5as JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
22 a 24 de agosto de 2018
Escola de Comunicações e Artes da USP

SITUAÇÕES DE DESVIO/CONFLITO: AS DISTOPIAS PRESENTES NAS HQS "QUAD COMICS" E "O BEIJO ADOLESCENTE"

Rafael Ghiraldelli da Silva

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, Brasil

RESUMO

Segundo os conceitos trabalhados por Luiz Marques Filho em seu livro “Capitalismo e Colapso Ambiental” (2016), a noção contemporânea de distopia deve se referir daqui em diante à manutenção do *business-as-usual* – isto é, a continuidade da exploração extensiva dos recursos naturais (e humanos) no mesmo ritmo que o atual por diversas empreitadas capitalistas de consumo mundo afora. Ao mesmo tempo, nota-se um paralelo dessa situação alienante nas relações interpessoais contemporâneas, que são fortemente influenciadas pelo que se faz, curte e compartilha na Internet. A máxima “você é o que curte” parece corresponder a uma radicalização daquilo que Henry Jenkins identifica como sendo a “cultura da conexão” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014) – mas levada a uma condição negativa de desvio, na qual a progressiva dependência tecnológica do ser humano (e da consequente ação de algoritmos que realizam a curadoria da informação vista em redes sociais) cria situações onde a alteridade é quase esquecida por completo. Formam-se “bolhas ideológicas” nas quais o que mais se deseja é estar certo - e, por consequência, o conflito entre opiniões/visões de mundo distintas está assegurado. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos da atualidade estabelecem relações intrigantes com esses deslocamentos em que a juventude de países emergentes como o Brasil é lançada cada vez mais cedo. Por isso, no âmbito desta comunicação, objetiva-se analisar como as HQs brasileiras do selo “QUAD Comics” (de Aluisio C. Santos, Diego Sanches, Eduardo Ferigato e Eduardo Schaal) e “O Beijo Adolescente” (de Rafael Coutinho) lidam, respectivamente, com as distopias de caráter ambiental e geracional aqui mencionadas – correlacionando-se no objetivo comum de fomentar o pensamento crítico de seu público leitor.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos; Distopia; Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O conceito de "distopia" (do grego *dýs*-, mal; dificuldade + *tópos*, lugar) foi criado em 1868 pelo filósofo e economista britânico John Stuart Mill (1806-1873), no âmbito particular das controvérsias sobre o direito de propriedade da terra na Irlanda - que, na época, ainda fazia parte do Reino Unido. Ali, o referido termo nasceu como um antônimo, uma derivação tardia do conceito de utopia - que, por sua vez, ao longo dos séculos XIX e

XX, se afirmaria como um conceito empregado em acepções bastante diversas do sentido que lhe conferiu inicialmente Thomas Morus (1478-1535).

> Posso me permitir, como alguém que, ao lado de muitos outros melhores que eu, tem sido acusado de Utópico, congratular o Governo por se ter juntado a essa boa companhia. É talvez demasiado elogioso chamá-los Utópicos; deveriam antes ser chamados dis-tópicos ou cacotópicos. O que é comumente chamado Utópico é algo demasiado bom para ser praticável; mas o que eles parecem favorecer é demasiado mau para ser praticável (MILL, 1988, p. 248)[1].

Desde então, o dualismo utopia-distopia serviu como principal inspiração para uma série de narrativas do campo da ficção especulativa. Diferentes futuros foram traçados por autores de tendências ideológicas diversas para descrever os rumos que a humanidade tomaria com base nos acontecimentos do âmbito sócio-político de suas respectivas épocas. Contudo, em tempos recentes, poucas formas de distopia parecem ser tão difundidas no imaginário da chamada cultura pop do que aquelas de viés ambiental.

