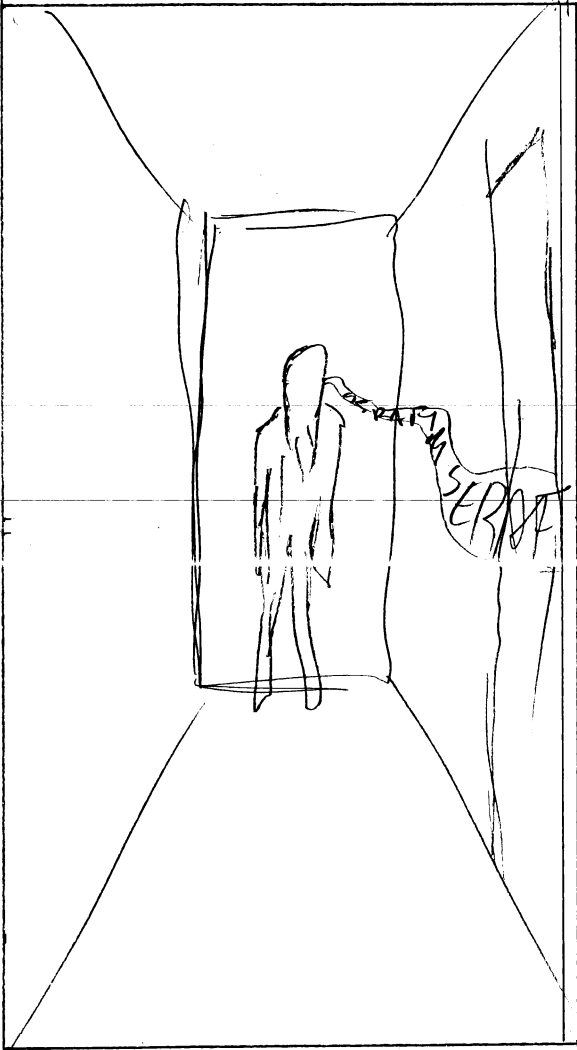
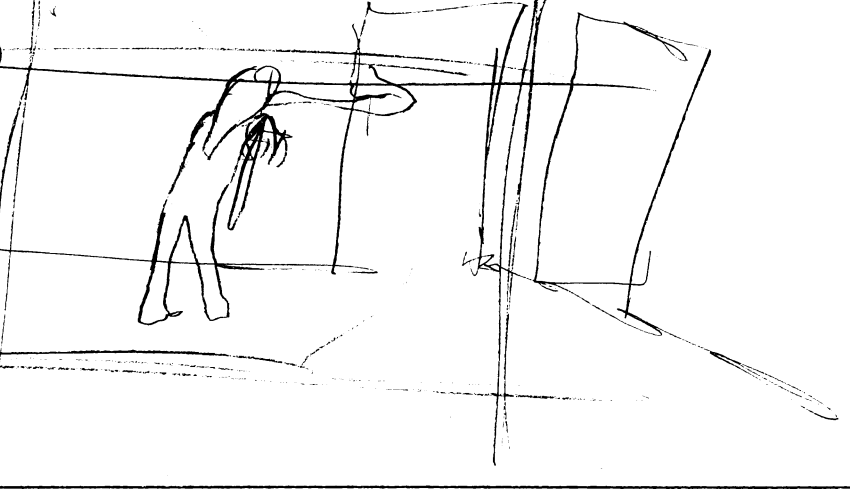


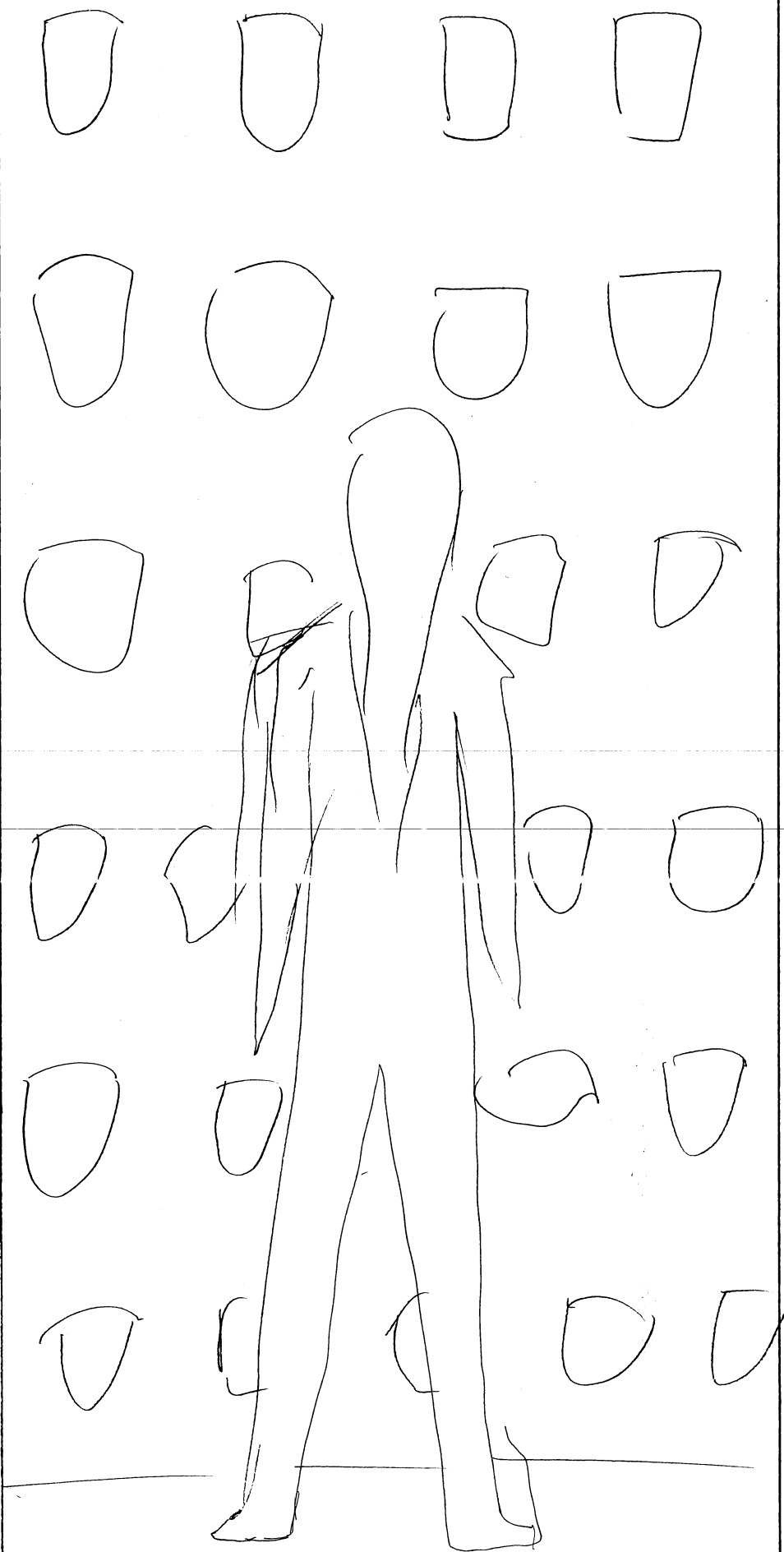
