

O Meme nas Histórias em Quadrinhos¹

Gazy Andraus²

Doutorando pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
- USP

Resumo

As histórias em quadrinhos (HQ) desenvolveram-se como formas de comunicação artística e comunicacional distintas em diferentes países do mundo. O Meme foi um termo definido pelo biólogo Richard Dawkins, que pode ser esclarecido como um elemento não físico que se utiliza do cérebro como artefato de replicação. Partindo-se desse pressuposto, é possível aventar que também haja indícios de atividade memética como reflexo das atividades mentais dos autores de HQ, resultando em padrões e características ético-estéticas nas suas produções, influenciando-se em sua propagação cultural, inerentemente às diversas culturas humanas a que pertencem. Assim, através da teoria memética, as HQ servem como mais um enfoque cultural interdisciplinar passível de melhor compreensão de suas estruturas, bem como objetos de estudo social e antropológico.

Palavras-chave:

histórias em quadrinhos – meme – cultura - interdisciplinaridade

1-Introdução

O ser humano é o resultado de um processo evolucionário tão complexo como belo, em uma concepção a partir de sua própria ótica enquanto parte integrante do próprio universo, ou universos, e ainda mundos paralelos, como aventa-se no artigo *O jogo de espelho dos Universos Paralelos*, do cientista Max Tegmark (2003), em que

¹ Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom de 2005.

² Doutorando em Ciências da Informação e Documentação pela ECA-USP, mestre em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Unesp, bolsista do CNPq, pesquisador do NPHQ da ECA, editor e autor independente de histórias em quadrinhos adultas de temática fantástico-filosófica.

E-mail: gazy@yaho.com.br ou gazy@usp.br

o autor expõe minuciosamente teorias atuais atestando a existência real de um universo e vidas paralelas.

A construção da cultura humana se deu a partir de uma ruptura de um estado anteriormente animalesco para outro em que uma consciência destacada principiou a direcionar os hominídeos a uma busca gregária de inter-relações quase que extranaturais.

Pela ótica de pensadores como Merleau-Ponty, Jean-Paul Sartre, ou psicólogos como Jacques Lacan, e ainda antropólogos como Lévi-Strauss, corroborada por Cristina Costa (2002, 9), tal transição foi sentida como que uma expulsão de um paraíso, no qual esse desligamento primordial reverberou na necessidade de uma tentativa de reintegração do ser com a natureza, que se estratificou nesta premência humana de descobrir, criar e comunicar. Esta incursão resultou na saga evolutiva de um cérebro triádico no homem, descrito por MacLean (Calazans: 1992, 37), que abarca o reptiliano (coordenando instintos básicos, senso-motor e territorial), o complexo límbico (permitindo a conceituação metafórica) e o neo-córtex (o raciocínio). Descobertas científicas modernas vieram perfazer o conhecimento de funções um tanto distintas dos hemisférios cerebrais direito e esquerdo, que também poderiam estar relacionadas com questões culturais³, e mais atualmente, deliberações acerca do “cérebro holográfico” podem estar fornecendo novos entendimentos e rumos às questões do funcionamento do pensar humano, descartando ou validando hipóteses anteriormente conjecturadas.

Aparentemente, o intercurso da “alma” humana pelo orbe terrestre tem delineado uma verdadeira saga pelos meandros do inquirir racional, onde formatou-se a ciência com bases no empirismo, trazendo benesses, mas também, por muitas vezes, não totalizando respostas essenciais.

A tecnologia alcançada graças àquele ímpeto primordial do homem (a auto-consciência destacada da natureza) tem gerado mutações na cultura humana: do fogo passou-se à energia elétrica, e desta à descoberta da fissão e fusão do átomo em conjunto às premissas atuais, que verificam novos estatutos na ciência, rompendo paradigmas (como o fez a física quântica ao atualizar a clássica newtoniana), e, em meio ao fogo cruzado das novas questões tecnológicas com a decodificação da

³ Segundo Saenger (1995) o ideograma chinês imagético faz com que a leitura dos chineses e japoneses aponte alocações de funções cerebrais diferentes das dos ocidentais, devido provavelmente à escritura fonética não guardar mais semelhança às imagens, como na escritura ideogramática.

estrutura molecular do DNA, a transgenia e o desenvolvimento possível da IA (Inteligência Artificial), o mundo dos humanos não parece jamais estagnar-se no estatuto da imutabilidade, visto que todas estas incursões motivacionais parecem perenemente destinadas a serem solavancadas pelo epíteto da questão interna humana, que, como se citou, distanciou sua natureza hominal de um paraíso natural (do qual todo o restante dos animais ainda parece fazer parte). Tais motivações têm se multiplicado e se dividido como células, criando e tornando altamente sofisticadas as modalidades de expressão humanas, espalhando-se em todos os setores na forma de especializações segmentadas. Desde o ato mais simplório do homem: quer seja uma tarefa artesanal, passando por outras manifestações artísticas e/ou comunicacionais, como o teatro (pantomima, mímica, o uso da voz), a representação gráfica, a pintura, o rádio, a televisão, o cinema, o computador e a simulação das realidades ou até recriações das mesmas, culminando nas viagens espaciais, todas são formas extensivas desta pulsação mental.

