

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

JOSÉ LUCAS VILAS-BOAS OLIVEIRA

**REVOLTA, REQUADRO, REPRESENTAÇÃO: *PUNK ROCK JESUS* COMO FONTE
HISTORIOGRÁFICA DA CONTRACULTURA *PUNK***

**SÃO CRISTÓVÃO - SE
2021**

JOSÉ LUCAS VILAS-BOAS OLIVEIRA

**REVOLTA, REQUADRO, REPRESENTAÇÃO: *PUNK ROCK JESUS* COMO FONTE
HISTORIOGRÁFICA DA CONTRACULTURA *PUNK***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Departamento de História da Universidade Federal
de Sergipe como requisito parcial para a obtenção
do grau de Licenciatura em História na
Universidade Federal de Sergipe.

Orientadora: Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari
Co-Orientador: Marcos Silva

Aos quadrinhistas independentes e aos *punks*
que ainda resistem, pois a luta é ininterrupta.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família pelo apoio, em especial a minha mãe e meu pai, pelo suporte dado durante essa jornada.

Agradeço a minha noiva, Cleziane, pelo incentivo, pelo auxílio, pela confiança em minha capacidade e pelo amor que sempre me deu.

Agradeço aos colegas de curso e amigos Alberto, Hugo e Cleniton pelas parcerias nas atividades acadêmicas, pelas trocas de conhecimento e por aliviar o peso da graduação.

Agradeço aos amigos Pablo e Alcides por toda a torcida e incentivo, assim como pelas incursões no mundo da música que permitiram aliviar toda essa tensão.

Agradeço a meu amigo e praticamente irmão Ruan, que é companheiro para todas as horas já há 17 anos e que sempre apoiou os meus planos mais utópicos.

Agradeço a minha amiga e irmã de alma Fernanda, por todo o incentivo, o carinho, a energia e a paz que sempre me transmite e transmitiu.

Agradeço a minha orientadora, Valéria Aparecida Bari, pela paciência e por apontar caminhos desconhecidos por onde puder seguir e trilhar meu próprio percurso.

Agradeço ao professor Marcos Silva, que me co-orientou, pela confiança, pelas dicas valiosas e pela atenção sempre dada.

Agradeço aos professores que, durante minha formação, foram exemplos de profissionalismo e dedicação: Claudefranklin Monteiro Santos, Luis Eduardo Pina Lima, Bruno Gonçalves Álvaro, Antônio José Pereira Filho, Francisco José Alves dos Santos, Veleida Anahi da Silva, Sônia Cristina Pimentel de Santana, além dos já citados Valéria Aparecida Bari e Marcos Silva.

Agradeço à cena *underground* por ter me introduzido de verdade ao *punk*.

Agradeço ao *punk rock* por formar quem sou e dar voz às minhas indignações e lutas.

E agradeço a Deus, na sua forma mais ampla, por ter sobrevivido a um 2020 tão atípico.

*So when the world's over, when everything has
ended, then there's only gonna be... punks.*
(Penelope Spheeris)

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso analisa a minissérie de quadrinhos *Punk Rock Jesus*, lançada entre 2012 e 2013 pelo quadrinhista Sean Gordon Murphy, no sentido de estabelecê-la como uma possível fonte historiográfica para o estudo sobre a contracultura *punk*. Através da abordagem qualitativa dos dados levantados durante pesquisa bibliográfica e documental, a análise apresenta representações do movimento *punk* presentes na história em quadrinhos estudada, tendo como base analítica os métodos desenvolvidos por Nildo Viana (2013) e Marc Ferro (1975), as definições de histórias em quadrinhos desenvolvidas por Will Eisner (1985) e Scott McCloud (1995; 2008), os conceitos da História Cultural e Social presentes nas obras de Roger Chartier (2002) e Peter Burke (2012) e as informações sobre o movimento *punk* dos trabalhos de Antonio Bivar (2018), Daniel Rodrigues (2012) e Craig O'Hara (2005). Elementos da narrativa e do imagético das histórias em quadrinhos foram encontrados e relacionados com os ideais, as características e a história do movimento *punk*, possibilitando a interface entre *punk rock*, histórias em quadrinhos e História Cultural ao comprovar a validade desse documento como objeto de estudo da história.

Palavras-chave: História em quadrinhos. História Cultural. *Punk Rock Jesus*. Contracultura: fontes historiográficas. Movimento Musical *Punk*.

ABSTRACT

This completion of course's research analyzes the comic Punk Rock Jesus, launched between 2012 and 2013 by artist Sean Gordon Murphy, in the sense of establishing it as a possible historiographical source for the study of punk counterculture. Through the qualitative approach of the data collected during bibliographic and documentary research, the analysis presents representations of the punk movement present in the comic strip studied, based on the methods developed by Nildo Viana (2013) and Marc Ferro (1975), the definitions of comic books developed by Will Eisner (1985) and Scott McCloud (1995; 2008), the concepts of Cultural and Social History present in the works of Roger Chartier (2002) and Peter Burke (2012) and information about the punk movement of the works by Antonio Bivar (2018), Daniel Rodrigues (2012) and Craig O'Hara (2005). Elements of the narrative and imagery of the comic books were found and related to the ideals, characteristics and history of the punk movement, enabling the interface between punk rock, comic books and Cultural History by proving the validity of this document as an object of study of history.