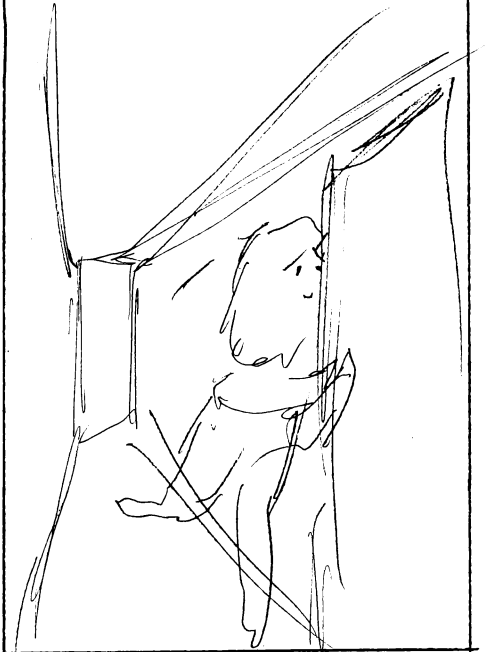




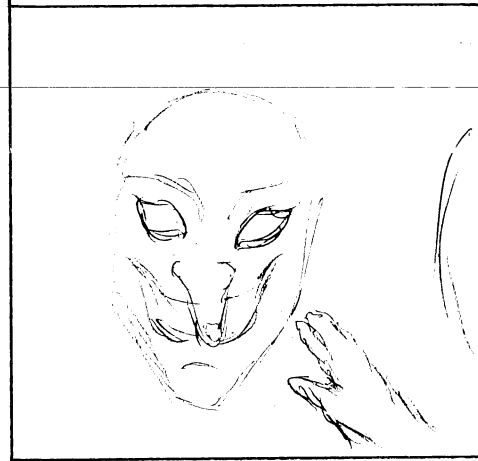