Mas poderia alguma teoria (resultante igualmente deste eflúvio mental) permitir o entendimento claro de como se realizam estas consecuições humanas, passando tais informações de um para outro indivíduo, como na genética o é feito?

2-Os Memes

Meme foi um termo definido pelo biólogo Richard Dawkins⁴, que o retirou da palavra grega *mimeme*, e pode ser esclarecido, como nos reitera Isaac Epstein⁵, como um elemento não físico que se utiliza do cérebro como artefato de replicação.

Assim, um meme é qualquer unidade de imitação e de transmissão cultural, que pode se organizar em memplexos⁶ e influenciar toda a evolução humana (e animal também), propagando-se como imitação. Podem-se incluir as próprias linguagens humanas, as teorias científicas, as ideologias políticas, as crenças, as religiões etc. E até anti-memes podem ser admitidos pelos memes (um exemplo poderia ser a meditação budista buscando um meme que afaste os outros memes incessantes que passeiam nas mentes humanas).

⁴ O termo surgiu pela primeira vez em 1976, no livro de Dawkins “*The Selfish Gene*” (in Blackmore, p.4), e esta denominação parece ter sido elaborada por seu autor de modo a fazer par e a rimar com a palavra gene, já que a premissa seria similar à propagação genética, porém de forma não material.

⁵ Epstein, Isaac. *Divulgação Científica*, 96 verbetes, p. 189-190.

⁶ As linguagens, religiões, teorias científicas e sistemas de crença são incluídos no conceito de memplexos.

Apesar de fascinantes esclarecimentos que podem ser explicados pela teoria memética, muitos pensadores e outros cientistas, bem como religiosos, mantêm também uma posição refratária e cética com relação a ela, defendendo a subjetividade humana. Porém, é também lúcido inquirir-se se, também o conceito da subjetividade, ou até do livre-arbítrio, não se espalhou através destes mesmos memes, inculcando nas mentes humanas maneiras de pensar tão arraigadamente aprofundadas, que se tornam indistinguíveis.

Ainda assim, partindo-se do pressuposto de a teoria memética ser plausível e possível como veraz (já que a própria teoria se espalhou entre vários cientistas, tal qual um meme), tentar-se-á neste artigo, exemplificar a hipótese apresentando o caso de uma expressão comunicacional humana, que, como se explicou, existe graças à necessidade ontológica do homínide em manter uma reaproximação, ainda que mítica, de um “momento” olvidado em que rompera com a natureza.

Tal expressão se manifesta na forma de histórias em quadrinhos (HQ), que, tal como as teorias científicas, têm sido objeto de polêmicas acirradas, e de desconhecimento por parte tanto do público culto (acadêmico) como o popular (senso comum), principalmente no que concerne à sua configuração técnica e seu potencial informacional imagético (e portanto “portador” latente de transmissão cultural⁷, memeticamente potencializado).

3-Memes e (e em) HQ

As Histórias em Quadrinhos (HQ) tornaram-se assim conhecidas a partir de sua disseminação por jornais e revistas, impulsionadas pela tecnologia da impressão gráfica, desde o fim do século XIX, alcançando seu apogeu na década de 70, quando a Europa (em especial a França e Bélgica) se curvou à sua arte, tecendo estudos e sistematizando-as como arte. Apesar disso, a proto-história dos quadrinhos, se assim se pode dizer, permeou todos os períodos históricos culturais da raça humana, incluindo a própria pré-história, com as garatujas e pinturas rupestres, passando pelas artes religiosas nas catedrais e livros santos, em paralelo à formatação das escritas, inicialmente pictográficas, e posteriormente ideográficas, culminando na arte madura que influenciou a cinematografia.

⁷ Principalmente por serem as histórias em quadrinhos veículos narrativos de manifestação artístico-comunicacional (portanto refletindo idiosincrasias e estados emocionais e informacionais dos autores) que mesclam na maioria das vezes a imagem ao texto escrito.