Keywords: Comics. Cultural History. Punk Rock Jesus. Counterculture: historiographical sources. Punk Musical Movement.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tipos de transição entre vinhetas	33
Figura 2 – Sean Gordon Murphy	70
Figura 3 – Thomas McKael	75
Figura 4 – Dra. Sarah Epstein	77
Figura 5 – Gwen Fairling	78
Figura 6 – Rick Slate	79
Figura 7 – Tim	81
Figura 8 – Daisy Milton	81
Figura 9 – Cola	82
Figura 10 – Chris	83
Figura 11 – Rebekah.....	85
Figura 12 – Discurso de Chris no Grammy Awards	89
Figura 13 – Dra. Epstein com camisa do Ramones.....	90
Figura 14 – Dra. Epstein com camisa do Dead Kennedys	90
Figura 15 – Trecho de vinheta do quarto de Chris	91
Figura 16 – Primeira aparição de Chris com o visual <i>punk</i>	92
Figura 17 – Exército <i>punk</i> da Flak Jackets	92

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	11
2 DEFININDO E ANALISANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	28
3 QUADRINHOS COMO OBJETO DA HISTÓRIA CULTURAL	35
4 DA GUERRA À REBELDIA: A ESTRADA ATÉ O <i>PUNK</i>.....	41
4.1 JUVENTUDE EXISTENCIALISTA E MOVIMENTO BEAT	41
4.2 CONTRACULTURA E MOVIMENTO HIPPIE	45
4.3 O <i>PUNK</i> ANTES DO <i>PUNK</i>	52
4.4 A PRIMEIRA ONDA <i>PUNK</i>	56
4.5 DE VOLTA AOS EUA: A SEGUNDA ONDA DO <i>PUNK</i>	62
4.6 O RETORNO DO <i>PUNK</i> ÀS PARADAS DE SUCESSO.....	66
5 ANALISANDO <i>PUNK ROCK JESUS</i>	69
5.1 SEAN MURPHY E A CRIAÇÃO DA HISTÓRIA	69
5.2 RESUMO DA MINISSÉRIE.....	73
5.3 PERSONAGENS.....	75
5.4 ELEMENTOS TEXTUAIS	86
5.5 ELEMENTOS VISUAIS	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	93
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95

INTRODUÇÃO

O século XX foi palco de evoluções e mudanças de paradigmas nunca antes vistas ou imaginadas pela sociedade da época. Em meio ao fortalecimento do capitalismo como elemento indissociável da realidade social, a cultura de massa surge como uma forma de comunicar à grande população ideais elitistas por meios rápidos e acessíveis, destacando-se o sucesso do cinema e das histórias em quadrinhos. Esta última, de linguagem híbrida e eivada de especificidades, enfrentou embates e perseguições da sociedade devido às acusações dos malefícios ao aprendizado e formação social das crianças, algo que foi desmistificado. Hoje, os quadrinhos gozam de um status de arte, literatura e entretenimento de qualidade.

Os novecentos também foram o período das grandes guerras, que atestaram a falência da tradição na Europa. O resultado disso, após a Segunda Guerra Mundial, foi o surgimento de movimentos formados por jovens que expressavam sua descrença, seu inconformismo e sua nova visão de mundo. Desde o existencialismo dos jovens franceses do final dos anos 1940, o mundo presenciou a eclosão dessas chamadas contraculturas, que foram a geração beat, o movimento hippie e o estrondoso e polêmico *punk*.

Agressivo, chocante, barulhento e inédito, o *punk* tornou-se uma expressão de insatisfação e uma postura de rebeldia tão marcante que se mesclou à sociedade em vários níveis. Em 2012, a minissérie em quadrinhos de seis edições *Punk Rock Jesus*, do quadrinhista americano Sean Gordon Murphy, junta ficção científica, religião, mídia e *punk rock* numa história sobre a realização de um *reality show* que acompanhará a vida do primeiro clone humano, Jesus Cristo, o qual, em determinado momento da vida, virará ateu e se tornará *punk*. O sucesso dessa história em quadrinhos (HQ) atraiu tanto o ódio de grupos religiosos quanto fãs por todo o mundo, alçando Murphy ao estrelato.

O presente trabalho tem como objetivo analisar a obra *Punk Rock Jesus* a fim de detectar, por meio de uma análise qualitativa ancorada num levantamento bibliográfico e documental, elementos que possibilitem estabelecer a HQ como uma fonte historiográfica sobre a contracultura *punk*. Essa necessidade surge de uma preocupação em relação ao período histórico vivenciado durante a década de 2010 que trouxe à tona, de forma ainda mais acentuada, as consequências das desigualdades sociais e embates ideológicos na sociedade brasileira e mundial. Retomar o histórico dos movimentos socioculturais pós-1950, com enfoque no *punk*, faz parte de uma ação que busca trazer às novas gerações um vislumbre do poder social que a juventude pode assumir em tempos delicados.