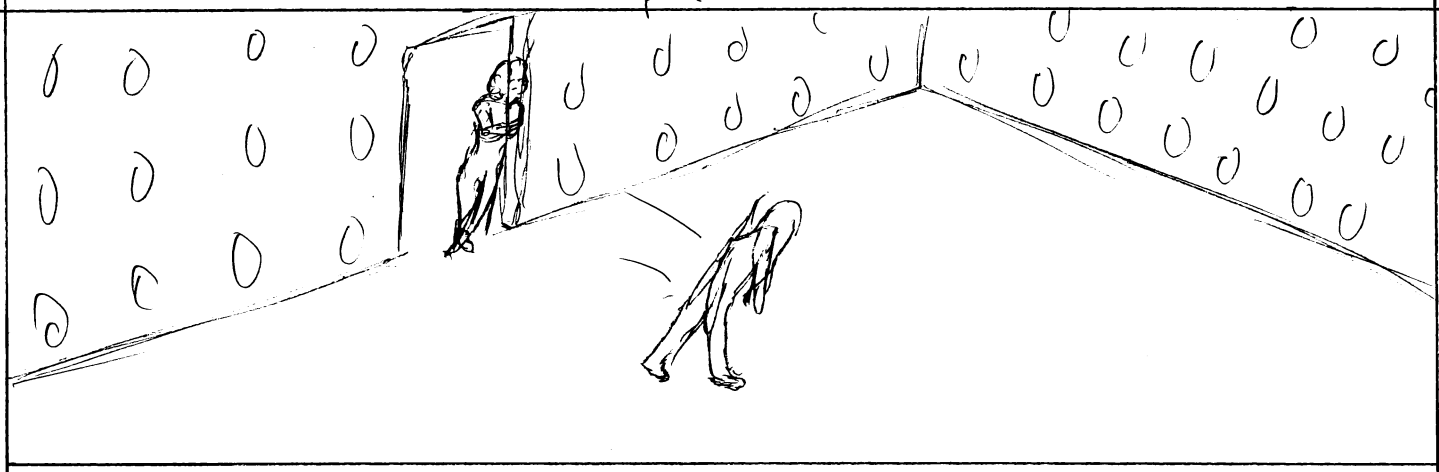




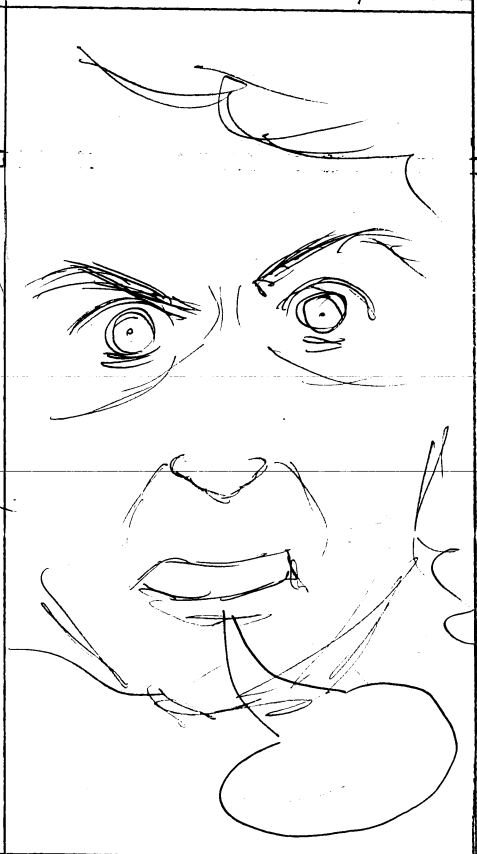
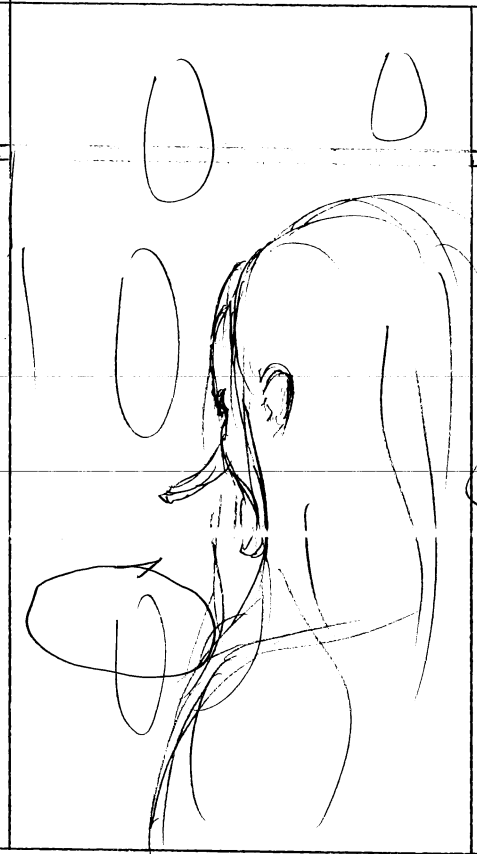