As HQ são crias das caricaturas, que também deram origem (e se inserem) ao cartum e às charges, além de existirem em forma de gêneros narrativos diversos e para faixas etárias distintas de públicos, sendo também conhecidas em vários países pelo mundo por denominações exclusivas, como *Histórias em Quadrinhos (HQ)*, ou simplesmente *quadrinhos* e ainda tiras no Brasil (Gibis são as revistas que trazem este tipo de arte impressa), *Comics*, ou *strip comics* nos Estados Unidos da América, *Bandas Desenhadas (BD)* em Portugal, *Bandes Dessinées (BD)* na França e Bélgica, *Fumetti* (Fumacinhas), como alusão aos balões desenhados que portam as fílas dos personagens, na Itália, *Historieta* na Argentina e Espanha (também *TBEO*) e *Mangá* (significando algo como garatuja ou desenho simplista) no Japão. Ainda *Arte-Seqüencial*, *Literatura da Imagem*, *Nona Arte* (a sétima seria o cinema, e a oitava a televisão⁸), são mais alguns termos pelos quais reconhecem-se as HQ, e, quando impressas em edições melhor cuidadas (como os livros), não são gibis, mas sim *Graphic Novels* (Romances Gráficos). Na década de 50, nos EUA, em pleno macarthismo, os *Comics* foram julgados culpados pelo aumento da delinqüência juvenil⁹, tendo muitas de suas publicações sido queimadas e outras proibidas de circular, até que se tivesse sido criado o selo de ética, estampado nas edições publicadas mediante prévia censura.

Ao que parece, aqui o meme teorizado por Dawkins já estava agindo, pois fato similar quanto à discriminação das HQ aconteceu no Brasil da ditadura, quando, “misteriosamente”, cidadãos adultos (pais e professores) passaram a fiscalizar as crianças e a intensificar seus conselhos de que elas lessem o mínimo possível tal forma de comunicação, para que não se prejudicassem os estudos escolares (isto reporta a outro fato relatado na ciência: no Japão, uma macaca inventou um modo de usar água para separar grão de areia, e logo, outros macacos aprenderam a fazer o mesmo¹⁰).

As faltas de fundamentos pode-se-iam se explicar por uma manifestação memética¹¹ que se transmitiu indiscriminadamente entre os moralistas adultos (similarmente talvez ao caso dos macacos relatado por Drexler), na idéia e noção de

⁸ Invertendo-se na minoria das vezes a ordem entre a TV e as HQ, dependendo do teórico que as classifica.

⁹ Principalmente graças ao livro *A Sedução dos Inocentes*, publicado pelo psiquiatra Fredric Wertham, e antecipado por um artigo da revista norte-americana *Neurótica*, em 1949 (que foi publicado na França sob o título de “Psicopatologia dos Comics”), ambos denunciando o pressuposto perigo que as HQ ofereciam à juventude (Renard, 1978).

¹⁰ Drexler, 1987, p. 66.

¹¹ Esta manifestação poderia ser uma forma de a mente racionalizada “barrar” o caminho da mente imagética, por exemplo, em contra-posição à uma valorização exacerbada da escrita fonética.

os quadrinhos serem maléficas à formação sadia do futuro adulto. Histórias em quadrinhos sempre existiram para crianças, mas também para jovens e igualmente adultos (para esta última faixa etária, mal se percebia tal fato, embora o início das HQ, que se deu de forma plena nos jornais, tenha sido basicamente para o público adulto, e não o infantil).

Ao que parece, as imagens sofreram duro golpe com a criação e posterior desenvolvimento da escritura fonetizada (que principiou de imagens, mas destas se distanciou), como esclarecem Régis Debray, Milton Greco e Ernesto Grassi, e este pode ter sido um dos motivos “involuntários” que gerou a ojeriza social em relação às HQ.

O ser humano possui cinco sentidos principais, dentre os quais a visão é em primeira instância a principal, pois, como afirma Bajard (2002, p. 51) se a emissão da escrita produzida pelo gesto da mão é menos veloz que a emissão da voz, a recepção pelos olhos é mais rápida do que a recepção pelos ouvidos. Nós somos animais altamente visuais (Blackmore: 1999, 71), e ao que parece, os memes replicadores (para os quais a mente humana seria uma hospedeira), em se atestando a veracidade de tal teoria, são a razão do cérebro humano ter alcançado as dimensões e complexidades a que chegou.

De acordo novamente com os pressupostos de que o homem busca o mítico, portanto a ficcionalidade, e assim o imagético, como fonte de resgate intercomunicacional e de retorno ao paraíso olvidado, as imagens (e assim, as HQ), são elementos de extrema importância aos percalços evolutivos da raça humana, relevando assim a imagem como a principal válvula que a incita nessa busca aparentemente sem fim, e sem retorno. Por este prisma, os antigos educadores¹² estavam, de certa forma, corretos em se preocupar com a leitura dos gibis: imagens podem possivelmente influenciar e, com os memes em ação, que não precisam esperar uma geração para se espalhar, e sim minutos (Heylighen: 1992), aventar novos cursos na vida tecnológica humana¹³.