Em pesquisas a repositórios institucionais e científicos, a presença de estudos sobre histórias em quadrinhos é bastante presente nos campos acadêmicos ligados à linguagem e à educação, principalmente voltados à formação de leitores, à semiologia própria das HQ e aos modos de utilizá-las como instrumento de informação científica a crianças e jovens. Nas ciências humanas e sociais, os quadrinhos são importantes objetos de estudo em pesquisas sobre representação, discurso, identidade e ensino. No Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe, dentre os poucos documentos que abordam as histórias em quadrinhos, somente um foi realizado pelo Departamento de História: “A história e o ensino de História nos quadrinhos do Capitão América” (SANTOS, 2019).

Da mesma forma, o movimento *punk* é bastante estudado, principalmente na área da Sociologia. São comuns estudos que tratam sobre as características individualizantes do grupo, suas influências sociais, seu impacto e a vivência de seus membros. Geralmente, está ligado ao estudo das subculturas ou tribos urbanas, com abordagens sobre a música, a estética, a filosofia e o modo de agir dos *punks*. Já no contexto da UFS, o movimento é citado em estudos acerca de lutas sociais, gêneros musicais e correntes culturais, sem ser abordada com objeto central de pesquisa. A HQ *Punk Rock Jesus*, pouco citada em trabalhos acadêmicos, faz-se presente pela sua abordagem religiosa, não sendo enfocada no tocante à representação da comunidade *punk* ali presente.

Este trabalho está dividido em cinco partes. Na primeira parte, é realizado um panorama das histórias em quadrinhos, a fim de historicizar o gênero como expressão cultural com propriedades e impactos culturais específicos. A segunda parte define e analisa a estrutura das histórias em quadrinhos, com o intuito de compreender as idiossincrasias da linguagem e saber como isso pode afetar na sua leitura. A terceira parte aborda o tratamento da história em quadrinhos como objeto da História Cultural, definindo métodos de análise e conceitos sociológicos importantes no processo de utilização da HQ como documento. A quarta parte é uma incursão pela história dos movimentos jovens pós-1945, demonstrando a continuidade que une o movimento existencialista francês do final dos anos 1940 ao surgimento do *punk*. Nesse capítulo, também serão discutidas as principais características sociais, ideológicas e políticas da contracultura *punk*. Por fim, na quinta parte, ocorrerá a análise de *Punk Rock Jesus*, fazendo as devidas correlações com o *punk* que tornam possível estabelecer a minissérie como uma fonte historiográfica para o estudo desse movimento.

1 PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Um dos principais diferenciais entre o ser humano e os outros animais é a capacidade de comunicação e a necessidade de manutenção daquilo que por ele é comunicado. É essa urgência pela imortalização do expresso que provoca o surgimento das linguagens visuais e escritas. O homem, antes de escrever sua história, desenhava-a em paredes, e algumas dessas ilustrações, as quais chamamos de pinturas rupestres, sobreviveram até os dias atuais. Logo, como aponta Álvaro de Moya (1977), há uma conexão entre o que os homens das cavernas fizeram nas paredes de seus abrigos e a história quadrinizada que temos hoje em dia. Nessa relação entre comunicação e imagem, após os primeiros homens, vieram os egípcios da Antiguidade que, misturando letras e desenhos, criaram os hieróglifos.

Nesse tempo, os egípcios faziam charges ou cartoons colocando cabeças de animais em corpos de homens ou mulheres, para fazer sátiras. Os monumentos egípcios, trazidos do Império Romano (como a Coluna de Trajano), mostram, como numa história em quadrinhos, tal faraó construindo uma pirâmide para seu túmulo, glorificando seu governo. Tal historieta começa lá em cima e vem, enrolada qual um pergaminho, até o pé. (MOYA, 1977, p. 28)

No Japão, os kanji, datados do século V e derivados dos símbolos chineses da Dinastia Han, foram “as mais próximas do figurativismo” (MOYA, 1977, p. 29) das primeiras letras. Eram representações gráficas de palavras e conceitos abstratos, de forma que uniam o imagético ao vocabular. As representações medievais da Via Sacra contando a Paixão de Cristo, os painéis mostrando as estações do ano do pintor renascentista Pieter Bruegel no início da Idade Moderna, as pinturas de Goya contra a guerra na virada para a Idade Contemporânea, todos são exemplos de conjuntos de imagens que formam uma continuidade. Principalmente após a criação da imprensa por Johannes Gutenberg, no século XV, a forma de se divulgar e consumir escrita é modificada, fazendo com que a imagem passe a assumir uma posição inicial de coadjuvante, até se tornar um meio essencial de comunicação com as massas. Na França e na Inglaterra, nos séculos XVIII e XIX, as charges e caricaturas, satirizando as classes elevadas e as transformações sociais, ganham destaque como forma de expressão artística da época. Artistas britânicos como William Hogarth, James Gilbray e Thomas Rowlandson destacam-se pela relevância política de suas criações artísticas, importantes até os dias atuais. Esse tipo de arte gráfica, assim como as histórias em quadrinhos, faz parte de um processo de evolução comunicacional, editorial e mercadológica engendrada pela Revolução Industrial.

Na sociedade industrial, a relação com o trabalho modifica a forma como o homem interage com o mundo à sua volta, visto que o tempo da natureza já não dita mais o ritmo da vida urbana. A realidade passa a prescindir da explicação metafísica, tornando-se fragmentada,

quantificável, racional e pragmática. Na nova relação entre consumo e produção, a subsistência camponesa é substituída por um proletariado que é, ao mesmo tempo, mão-de-obra e público consumidor. Assim, tudo se torna mercadoria, até o conhecimento (COHEN; KLAWA, 1977).