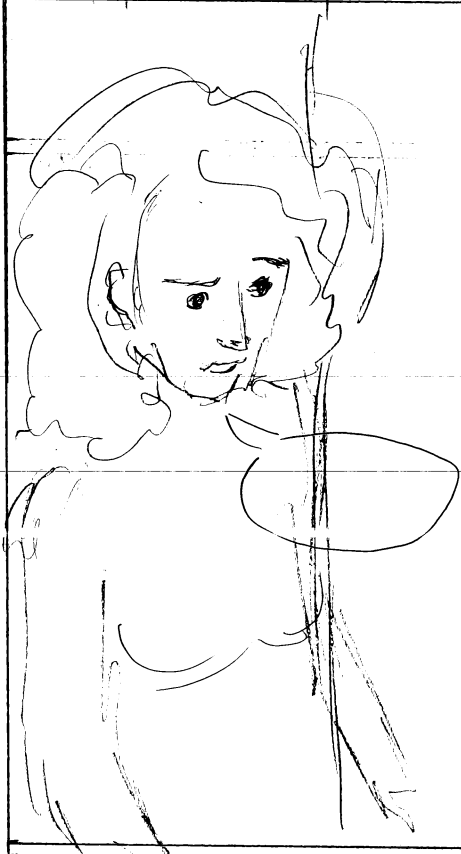


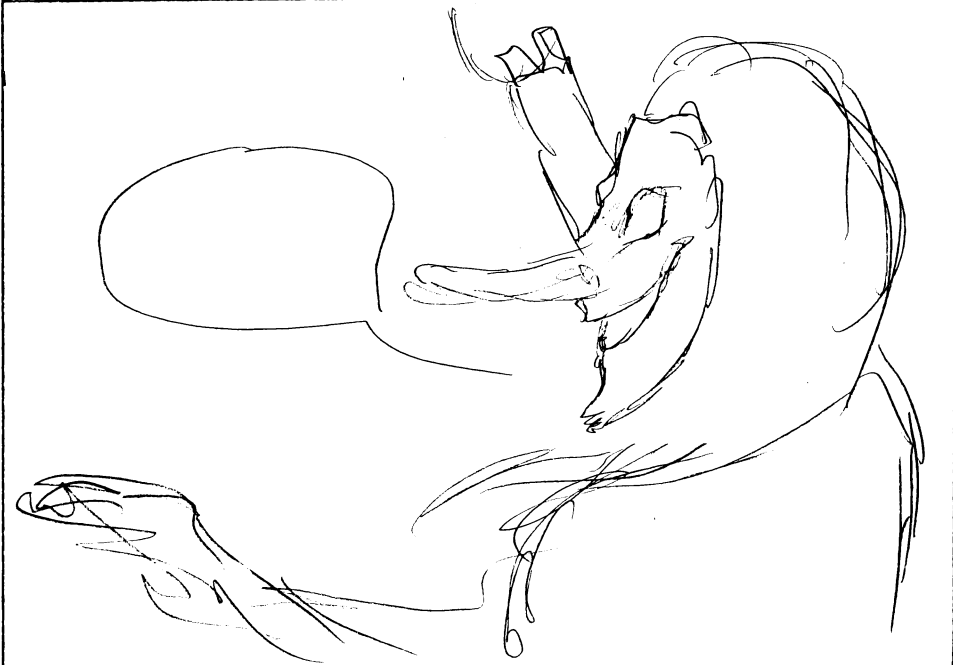