A evolução gráfica das HQ pressupõe várias intromissões e influências graças ao aspecto universal e de fácil exportação de tal arte. Como nos livros, basta uma tradução no texto e a reimpressão das HQ nos diferentes países do mundo para que

¹² Atualmente os PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) aconselham o uso das HQ na formação escolar.

¹³ Tecnológica, pois a tecnologia nada mais é que extensão dos sentidos do homem, segundo McLuhan.

todos tenham acesso às revistas ou álbuns¹⁴. No Japão e países árabes, a leitura é feita da direita para a esquerda, contrariamente aos países ocidentais¹⁵, o que pede, além da tradução, um espelhamento na seqüencialização dos quadrinhos que constituem as narrativas das HQ.

Por outro lado, alguns períodos da estratificação das HQ se firmaram diferentemente por vários países: enquanto nos Estados Unidos (e na maioria das outras nações) o início delas se deu como uma extrapolação dos cartuns, com motivos de temática social cômica¹⁶ para adultos, a situação se modificou a partir de 1920 e 1930, aparecendo nos EUA as HQ de temática ficcional “séria” (ficção e ficção científica), fazendo se repetir um padrão (meme) arquetípico do herói (Tarzan, Flash Gordon, Capitão América, etc), e de uma estética de traços sóbrios e mais próximos do real (portanto mais distantes do caricatural, embora estes continuassem existindo, principalmente na forma antropomorfizada dos animais). Esta “escola” norte-americana prosseguiu até hoje (**Fig. 1**), quando os Super-Heróis são modelo para jovens aspirantes dessa arte, espalhados no mundo todo. Mas outro meme interessante eclodiu de uma fase inovadora oriunda da



Fig. 1

Europa: as HQ norte-americanas tiveram sua entrada no velho continente interdita devido à ocupação alemã no período da segunda grande guerra mundial. Isto, de certa maneira, favoreceu a Banda Desenhada européia, em especial na Bélgica e França, que viu o surgimento de três escolas (estilos) após a criação germinal de dois personagens que demarcaram a estratificação dessas vertentes, que foram *Spirou* (criado em 1938 e reiniciado em 1944) e *Tintin* (1946). É notória a influência memética que se originou a partir do que veio a ser conhecido como a “escola de Bruxelas”, com o *Journal de Tintin*¹⁷: o personagem semi-realista em contraste com o exagero da verossimilhança do cenário. Mas esta escola viria a ser conhecida mundialmente como a *Escola Franco-Belga*, ou ainda, a *Escola de linha clara*. Sob influência do personagem *Tintin* (**Fig. 2**), criado por Hergé, foram elaborados *Blake e Mortimer* por Edgar P. Jacobs (**Fig. 3**), com características similares: roteiro de

¹⁴ Atualmente, com a Internet, isto pode ser facilitado: muitas HQ são escaneadas enquanto que outras criadas com novas concepções, a fim de estarem disponíveis na *www* (*wide world web*).

¹⁵ Exemplarmente, muitos *mangás* (quadrinhos japoneses), estão sendo editados e publicados no Brasil, preservando seu modo de leitura, exigindo do leitor brasileiro uma readaptação ao modo de se ler, que, neste caso, passa a ser da direita à esquerda, igual ao dos orientais.

¹⁶ As HQ desse tipo foram inicialmente conhecidas pelo termo inglês *Funnies*.

¹⁷ Publicado na Bélgica em 1946 e na França em 1948. *in* Renard (1978).

aventura, mistério e ação, com pesquisas verossímeis exaustivas e cenários realistas, além de grafismos de contornos nos desenhos com pouca utilização de tinta preta, pintados e sombreados com cores suaves – daí advindo o termo *linha-clara*¹⁸ que até hoje é referência para outros tantos artistas desta *Nona Arte*.

Mas o meme não se limita à estética. Tanto nos EUA, como na França, diretrizes padronizadas, se assim por dizer, refletiram-se memeticamente: as HQ européias tinham elaborações mais cuidadas, com intensas pesquisas de costumes, hábitos, geografia etc, e cada “gibi” passou a ser lançado como um álbum não mensal, mas semestral ou anual. Nos EUA a tiragem é similar ao que ocorre no Japão¹⁹ e no Brasil, sendo lançadas edições mensais, portanto, que demandam mais autores para cada HQ²⁰: um para roteirizar, outro para desenhar, um terceiro para arte-finalizar, outro para letreirizar etc.

Ainda na França, nos anos 70, um grupo de artistas inovador fez uma ruptura tão grande (que pode



Fig. 2

ser comparada ao que ocorre de tempos em tempos na considerada arte oficial, como o ocorrido com os *impressionistas*, os *expressionistas*, a *semana de 22*, etc) que espalhou os



Fig. 3

“memes” deste tipo de HQ vanguardista por todo o orbe.