Em meio a essa efusão de transformações, a comunicação e seu suporte reconfiguram-se. A necessidade de uma informação que demande menos tempo para ser consumida – afinal, tempo é dinheiro – provoca mudanças editoriais profundas. Os longos romances viram folhetins, os jornais dividem-se em manchetes. Nesse ínterim, a imagem colabora com a fluidez da informação, com a facilidade de absorção da mensagem, tornando-se parte indissociável do mercado editorial e da comunicação de massa. As caricaturas, as charges e os cartuns superam o caráter meramente ilustrativo, assumindo função de imagem jornalística. As próprias fotografias e ilustrações de notícias ganham autonomia, podendo ser compreendidas de forma complementar ou independente. No universo dos livros, as imagens também ultrapassam a complementaridade. O artista e escritor suíço Rodolphe Töpffer publica, em meados do século XIX, vários livros de natureza mista, caracterizados como “histórias em imagens” (MOYA, 1987, p. 13), como *Histoire de M. Jabot*, de 1837. Em 1865, o alemão Wilhelm Busch, assim como Töpffer, passa a combinar imagens e palavras em *Max und Moritz*. Em 1884, o ilustrador ítalo-brasileiro Angelo Agostini, fundador da *Revista Illustrada*, publica o que se considera a primeira história em quadrinhos do Brasil: *As Aventuras de Zé Caipora*, com personagem fixo e voltada ao público infantil. Esses autores seriam considerados os pioneiros no processo evolutivo das HQ.

Apesar das controvérsias quanto à origem histórica das histórias em quadrinhos, o título de criador das *comics* ficaria mais comumente associado ao americano Richard Fenton Outcault, criador da prancha dominical *Hogan's Alley*, também conhecida como *The Yellow Kid*, no ano de 1895, para o jornal *New York World*. O Menino Amarelo seria o primeiro personagem fixo semanal a aparecer em periódicos, além de ser pioneiro na disputa por direitos autorais entre o *New York World* e o *New York Journal*, jornal rival para o qual Outcault se transferiu em 17 de maio de 1896. Foi aí que ele sintetizou tanto o trabalho com cores de outros artistas da publicação quanto elementos semiológicos das *comics*, destacando-se na utilização do balão de fala e de personagens regulares e seriados. Além disso, a disputa entre *World* (de Joseph Pulitzer) e *Journal* (de William Randolph Hearst) seria a primeira de uma série de batalhas judiciais que culminariam na criação do primeiro *syndicate* norte-americano em 1915, o King Features Syndicate, reformulação do International News Service criado por Hearst em 1912. Os *syndicates* “foram a forma primitiva e primeira do capital editorial voltado para os

quadrinhos.” (VIANA, 2013, p. 23); eram agências distribuidoras responsáveis por fornecer material – nesse caso, quadrinhos – para diversos veículos jornalísticos de todo o mundo.

Os syndicates funcionam com desenhistas contra para produzir séries de histórias previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações. [...] Cuidam também dos direitos autorais e do “merchandising”, isto é, a comercialização dos personagens em camisetas, brinquedos e todas essas coisas. [...] O lucro do syndicate está na grande quantidade de tiras que são vendidas de uma só vez sem que se tenha que redesenhá-las. [...] Além disso, esses syndicates têm uma espécie de censura interna que obriga seus autores a nivelar o conteúdo das histórias a fim de colocá-las em qualquer sociedade, mesmo as mais moralistas. (LUYTEN, 1987, p. 23)

Após sair do *Journal* e passar a trabalhar como profissional autônomo, Outcault atingiu o sucesso com outro grande personagem das histórias em quadrinhos: o garotinho burguês *Buster Brown*, chamado no Brasil de *Chiquinho*, que começou a ser publicado no *New York Herald* em 4 de maio de 1902. Buster Brown surgia como uma espécie de redenção pelo Menino Amarelo, já que, “apesar de ter pior comportamento [...], foi aceito por sua condição social melhor” (MOYA, 1987, p. 24). Afinal, não era agradável à família tradicional americana acompanhar as histórias de um garoto pobre dos guetos de Nova Iorque. Mas foi graças à criança do camisolão amarelo que Richard Fenton Outcault tornou-se conhecido como o criador de uma nova forma de arte, comunicação e entretenimento – que, curiosamente, surgia quase simultaneamente à criação do cinematógrafo, dos irmãos franceses Lumière.

Os quadrinhos estavam chegando para ficar, e eram muito mais do que um novo lazer popular. Serviam como uma forma de ideologização das classes vulneráveis pelas elites, através de uma narrativa simples e visualmente atrativa. Afinal, sendo veiculados nos jornais, “os quadrinhos ocupavam o centro da cultura de massa, segundo a produção econômica e social da época considerada” (CIRNE, 1975, p. 25). Mesmo que, de acordo com vários pesquisadores, a obra de Outcault não fosse a primeira história em quadrinhos, ela representava algo igualmente importante: o nascimento da cultura popular moderna.