Aproveitando a popularização de noções tais como aquecimento global, processos de desertificação e escassez de recursos hídricos, foram muitas as narrativas catastróficas criadas. Restringindo nossos exemplos ao âmbito da indústria cinematográfica hollywoodiana, podemos citar *blockbusters* tais como os filmes da cinessérie "Mad Max" (1979-2015, dir. George Miller), "Waterworld" (1995, dir. Kevin Reynolds), "O dia depois de amanhã"[2] (2004, dir. Roland Emmerich), entre outros. Pode-se argumentar sobre o quanto tais filmes foram (ou não) bem recebidos pela crítica especializada, mas é inegável a influência que exerceram sobre novos autores, interessados em explorar esse filão criativo em narrativas próprias e em combinar determinados lugares-comuns desses múltiplos mundos pós-apocalípticos com convenções oriundas de outros gêneros/subgêneros narrativos.

---

1 Traduzido do original em inglês: "I may be permitted, as one who, in common with many of my betters, have been subjected to the charge of being Utopian, to congratulate the Government on having joined that goodly company. It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable."

2 Vale mencionar que o roteiro de "O dia depois de amanhã" se inspira livremente no livro "The Coming Global Superstorm" (1999), escrito por Art Bell e Whitley Strieber, no qual se discute como mudanças climáticas decorrentes do aquecimento global podem levar a catástrofes naturais de grandes dimensões.

Pensando em quadrinhos brasileiros contemporâneos como nosso recorte de estudo, no entanto, nos parecem poucas ainda as histórias que destacam as consequências dessas tragédias ambientais no que diz respeito à (re)configuração de hierarquias sociais, políticas e econômicas. Com exceção de projetos louváveis tais como "Acelera SP" (escrito por Cadu Simões e ilustrado por Juliano Kaapora), percebe-se nessas HQs um apreço maior à narração da "jornada do herói" protagonista e, por consequência, um espaço menor para debater como a manutenção do *business-as-usual* (MARQUES FILHO, 2016) – isto é, a continuidade de empreitadas capitalistas de exploração extensiva do meio ambiente no mesmo ritmo que o atual – pode determinar futuros para o mundo real até então impensáveis dentro do campo das narrativas catastróficas de ficção.

Portanto, nossa tarefa a seguir será a de analisar dois exemplos de HQs nacionais que abordam tais possibilidades de distopia de formas que julgamos inspiradoras para a produção posterior de quadrinhos de ficção científica no Brasil: as séries "QUAD Comics" (iniciada em 2013) e "O Beijo Adolescente" (iniciada em 2011). Ambas contam atualmente com novos títulos em desenvolvimento pelos seus respectivos autores.

ESTUDO DE CASO 1: "QUAD COMICS"

O selo "QUAD Comics" abrange até o momento da publicação deste artigo uma série de três títulos principais e dois *spin-offs* impressos, com histórias escritas e ilustradas por Aluísio Cervelle Santos, Daniel Rosini, Diego Sanches, Eduardo Ferigato e Eduardo Schaal, protagonizadas por personagens recorrentes que coabitam um mesmo universo distópico. A publicação dessas cinco HQs ocorreu em paralelo à publicação de histórias curtas no formato de *webcomics* no site quadcomics.com.br, e foram viabilizadas através de financiamento coletivo (*crowdfunding*).

O *background* das narrativas do universo "QUAD" é delineado a partir de um evento catastrófico do passado conhecido apenas como "A Tempestade"[3], o qual levou à

3 Pelos acontecimentos narrados no *spin-off* "Svalbard" (2016), escrito e ilustrado por Diego Sanches, intui-se que tal evento resultou de um conflito armado que provocou um pulso eletromagnético em escala global, inutilizando grande parte dos equipamentos eletrônicos da Terra. Isso explica o modo de vida similar ao de uma era pré-industrial partilhado

segregação das sociedades do mundo em três grandes agrupamentos – os habitantes de cidades-estados encapsuladas, isoladas do inóspito ambiente externo por grandes redomas de uma substância transparente, e governadas por regimes tecnocráticos autoritários; os colonos que partiram em busca de outros planetas que pudessem receber vida humana; e as populações nômades ou constituintes de pequenos povoados na Terra construídos em torno das ruínas de grandes parques industriais de tempos pré-apocalípticos.