Criaram HQ adultas e poéticas de ficção científica, associando-se com um nome curioso: *Les Humanoids Associeés* (Fig. 4), trazendo à luz a revista de vanguarda *Metal Hurlant* (memeticamente influenciada pela sua predecessora, a revista *Pilote*), que inculcou-se nos cérebros de outros autores, inclusive norte-americanos, evoluindo a arte para a criação de sua contra-parte, a revista *Heavy Metal* (Fig. 5) (publicada nos EUA até hoje) intimamente ligada à musicalidade homônima e a ícones da cinematografia que se impregnou grandemente pelos memes de autores franceses das

¹⁸ Cujas técnicas são muito facilmente identificáveis na grande maioria dos quadrinhos europeus.

¹⁹ Os mangás do Japão são excelentes exemplos de memes: estética em que os personagens possuem olhos grandes e bocas pequenas com queixo idem, além de linhas de expressão iludindo movimentos, em profusão nas suas seqüências de ação. O curioso é que muitos elementos do manga sofreram influência da estética de desenhos dos estúdios norte-americanos de Walt Disney.

²⁰ Na Europa, geralmente bastam um ou dois autores por HQ, como por exemplo, os álbuns de Asterix, que eram roteirizados por Goscinny (já falecido), e desenhados por Uderzo (que continua a tarefa, agora também elaborando as histórias).

BD como Moebius (o filme *Blade Runner* tem muitas referências à arte deste quadrinhista). Os traços hachurados de Moebius repercutiram de tal forma memética na França, que se

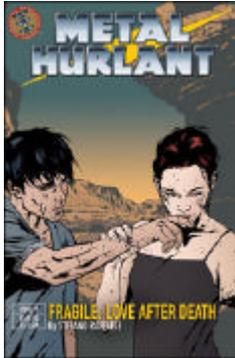


Fig. 4



Fig. 6



Fig. 5

espalharam e puderam ser vistos em HQ de outros autores como Enki Bilal, Caza (Fig. 6), Arno e outros, estipulando outra “escola” vanguardista, até hoje em evidência. No Brasil, tanto estes elementos como outros norte-americanos se fizeram sentir, ambos estilos imiscuídos por particularidades e idiosincrasias nacionais pouco estudadas.

3.1 Memes em HQ do Brasil

O espalhamento de memes pelas HQ poderia ser muito mais esmiuçado e verificado, pois existem miríades de estilos e gêneros que se influenciaram constantemente. Mas o fator memético também pode ser verificado até como concernente às atitudes que os autores desta arte têm, distintamente em cada país. Se na França são quase tão considerados como escritores de livros, no Brasil a concepção é quase nula como forma de percepção pela população e órgãos de imprensa e crítica: os autores de HQ brasileiros não têm (aparentemente), por assim dizer, uma identidade própria formatada, devido à linha editorial nacional haver se descuidado desta profissão.

Mas para o artigo presente já bastam os informes anteriores que, auxiliados por mais este item, poderão atestar como os memes nas HQ (ou nas mentes dos autores delas) se apresentam de forma muitas vezes *sui generis* e até atreladas aos fatores sociais (que podem estar se formatando também memeticamente).

No Brasil, como se comentou, influenciou-se pelo aspecto memético da crença norte-americana²¹ de que as HQ são nocivas a uma melhor educação humana. Desta forma, e com o acirramento da ditadura, aliada talvez às problemáticas inerentes aos países ditos subdesenvolvidos, acabou por se prejudicar sobremaneira o percurso editorial das HQ nas terras tupiniquins.



Fig. 7

Até hoje os editores brasileiros²² prestigiam quase que exclusivamente as edições estrangeiras, principalmente as dos super-heróis norte-americanos e atualmente os mangás japoneses (**Fig. 7**) e desconsideram as nacionais, pelo simples motivo dos custos operacionais: era mais barato comprar HQ fornecidas pelas editoras estrangeiras, pois se exime de se pagar aos autores nacionais, e até certa época, com a aquisição de material estrangeiro, não precisavam criar fotolitos, que eram (e ainda são) caros aqui, já que vinham alugados ou comprados a preços módicos do exterior.

Mesmo assim, nos anos 70, jamais se viu tamanha profusão de títulos, tanto produzidos no estrangeiro, como de autorias nacionais, principalmente infantis, em bancas brasileiras, e muitos deles começavam a espalhar imitações.

Atualmente, salvo a exceção das publicações de Maurício de Souza Produções, poucos são os autores nacionais que sobrevivem para contar suas HQ.