Shakespeare, Dickens e os folhetins podem ter sido a cultura popular em sentido amplo, mas nenhum era tão imediato quanto as páginas de quadrinhos de jornal de domingo. [...] Com os quadrinhos de jornal, os americanos estavam, pela primeira vez, consumindo o mesmo entretenimento simultaneamente. [...] As tiras, a televisão, o cinema, e o rádio sempre foram, essencialmente, uma experiência temporária compartilhada. (MARESCA, 2013 apud CAMPOS, 2015, p. 342)

Após as peripécias do Menino Amarelo, apareceriam novas criações quadrinhísticas. O alemão naturalizado norte-americano Rudolph Dirks criaria, em 1897, *Katzenjammer Kids*,

tira dominical inspirada em *Max und Moritz*. Gustave Verbeek, em 1903, publicaria a inventiva e única *Upside Downs*, com quadros que contavam com duas histórias numa só: quando era virada de cabeça para baixo, podia-se ler uma narrativa diferente na mesma tira. Criador do onírico e surrealista *Dreams of a Rarebit Friend*, de 1904, Winsor McCay, no ano seguinte, lançaria o fenômeno *Little Nemo in Slumberland*, que acompanhava os sonhos dominicais do personagem Nemo. O autor seria também pioneiro dos filmes de animação, com uma adaptação do pequeno Nemo e a criação de *Gertie, the Dinossaur*, em 1909. Em 1906, *The Kin-De-Rids* surgiria pelas mãos de Lyonel Feininger no jornal *Chicago Tribune*. No ano seguinte, Bud Fisher inauguraria as tiras diárias, impressas em preto-e-branco nos jornais americanos, com *Mutt & Jeff*. George Herriman, criador de *The Newlyweds*, de 1904, lançaria em 1913 sua tira surreal e poética *Krazy Kat*. George McManus traria, em 1916, a internacionalmente famosa *Bringing Up Father* (conhecida no Brasil como *Pafúncio e Marocas*), que começou como tira diária para depois se firmar como prancha dominical. Três anos depois, seria a vez de Billy De Beck, com sua famosa e quase folclórica tira *Barney Google*, que mais tarde se tornaria *Snuffy Smith*.

Ainda que a publicação de tiras nos Estados Unidos assuma destaque no estudo da história das HQ, outros países foram pioneiros na forma de veiculação dos quadrinhos, fugindo do padrão jornalístico. A base de tudo foi a revista irlandesa *Punch*, publicada a partir de 1841, que trazia cartuns para o público adulto. A partir dela, a humorística *Funny Folks*, de James Henderson, surgiu em 1874 (CHAPMAN, 2011), trazendo traços das *comics* e influenciando a revista que é considerada a primeira com quadrinhos modernos no mundo: a britânica *Comic Cuts*, lançada pelo barão da mídia Alfred Harmsworth em 1890 (THOSS, 2015). Unindo a tradição pictórica local com as influências ocidentais, em 1874, no Japão, surgiu a primeira revista de mangá, *Eshinbun Nipponchi*, (SOARES, 2019). Apesar da péssima repercussão, foi o ponto de partida para publicações do gênero no país, culminando no lançamento do primeiro mangá moderno em 1902: *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu*, de Rakuten Kitazawa. Na Espanha, a revista *Monos*, que apareceu em 1904, foi a primeira a veicular as tiras norte-americanas, contando também com suas próprias produções quadrinhísticas (SALAMANCA, 2013). Na França, *La Semaine de Suzette* surgiu, em 1905, como uma das publicações mais influentes no mundo todo, além de lançar, três anos depois, a primeira protagonista feminina dos quadrinhos, *Bécassine*, de Languerau e Pinchon. No mesmo ano em que surgia *Bécassine*, estreava a revista *l'Épatant*, que trazia a tira humorística crítica *Les Pied-Nickelés*, de Louis Forton. Também em 1905, influenciada pela publicação francesa, a revista *O Tico-Tico* foi criada no Brasil, sendo a primeira voltada ao público infantil do país. Na Itália, a publicação

para crianças *Corrieri dei Piccoli* surgiu em 1908, veiculando *Bilbolboul*, de Atilio Mussino, e *Quadratino e Italino*, de Antonio Rubino.

Após a Primeira Guerra Mundial, nos EUA, surgem Frank King e o retrato da vida comum em *Gasoline Alley*, e Martin Brenner com a jovem *Winnie Winkle*. Em 1923, o australiano Pat Sullivan aparece com o fantástico e fascinante *Felix The Cat*, que não só foi um sucesso das tiras de quadrinhos, como “o primeiro desenho animado sonoro e o primeiro filme de animação a ser apresentado em televisão na emissão histórica da NBC, em 1930” (MOYA, 1987, p. 59). Harold Gray surge em 1924 com outra personagem que se torna sucesso na rádio, na Broadway e em Hollywood: *Little Orphan Annie*. As histórias da órfã de cabelos ruivos cacheados contavam com o texto de alto nível de Gray, mas deixavam transparecer o conservadorismo de seu autor em meio às sutis mensagens políticas inseridas nas tirinhas. No mesmo ano, desponta a bem-humorada *Captain Easy*, de Roy Crane, que se torna a primeira a introduzir a aventura nos quadrinhos. Em seguida, aparecem a heroína burguesa *Connie*, de Frank Godwin, e o divertido boxeador *Joe Palooka*, de Ham Fisher. Na Bélgica, surge um dos nomes mais importantes da história das histórias em quadrinhos: Georges Remi, conhecido como Hergé, o visionário criador do imortal *Tintin*, lançado em 1929 no suplemento *Le Petit Vingtième* – responsável pela criação dos primeiros álbuns de banda desenhada nos anos seguintes –, que seria sucesso em adaptações para várias outras mídias ao redor do mundo. Nesse mesmo ano, os quadrinhos entram na sua chamada Era de Ouro, quando ocorre uma explosão produtiva das HQ e a sua consolidação como cultura de massa.