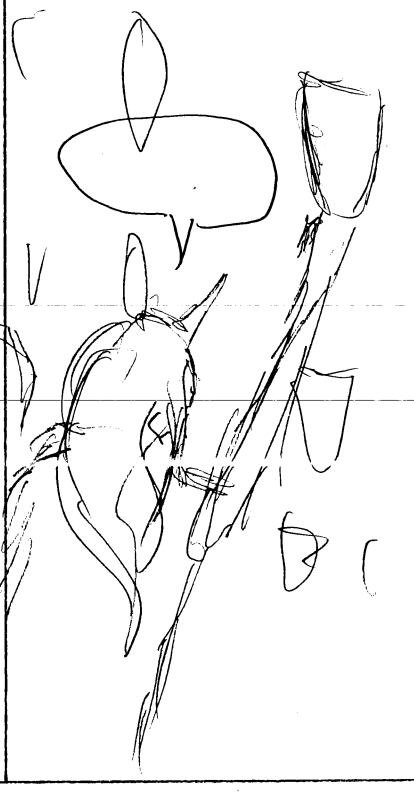
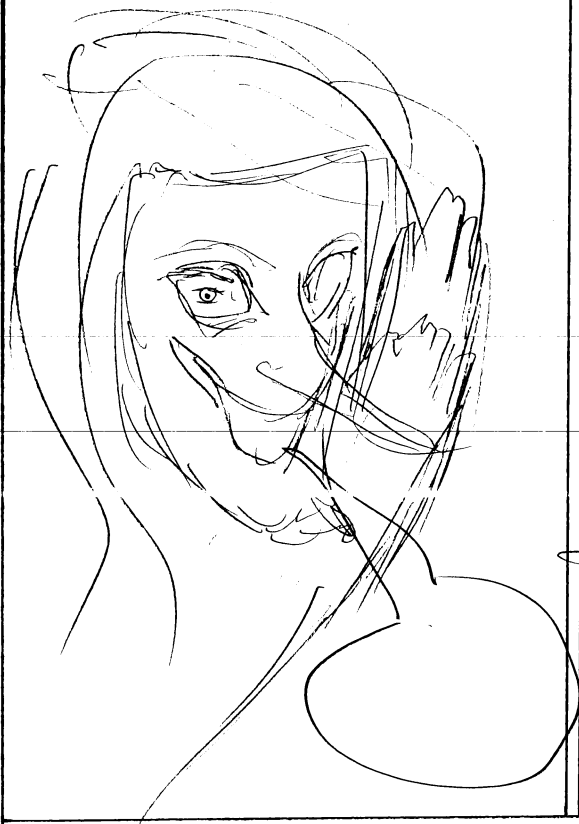
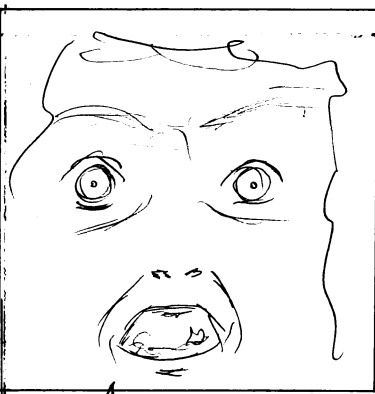