Mas grande parte destes autores “migrou” por assim dizer, aos fanzines²³, que tiveram seu *boom* nos anos 80 aqui e fizeram nascer estilos e escolas *sui generis* (nos EUA, os *fanzines* – contração de duas palavras: fanatic+magazines – existem desde a década de 30).

Uma linha narrativa de terror que já existia no Brasil achou espaço para melhor se desenvolver em duas editoras: primeiramente na editora Vecchi e depois na

²¹ Que em verdade não é apenas norte-americana, mas possivelmente tem a ver com todo o planeta, excetuando-se talvez, no Japão, que, incidentemente ou não, se utiliza da linguagem fonética silábica, mas também da ideográfica, advindo daí uma coincidência intrigante na valorização atribuída à imagem – ou às HQs –, como é o caso da leitura dos *mangá* no Japão, que se apresentam como uma ramificação normal e quase que natural da cultura japonesa, distintamente dos preconceitos arraigados e ainda existentes (e resistentes) na maioria dos outros países, principalmente os ocidentais.

²² Salvo o falecido editor Adolfo Aizen que tentou em duas vertentes, melhorar a aceitação das HQ e editar trabalhos paradidáticos na forma de quadrinhos, com autores estrangeiros mas também brasileiros.

²³ Os fanzines ou revistas alternativas existem pelo mundo todo, sendo veículos de editoração não oficiais, que permitem aos autores publicarem e desenvolverem seus trabalhos. Em países como a França, os zines (como também são chamados) servem de laboratórios para futuros profissionais da nona arte, que são descobertos pelos editores de HQ do mercado oficial. Na Espanha existe um salão anual que expõe todos os fanzines que recebe do mundo. No Brasil, dadas as dificuldades de publicação de HQ, o meme dos fanzines se espalhou de tal monta (principalmente em final dos anos 80) que muitos autores profissionais também veiculam seus trabalhos neles – trata-se de um universo em que os autores e leitores se comunicam ativamente, tanto por cartas como por e-mails.

D'Arte. Nelas, através de suas publicações, os autores primavam por traços “nervosos” e uma arte em preto e branco tosca (um provável meme gerado devido à questão de materiais e custos gráficos altos no Brasil), porém de qualidade única, causando certa estranheza à primeira vista, principalmente com os desenhos do autor nacional Júlio Shimamoto (**Fig. 8**), Flávio Colin e Jayme Cortez. É possível aventar a hipótese de que este estilo e técnica brasileiras, se formatou basicamente devido a uma necessidade intrínseca à vida social brasileira, pontuada por urgência em todos os sentidos (principalmente o financeiro). Assim, muitos autores de HQ, por não possuírem bases estáveis, passaram a refletir em suas obras padrões que até hoje se repetem: uma arte feita de traços “nervosos”, rápidos, roteiros mais simples e curtos, geralmente em preto-e-branco, mas de uma unicidade e criatividade sintética ainda não vista em tamanha profusão noutros lugares. Este meme se espalhou principalmente aos autores-fanzineiros dos anos 80 e 90.

Os fanzines (ou zines), por serem edições independentes sem fins lucrativos (podem ser de HQ, de poesias, ou só de artigos informativos de determinada arte, como cinema e rock), e publicados geralmente em xerox (fotocópias), são geralmente



Fig. 8

cotizados entre os participantes, que, após publicarem seus trabalhos com liberdade total, trocam via correio as revistas, tanto nacional como internacionalmente. A variação de estilos e gêneros narrativos de HQ nos zines tem sido tão profusa como o seria se o mercado oficial existisse em nosso país (o que comprova que os memes se espalham, de uma ou outra forma, independente da oficialização ou de aspectos comerciais nas sociedades²⁴).

Um dos “estilos” que surgiu e se replicou nestes zines, é o de temática *fantástico-filosófica* (curiosamente batizado por um faneditor espanhol, Henrique Torreiro, como forma de classificar um estilo de HQ brasileiras que trazem roteiros condensados em poucas páginas, geralmente de conteúdos fortemente calcados em elucubrações filosóficas, metaforizadas em mundos e universos fantasiosos), exemplificada aqui por quatro autores: Henry Jaepelt, Edgar Franco (**Fig. 9**), Al Greco e Rosemário. Os dois primeiro são, de certa

²⁴ Pensa-se que os fanzines e suas incursões impulsionadas memeticamente sejam merecedores de um estudo à parte.