A necessidade de participação e envolvimento catártico motivada pela alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade, enfim, as coordenadas características do estabelecimento da sociedade de consumo criaram as condições para o aparecimento e sucesso do jornal, cinema e história em quadrinhos. O teatro, a pintura foram meios transformados e adaptados à nova situação, enquanto que a história em quadrinhos, como o cinema, podem ser classificados como novos veículos e novas formas. (COHEN; KLAWA, 1977, p. 108-110)

É a partir desse momento que os personagens das *comics* tornam-se ícones da cultura pop, representados em novos formatos e novas mídias. Nesse primeiro momento, aparece o icônico marinheiro *Popeye*, de E.C. Segar, e ocorre a adaptação dos personagens de Walt Disney para os quadrinhos, sob a arte de U.B. Iwerks. Também surgem personagens que mudariam completamente o rumo das HQ: o herói espacial *Buck Rogers*, de Dick Calkins, introduzindo a ficção científica nos quadrinhos, e o rei das selvas *Tarzan*, de Hal Foster, impulsionando o gênero aventura; ambos foram adaptados das histórias *pulp* de Philip Francis

Nowlan e Edgar Rice Burroughs, respectivamente. Os quadrinhos americanos, antes majoritariamente cômicos, viram palco de uma explosão criativa com o surgimento de novos gêneros, como as tiras de aventura, detetive, gângster, faroeste, ficção científica, fantasia e temáticas adultas. Além disso, 1929 foi o ano da quebra da bolsa de valores de Nova York, que acabou com o otimismo econômico e social tão presente na cultura de massa. O operariado sofria com os milhões de desempregados, impactando no consumo dessa classe, inclusive no entretenimento. Devido à grave crise econômica, os hábitos precisaram ser alterados e as preferências também seguiram essa mudança.

É talvez por isso que se explica como o gênero “Aventura” chegou ao auge e um turbilhão de histórias surgiu nesta época, explorando ao máximo esta nova mina de ouro. A aventura indica um desejo de evasão e a criação de mitos, de heróis positivos. Revela a necessidade de novos modelos nos quais se inspirar para a conduta humana. (LUYTEN, 1987, p. 26)

A partir desse momento, surgiram vários personagens e histórias importantes: a saga da família de classe média *Blondie*, de Chic Young; a revista adulta clandestina *Dirty Comics*, com obras de autores anônimos; o primeiro detetive dos quadrinhos, *Dick Tracy*, de Chester Gould, que trazia o reflexo da Lei Seca e influenciaria o cinema *noir* de Alain Resnais e Jean-Luc Godard; *Betty Boop*, de Max Fleischer, que começou como desenho animado e foi uma das pioneiras na introdução da temática sexual nos quadrinhos; *Jane*, do britânico Norman Pett, uma das primeiras histórias com nudez feminina; *Henry*, de Carl Anderson, personagem sem boca e sem falas, conhecido como *Pinduca* no Brasil; *Ally Oop – Brucutu*, na versão brasileira –, de Vince T. Hamlin, que trazia as aventuras humorísticas de um Neanderthal; a ficção científica *Brick Bradford*, de William Ritt e Clarence Gray; a inovadora e impressionante aventura especial de *Flash Gordon*, de Alex Raymond, que criaria também *Jungle Jim* e *Secret Agent X-9* – este último escrito por Dashiell Hammet – para competir, respectivamente, com *Tarzan* e *Dick Tracy*; a aventura de linguagem cinematográfica *Terry and the Pirates*, de Milton Caniff; a tira policial *Radio Patrol*, de Eddie Sullivan e Charlie Schmidt; as piadas visuais de *Little King*, criada por Otto Soglow; o *noir* *Red Barry*, de Will Gould; o mágico elegante *Mandrake*, de Lee Falk e Phil Davis; e *Li'l Abner*, conhecido como *Ferdinando* no Brasil, do genial e ovacionado Al Capp, que trazia sátiras constantes ao modo de vida americano – o que lhe renderia, no final da década de 1940, polêmicas políticas em relação a uma história vista pelos conservadores como uma analogia ao socialismo.

Em 1933, as primeiras *comic books*, ou revistas em quadrinhos, apareceram em terras norte-americanas. O responsável por essa novidade foi o pioneiro Max Gaines que, baseado nos suplementos dominicais dos jornais, “vislumbrou a potencialidade de mercado de um meio

impresso de quadrinhos ao criar em 1933 uma edição promocional distribuída como brinde” (SANTOS; VERGUEIRO, 2015, p. 185). Essa revista, *Funnies On Parade*, faria tanto sucesso que, no ano seguinte, Gaines lançaria comercialmente *Famous Funnies*, na qual reunia tiras publicadas anteriormente nos jornais americanos. Surgia aí o primeiro padrão de publicação da indústria de quadrinhos americana, com impressão colorida em papel jornal plastificado e medidas 17 x 26 cm, conhecido no Brasil como formato americano. A partir desse momento, editores de revistas *pulp* passaram a publicar diversos títulos de periódicos em quadrinhos, sendo *New Fun Comics*, lançado em 1935 pela National Allied Publications, o primeiro a contar com histórias inéditas. Os quadrinhos ganhavam uma nova casa e davam início a um novo e rentável nicho do mercado editorial.