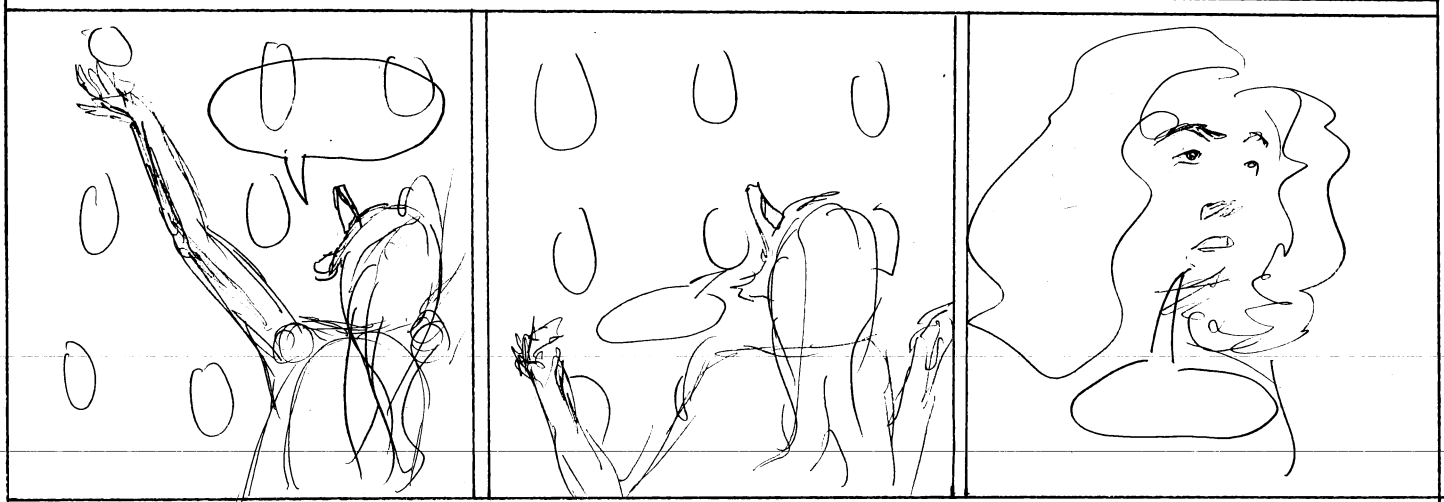
QUARTO GRANDE DEMAIS?



AAAAHH...







HAHAHAHA
HAHAHA