Fig. 9



Fig. 10

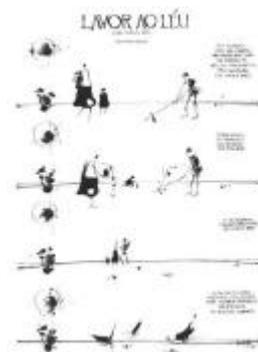


Fig. 11

forma, junto a Flávio Calazans (**Fig. 10**) e Gazy Andraus iniciadores desta linha estilizada, e ainda continuam na ativa, alternando entre a profissão acadêmica e suas incursões artísticas²⁵. Os dois últimos continuaram a propagar o meme desse gênero de HQ até há poucos anos atrás, quando, aparentemente, abandonaram a criação nos quadrinhos, enquanto outros autores repercutiram como Antônio Amaral (**Fig. 11**) .

Nesse caso em específico, no Brasil, a crise sócio-econômica, refletida na cultura nacional que jamais admitiu uma exposição oficial do autor de Nona Arte, gerou dois estilos (“escolas”) principais, cujas estéticas são diferenciadas de todas as outras HQ no mundo, sendo que até agora pouco estudadas, justamente por serem formas artísticas que aparecem em edições alternativas, portanto, não oficiais, e distantes dos veículos de divulgação de massa: a estética das HQ de terror e as poética-filosóficas (ou fantástico-filosóficas), de arte em preto e branco e grafismos tanto hachurados como de alto contraste, que se memetizaram espalhando-se nacionalmente, principalmente entre o fim da década de 80, permeando toda a década seguinte e transcorrendo nesta nova década. É claro que há outras linhas, como bem definiu o pesquisador Edgar Franco (1997), como a *linha expressionista* e a *tradicional*, o que demandaria um estudo posterior mais aprofundado sobre o tema, sua relação memética, bem como o próprio meme, que também não deixa de ser controverso.

4. Considerações Finais

²⁵ No Brasil, aliás, parece ser memética a questão de a maioria dos “profissionais” de HQ enveredarem pelos caminhos acadêmicos, especializando-se e pós-graduando-se. De certa forma, eles mesmos são os autores e pesquisadores desta arte, já que, como alertado, é um meio pouco percebido criticamente.

O ser humano é o somatório evolutivo animal de todos os predecessores: um mamífero contendo um cérebro triádico e uma predisposição inata à comunicação e desenvolvimento devido à ruptura de uma vida natural. Assim, a raça humana se viu na necessidade ontológica de comungar seu desejo mítico de retorno ao paraíso olvidado: esse desejo fez o homínido criar, elaborar suas comunicações, passando genética (e memeticamente) tal processo.

As possibilidades da imitação humana estão teorizadas por Dawkins através dos *memes*, como agentes “genéticos” não físicos de transmissão cultural (os memes se replicariam e passariam para as gerações, tal como os genes, mas influenciando principalmente no espalhamento e estratificação cultural: linguagens, religiões, teorias etc no conceito de memplexos).

As histórias em quadrinhos são uma das formas possíveis que os humanos desenvolveram após a ruptura natural que trouxe a necessidade de criar, de elaborar mitos, ficcionalidades e imagens. As HQ são também formas de comunicação artística interdisciplinares que evoluíram e se tornaram distintas em diferentes países do mundo. Existem desde a pré-história, mas se estratificaram após a caricatura, a charge, o cartum, sendo elaboradas em distintos gêneros e para diversas faixas etárias, pelo orbe planetário.

É possível aventar que também os memes nas HQ se repliquem para diferentes culturas (nações), através das mentes de seus autores, resultando em padrões que possam ser identificados nessas mesmas HQ, apontando características ético-estéticas e desdobramentos como objetos influenciados e que influenciam nas distintas culturas humanas, contribuindo com uma modalidade a mais a que se possa compreender como se dão as relações culturais entre as mídias e seus processos, bem como os objetivos que impulsionam a mente humana a que se formatem tais desdobramentos, implicando em estudos interdisciplinares de enfoques sociais e antropológicos (como exemplo, atualmente tem-se percebido um declínio de leitores mirins de HQ, enquanto se consolida um aumento de número de leitores maduros). Nos EUA, os Super-Heróis são a forma mais conhecida e memética sempre copiadas, porém, os álbuns e *graphic novels* têm-se espalhado, bem como os materiais independentes (também no Canadá), e na França e Bélgica, a *linha clara (franco-belga)* se tornou famosa, igualmente com a revolução na arte dos quadrinhos, pela revista *Metal Hurlant*, memetizada nos EUA pela *Heavy Metal* (publicação igualmente adulta). Do Japão, os *mangá* se tornaram a grande sensação do mundo, sendo também produzidos