A expansão dos quadrinhos também foi observada em outras partes do mundo. No Brasil, Adolfo Aizen fundou, em 1934, o *Suplemento Juvenil*, revista nos “moldes dos suplementos dominicais coloridos americanos, juntando tiras diárias em preto-e-branco e capítulos dominicais, em cores improvisadas, tipograficamente” (MOYA, 1987, p. 117). O *Suplemento* revelou escritores e artistas importantes do país, ao mesmo tempo que trazia em seus temas o nacionalismo e divulgava os quadrinhos estadunidenses. Também foi o marco inicial de uma explosão editorial quadrinhística no Brasil, provocando o surgimento de outras revistas: *O Lobinho*, *Mirim*, *Policia em Revista*, *Contos Magazine*, *O Globo Juvenil* e *Gibi* (este último tornando-se o nome pelas quais as HQ passariam a ser conhecidas em território nacional). Além disso, a revista foi o ponto de partida para as editoras EBAL, no Rio de Janeiro, e Abril, em São Paulo, importantes veículos de quadrinhos da década de 1950 em diante. Na França, André Daix lançou, também em 1934, *Professor Nimbus*, primeira tira diária do país que seguia o estilo sem diálogos de *Pinduca*. No ano seguinte, Jesus Blasco, o maior autor espanhol de quadrinhos, publicou seu maior sucesso, *Cuto*.

Histórias medievais surgiram na segunda metade da década de 1930, com *Oaky Doaks* (*Sir Tererê*), de Ralph B. Fuller e a obra-prima *Prince Valiant* (*Príncipe Valente*), de Hal Foster, que deixava *Tarzan* nas mãos de Burne Hogarts, responsável pela fase áurea do personagem. Lee Falk, de *Mandrake*, lançava um dos personagens mais importantes das HQ em parceria com Ray Morre: *The Phantom* (*O Fantasma*). O *western* seria representado por *King of Royal Mounted Police*, desenhada por Allen Dean, com base na obra de Zane Grey; depois, seria a vez da popular *Red Ryder* de Fred Harman. Al Capp traria *Abbie an'Slats* (*Zé Mulambo*), “um retrato bucólico de uma América que não existia mais, interiorana” (MOYA, 1987, p. 131), desenhado por R. van Buren. *Sheena, a Rainha das Selvas* surgia como a cópia mais bem-sucedida do rei das selvas de Hal Foster, criada pelo lendário Will Eisner antes de atingir a

fama, sob o pseudônimo de William Thomas. Os quadrinhos da Disney também entraram numa nova e importante fase, contando com os desenhos inesquecíveis de Carl Barks, criador de personagens como Pato Donald, Tio Patinhas, Gastão, Professor Pardal e muitos mais, além de passar a investir no gênero de aventura, principalmente nas histórias do pato mais rico do mundo. No Brasil, *A Garra Cinzenta*, de Francisco Armond e Renato Silva, faria grande sucesso, a ponto de ser exportada para o México e a França.

Então, em 1938, dois jovens judeus surgiram com um herói sem precedentes, numa reinvenção moderna dos mitos gregos, colocando o termo “super-herói” no vocabulário dos quadrinhos: *Superman*, o qual dispensa elucidações devido ao seu sucesso infindável até os dias atuais. Publicada no número 1 da revista *Action Comics*, da National Periodical Publications, a história do Super-Homem foi o pontapé inicial da invasão heroica nos Estados Unidos. No ano seguinte, Bob Kane e Bill Finger despotavam com *Batman*, publicado na edição 27 da revista *Detective Comics*; curiosamente, o personagem apresentava semelhanças com a criação brasileira *Garra Cinzenta* (BARI, 2019). Nos anos seguintes, mais super-heróis apareceriam: *Namor*, de Bill Everett; *Tocha Humana*, de Carl Burgos; *Capitão Marvel*, de C. C. Beck; o ajudante de Batman, *Robin*, também de Kane e Finger, assim como o parceiro do Capitão Marvel, *Capitão Marvel Jr.*, de McRaboy; *Mulher-Maravilha*, de William Moulton Marston; *Capitão América*, de Jack Kirby e Joe Simon – primeiro personagem criado em decorrência da guerra – e mais uma integrante da Família Marvel: *Mary Marvel*, de Jack Binder. Foi a Era de Ouro das HQ de heróis. Em meio a esse período, surge, em 1940, uma das obras mais geniais e revolucionárias dos quadrinhos, alçando ao panteão dos artistas visuais o nome de Will Eisner: *The Spirit*.