Essa distinção de modos de vida é representada nas histórias de "QUAD Comics" a partir de uma oposição *high* x *low tech* (alta x baixa tecnologia) que pode ser exemplificada da seguinte maneira: enquanto as populações das cidades-em-redomas constituem uma espécie de nova elite socioeconômica que conta com androides e outras facilidades tecnológicas de trabalho, os demais habitantes da Terra sobrevivem do reparo e/ou da revenda de artefatos tecnológicos do passado. Nesse grupo, destacam-se os "lixeiros" liderados por Jeff (o "Chefe"), que rodam o mundo com suas *hoverbikes* movidos por um espírito de liberdade similar ao de gangues de motoqueiros do passado, e os "mecânicos" tais como Terah, responsáveis por consertar tanto máquinas de seu tempo presente como artefatos de alguma relevância recuperados de outras épocas.

A mescla com outros gêneros narrativos, inclusive, se dá de acordo com o enfoque em um determinado grupo de personagens em cada uma das histórias da série. Enquanto que, por exemplo, nas histórias protagonizadas pelo Capitão Lucas (um dos descendentes dos colonos que partiram do planeta após "A Tempestade") em "QUAD 1" e "QUAD 3", é nítida a associação com o subgênero de *space opera*[4], vemos referências a filmes de faroeste *spaghetti* em histórias como a do caçador de recompensas Rasul, aos *road movies* em Jeff, e a filmes B da produtora de cinema estadunidense Troma nas histórias protagonizada por Terah e seu gato Elvis.

---

por habitantes de povoados como o de Pedra Rachada (ver a história "Um jogo de espelhos", de Eduardo Ferigato, em QUAD 2).

4 Histórias nas quais viagens interplanetárias servem como plano de fundo para narrativas de ficção cientifica de teor épico.

Figura 1 – O personagem ESP-Trent chegando a uma das cidades-em-redomas de "QUAD".
Fonte: SANTOS, A.C. Adonis. In: SANCHES, D.; SANTOS, A. C.; SCHAAL, E. et al. **QUAD 3**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2015**.**

Por sua vez, nas histórias protagonizadas pelo androide ESP-Trent[5], temos um vislumbre maior das paisagens que cercam as cidades-em-redomas na Terra: extensas áreas desertificadas das quais a elite tecnocrata está protegida, e que impossibilitam quaisquer prospectos de mudança de vida da parte da população que trabalha servilmente para tal elite. Tanto que em páginas da primeira edição da série "QUAD" que remetem a imagens de obras de ficção tais como o filme "Metropolis" (1927, dir. Fritz Lang) e a adaptação para o cinema de 1984 do livro "1984" (1949), de George Orwell, percebe-se como tais trabalhadores parecem caminhar anestesiados pela ausência de perspectivas de mudança.

5 ESP é uma sigla, no universo "QUAD", para classificar androides exorcistas de softwares paranormais.

Apenas um deles decide se rebelar, e se depara com a gangue de "lixeiros" liderada por Jeff – para se decepcionar posteriormente com a conclusão de que até esses supostos homens livres são também engrenagens do sistema de dependências gerido pelas elites das redomas. Parece mesmo não haver escapatória da tecnocracia dominante.

Figura 2 – Trabalhadores de uma das cidades-em-redomas retratadas em "QUAD".
Fonte: SANCHES, D. Muros. In:_____. SANTOS, A. C.; SCHAAL, E. et al. **QUAD 1**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2013**.**

Contudo, é no *spin-off* "Gargantua" (2015), escrito e ilustrado por Daniel Rosini, que a questão ambiental ganha mais fôlego. Na referida HQ, navios baleeiros são responsáveis por caçar gargantuas – seres marinhos geneticamente desenvolvidos em laboratório a partir de grandes cetáceos do passado e dos quais se extrai um espermacete rico em *iridium*, uma substância que serve como combustível substituto do petróleo. Porém,

os métodos de captura dessas criaturas são considerados desumanos e ineficazes pelos próprios marinheiros que os praticam. Em vários momentos da HQ, comenta-se como a ferocidade inerente das gargantuas parece corresponder a um "desejo de vingança" delas por terem sido sintetizadas pelo Homem apenas para virarem presa.

Figura 3 – Reportagem que explica a importância da extração do espermacete das gargantuas.
Fonte: ROSINI, D. **Gargantua**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2015.