em outros países, até pelo Brasil. O Brasil, por não ter conseguido “memetizar” uma linha editorial nacional (talvez estes constantes “fracassos” já estejam estratificados como sistemas meméticos de difícil remoção), já que as editoras priorizam material estrangeiro, tem escoado principalmente suas HQ pelos *Fanzines* (conhecidas revistas alternativas espalhadas pelo mundo), memetizando escolas de vanguarda de estética ímpar: são HQ de poucas páginas, geralmente em preto e branco, mas de temáticas variadas, destacando-se os gêneros de *terror* e *fantástico-filosófico*, em que este último pode ser posto em paralelo à literatura escrita em suas formas poéticas ocidentais e orientais (como os *hai-kais* japoneses, de estrutura sucinta, porém de carga informacional condensada). Os memes podem estar agindo indefinidamente, e, no caso de sua atuação nas HQ, em especial nas brasileiras, que durante determinados momentos têm ciclos de nascimento, duração e morte aparente, pode-se pensar em memeplexos que “comandam” certos padrões mentais que atuam para definir este memetismo na culturalização brasileira referente aos quadrinhos e à profissionalização dessa arte, impedindo peremptoriamente sua estratificação “oficial” nacional, já que, ciclicamente, as frustrações (possivelmente já partes integrantes destes memes, arraigadas como memeplexos) seguem-se após tentativas de êxito aparente.

Todavia, mutações podem ocorrer, e os quadros inverterem-se, como na difusão maior dos quadrinhos pela Internet e na profusão de estilos, bem como de lançamentos de HQ no Brasil (especialmente ao público maduro), tanto em material importado, como em autoria nacional (como Lourenço Mutarelli, Edgar Franco e Jô Oliveira), migrando de forma mais contundente das bancas para as livrarias, em publicações na forma de álbuns, o que pode estar prenunciando uma nova fase memética, ainda a se eclodir de forma plena e carente de uma pesquisa mais minuciosa futuramente.

5. Referências bibliográficas

ANDRAUS, Gazy. **A Ficcionalidade nas HQs: imagens além das palavras**. Monografia para a disciplina Linguagens e Tecnologias. São Paulo: ECA-USP, 2º. semestre de 2002.

_____. **A relação dos espaços entre as palavras e os vãos nos requadros nas HQs**. Monografia para a disciplina Biblioteca, Recepção, Aprendizado. São Paulo: ECA-USP, 2º. semestre de 2002.

BAJARD, Élie. **Caminhos Da Escrita – espaços de aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 2002.

- BLACKMORE, Susan. **The Meme Machine**. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- CALAZANS, Flávio (org.). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil- teoria e prática**. São Paulo: UNESP/PROEX, 1997.
- _____. **Propaganda Subliminar Multimídia**. São Paulo: Summus, 1992.
- COSTA, Maria Cristina Castilho Cristina. **Ficção, Comunicação e mídias**. São Paulo: Senac, 2002.
- DAWKINS, Richard. **The Selfish Gene**. Chapter 11. <http://www.rubinghscience.org/memetics/dawkinsmemes.html>, dec. 1999.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente**. Petrópolis, RJ:Vozes, 1993.
- Drexler, Eric K. "Thinking Machines", in *Engines of Creation. The Coming Era of Nanotechnology*. New York: Anchor, 1987. 64-82.
- EPSTEIN, Isaac. **Divulgação Científica** – 96 verbetes, p. 189-190.
- FRANCO, Edgar. Panorama dos quadrinhos subterrâneos no Brasil in **As Histórias em Quadrinhos no Brasil- teoria e prática**. São Paulo: UNESP/PROEX, 1997, 51-65.
- GONICK, Larry. **NeoBabelonia: a serious study in contemporary confusion**. Utrecht/Antwerpen: Veen/BSO, 1989.
- GRASSI, Ernesto. **Poder da imagem, impotência da palavra racional: em defesa da retórica**. São Paulo: Duas Cidades, 1978.
- GRECO, Milton. **A aventura humana entre o real e o imaginário**. São Paulo: 2ª. ed. Revista- Ed. Perspectiva, 1987.
- HEYLIGHEN, F. , **Memetics: the theoretical and empirical science that studies the replication**. 1992. pespmc1.vub.ac.be/MEMES.html, acessado em 7 de junho de 2005.
- MINSKY, Marvin. "Mental Models", in **The Society of Mind**. New York: Simon & Schuster, 1985. 300-08.
- McLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin. **O meio são as Massa-gens**. 2ª. ed., Rio de Janeiro: Record.
- RENARD, Jean-Bruno. **A Banda Desenhada**. Portugal e Brasil: Presença e Livraria Martins Fontes, originalmente de 1978.
- SAENGER, PAUL. A separação entre palavras e a fisiologia da leitura . In David R. OLSON e Nancy TORRANCE, **Cultura Escrita e Oralidade**, São Paulo, Ática, 1995.
- TEGMARK, Max. O jogo de espelho dos Universos Paralelos. In **Scientific American Brasil**, ano 2, n. 13, junho de 2003, São Paulo: Ediouro, Segmento-Duetto Editorial Ltda.