ESTUDO DE CASO 2: "O BEIJO ADOLESCENTE"

"O Beijo Adolescente" começou com uma série de *webcomics* escrita e ilustrada por Rafael Coutinho para o portal iG em 2011. Desde então, essas páginas originalmente publicadas na Internet (a "primeira temporada" da série) foram compiladas em um volume impresso e ganharam continuação na forma de outros dois volumes viabilizados por *crowdfunding*, respectivamente, em 2012 e em 2013.

No universo distópico de "O Beijo Adolescente", "olheiros" (como é o caso do protagonista Tomás) buscam novos "talentos" – ou seja, pessoas com determinadas habilidades especiais – para se tornarem membros da organização que dá nome à história. No caso de Ariel (quem Tomás recruta logo antes de completar 18 anos), este torna-se

também uma celebridade jovem, e passa a representar "O Beijo Adolescente" segundo os interesses de seu líder marqueteiro, Palhaço.

Coutinho aborda como eixo temático das HQs da série o que nos parece ser uma espécie de "distopia geracional" – ou seja, há tamanha segregação entre B.A's[6] e adultos que isso acaba sendo representado pela ausência de cores de tudo aquilo que não diz mais respeito a essa juventude atuante. Tanto que Tomás, que está em vias de atingir a maioridade, corre contra o tempo para iniciar Ariel antes que suas cores todas sumam – e, consequentemente, antes que ele seja "esquecido" por seus pares por ter se tornado adulto.

Figura 4 – Tomás torna-se adulto, e Ariel – induzido por Palhaço – não consegue mais reconhecê-lo.
Fonte: COUTINHO, R. **O Beijo Adolescente 1**. 2.ed. São Paulo, SP: Cachalote, 2014.

Isso se deve ao fato de que os adultos em "O Beijo Adolescente" são caracterizados como indivíduos desmobilizados, totalmente absorvidos pelas responsabilidades do

6 Como são chamados nas HQs da referida série os membros da organização "O Beijo Adolescente".

mercado de trabalho. Parecem estar muito ocupados (ou nada desejam fazer) para cercear as liberdades tomadas pelos B.A's para si. Helicópteros percorrem grandes cidades sem cor na tentativa vã de apagar focos de incêndio misteriosos, enquanto os jovens se articulam enquanto coletivo através das redes sociais e de outras plataformas de interação via realidade virtual.

Figura 5 – Uma das plataformas de realidade virtual pela qual B.A's mantêm contato.
Fonte: COUTINHO, R. **O Beijo Adolescente 2**. 2.ed. São Paulo, SP: Cachalote, 2015.

Percebe-se aí como facilidades da chamada "cultura da conexão" (JENKINS; FORD; GREEN, 2014) possibilitadas pelas novas tecnologias de comunicação e/ou pela midiatização das coisas "desconectam" as gerações mais jovens das mais velhas a tal ponto

que essas últimas são vistas como o "Inimigo". Diferentemente da série "QUAD Comics", que se utiliza da interconectividade como elemento estruturante de seu universo narrativo por meio da transmídia[7], "O Beijo Adolescente" incorpora essas questões em sua própria diegese. O vácuo geracional é simbolizado nessas HQs de Coutinho pela oposição entre a destreza com que um grupo (os B.A's) utiliza determinadas tecnologias para se organizar e a inabilidade com que o outro grupo (os adultos) utiliza outros tipos de tecnologia (os helicópteros) na tentativa de dirimir o caos urbano provocado pelos incêndios e pelo desaparecimento de alguns B.A's, (perseguidos por figuras de aspecto sobrenatural entre o primeiro e o segundo volume da série).

Figuras 6 e 7 – Usos de tecnologias diferentes pelos adultos e pelos B.A.'s

Fonte: COUTINHO, R. **O Beijo Adolescente 1**. 2.ed. São Paulo, SP: Cachalote, 2014.

7 Podemos denominar assim o modo como as narrativas iniciadas nas publicações impressas da série "QUAD Comics" são complementadas por histórias publicadas direta e unicamente no site oficial do projeto, porque uma "história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. [...] cada meio faz o que faz de melhor – a fim de uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances, e quadrinhos [...]. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo" (JENKINS, 2003, p. 138).

CONCLUSÃO

Tanto a série "QUAD Comics" quanto "O Beijo Adolescente" nos apresentam universos distópicos complexos, povoados por um elenco diverso de personagens que sugerem, em momentos específicos, como as situações de desvio em que se encontram provocam conflitos em contextos ambientais, sociais, políticos, e até mesmo geracionais.

Isso se deve em parte porque

> (...) se até os séculos XIX e XX a imaginação artística (em particular as ficções de antecipação) demonstrou-se muito mais capaz que a ciência de elaborar representações do futuro – e, sobretudo, de propor cenários complexos das encruzilhadas em que se encontravam as sociedades humanas, no século XXI –, esse poder especulativo do imaginário vem perdendo sua potência conceitual e preditiva, e cedendo espaço à ciência, isto é, às discussões e especulações travadas no âmbito científico (MARQUES FILHO, 2016).

Acreditamos, porém, que pensar novas formas de distopia no campo da ficção não precisa ser algo restrito a especulações de caráter mais imediatista sobre os usos e saberes científicos e tecnológicos na sociedade contemporânea. Se pensarmos numa perspectiva sociológica, podemos expandir nosso entendimento sobre como os artefatos e dispositivos sociotécnicos da atualidade são por si só políticos (WINNER, 1986) – e, por isso, podem repercutir em tensionamentos futuros na frente de direitos humanos.

HQs tais como a já mencionada "Acelera SP" e a *webcomic* "Teocrasília" (<https://tapas.io/series/Teocrasilia>), de Denis Mello, projetam tais possibilidades criativas em versões distópicas do Brasil de um futuro não muito distante, tendo como ponto de partida para suas respectivas especulações acontecimentos recentes do âmbito social e político nacional. Este é um caminho que consideramos importante para a mobilização do pensamento crítico e que pode ser melhor explorado por novos projetos de HQs brasileiras. Afinal, com tamanha variedade de plataformas disponíveis para financiamento, publicação e divulgação de quadrinhos impressos e digitais, o momento para se criar narrativas distópicas engajadas nunca foi tão propício – e tão necessário – quanto agora.

REFERÊNCIAS

COUTINHO, R. **O Beijo Adolescente 1**. 2.ed. São Paulo, SP: Cachalote, 2014. 30 p.

_____. **O Beijo Adolescente 2**. 2.ed. São Paulo, SP: Cachalote, 2015. 38 p.

_____. **O Beijo Adolescente 3**. São Paulo, SP: Cachalote, 2015. 38 p.

JENKINS, H. Em busca do unicórnio de origami. In: _____. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2009. p. 135-186.

_____; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da Conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo, SP: Aleph, 2014. 408 p.

MARQUES FILHO, L. C. **Capitalismo e colapso ambiental**. 2. ed. rev. e ampl. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2016. 711 p.

_____. **Programa da disciplina eletiva "Distopias: da ficção à ciência"**. Notas do autor sobre aula ministrada em 03 nov. 2016 pelo Prof. Dr. Luiz Marques Filho da referida disciplina da Graduação, oferecida por intermédio do Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas (IFCH/Unicamp).

MILL, J. S. **The Collected Works of John Stuart Mill**, Volume XXVIII - Public and Parliamentary Speeches Part I: November 1850 - November 1868, ed. John M. Robson and Bruce L. Kinzer (Toronto: University of Toronto Press, London: Routledge and Kegan Paul, 1988. 371 p.

ROSINI, D. **Gargantua**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2015. 78 p.

SANCHES, D. **Svalbard**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2016. 92 p.

_____; SANTOS, A. C.; SCHAAL, E. et al. **QUAD 1**. São Paulo, SP: Quad Comics (independente), 2013. 116 p.

_____. **QUAD 2**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2014. 144 p.

_____. **QUAD 3**. São Paulo, SP: QUAD Comics (independente), 2015. 160 p.

WINNER, L. Do Artifacts have Politics? In:_____. **The Whale and the Reactor**: A Search for Limits in an Age of High Technology. Chicago: The University of Chicago Press, 1986. p. 19-39