A primeira geração de super-heróis apareceu no período da Segunda Guerra Mundial, de forma que as histórias em quadrinhos tinham um forte teor político, com heróis lutando contra as forças do Eixo – e o próprio Hitler – ou defendendo incessantemente as ameaças ao sonho americano. O mundo estava em guerra, e a fantasia ganhava cada vez mais espaço no pensamento do cidadão médio, que via nas páginas coloridas a superação de seus próprios limites e fracassos para se revelar excepcional – afinal, o Superman, como humano, era o desastrado Clark Kent. As revistas em quadrinhos, devido ao racionamento de papel, tornaram-se muito populares e baratas, marcando presença até entre as tropas americanas que estavam na front de batalha. Se, durante a Grande Depressão, a aventura representava a fuga da realidade de escassez, os poderes sobre-humanos durante a guerra expressavam o desejo de uma solução heroica e quase milagrosa – obviamente, vinda dos Estados Unidos – para as catástrofes que se desdobravam incessantemente por anos a fio. Mas não significavam só isso.

O que o período da Segunda Guerra nos deixou foi uma boa lição de como os quadrinhos são um excelente veículo para mensagens de cunho ideológico. As HQ desempenharam seu papel na propaganda ideológica antinazista. É bem fácil explicar por quê. Imagine um herói de quem você gosta muito mesmo. Com o passar do tempo, você estará imitando muitas de suas ações, e tudo o que ele disser será verdade para você. Assim é que as HQ foram usadas, através dos heróis, para transmitir o pensamento de quem comandava a guerra. No final do conflito ficou-se conhecendo as armas ideológicas dos que ganharam. Mas há pouca notícia de quadrinhos usados nas fileiras totalitaristas. Mas eles existiram e foram utilizados para combater ou desmoralizar os aliados também. Na Itália, Mickey Mouse, que lá se chama Topolino, foi substituído por um outro nome, "Tuffolino". Na França, na zona ocupada pelos alemães, teve-se notícia de uma revista que incluía quadrinhos com fortes mensagens contra os russos e os personagens tinham cara de fuinha e nomes alusivos como Orloff e Venine. (LUYTEN, 1987, p. 36)

Além disso, plantava-se o embrião de um dos grandes embates do mercado de quadrinhos norte-americano, encabeçado pelas duas maiores editoras da atualidade: a DC Comics (antiga National Periodical Publications) e a Marvel Comics (originalmente Timely Comics), que ganhará popularidade com a segunda geração de heróis, na década de 1960. Entre aquisições de direitos de personagens pertencentes a editoras falidas, reminiscências de antigas empresas que formaram a organização atual e criações de selos diferenciados, grande parte da produção quadrinhística *mainstream* atual faz parte dessas editoras, que levam agora a disputa para outros formatos, como cinema, televisão e jogos eletrônicos.

Com o fim da guerra, houve um declínio na popularidade dos heróis, resultando no cancelamento de vários títulos até o início da década de 1950. Devido ao aumento no preço do papel, surge um novo padrão de publicação no pós-guerra, com as medidas 13 x 21 cm, lançado pela Dell Comics: era o início do formatinho, que passou a ser adotado no Brasil em 1952. Gêneros variados de histórias em quadrinhos passam a ganhar espaço novamente entre o público. Burne Hogarth, após deixar *Tarzan*, retornaria com *Drago*, história melodramática ambientada nos pampas argentinos; Roy Crane traria *Jim Gordon*, “um personagem ligado à Marinha, em aventuras com fundo político radical e americanista” (MOYA, 1987, p. 161); o aventureiro *Johnny Hazard* surgiria como obra de Frank Robbins; Alex Raymond surpreenderia novamente com o detetive moderno *Nick Holmes*; Milton Caniff regressaria com o cinematográfico *Steve Canyon*; após *Connie*, Frank Godwin, junto a Rod Reed, voltaria com a história do menino órfão do Kentucky *Rusty Riley*; e *Pogo*, dos estúdios Disney, iria para os quadrinhos, adaptado por Walt Kelly e recheado de críticas sociais e filosóficas. Em Portugal, faziam parte da revista *O Mosquito* os artistas Eduardo Teixeira Coelho e seu pupilo, Jayme Cortez, que iria para o Brasil e colaboraria com tiras para jornais, virando mestre de gerações de desenhistas brasileiros. A revista franco-belga *Spirou* – criada em 1938 com o nome *Le*

Journal de Spirou – veicularia a sátira humorística de *westerns* americanos *Lucky Luke*, do belga Morris, pseudônimo do artista Maurice de Beèvre. Outros dois personagens famosos e lidos até hoje surgiram no início dos anos 1950: *Recruta Zero*, de Mort Walker, e *Peanuts*, de Charles Schulz, de onde saíam os famosos Charlie Brown e Snoopy.

Adentrando a década de 1950, o Brasil vendia clandestinamente revistinhas pornográficas, contando com o trabalho destacável de Carlos Zéfiro em *Os Catecismos*. Ademais, São Paulo foi a primeira cidade do mundo a organizar uma exposição de quadrinhos em 1951. No mesmo ano, o argentino José Luís Salinas, com desenhos detalhistas como os de Hal Foster, tornou-se conhecido mundialmente pelo seu trabalho no quadrinho norte-americano *Cisco Kid*, roteirizado por Rod Reed e baseado no personagem de O. Henry. No Japão, o mangá se popularizou desde 1946, devido ao trabalho de Osamu Tezuka, mangaká mais influente do mundo, considerado o pai do mangá moderno. Foi criador de obras como *Astro Boy*, *Kimba*, o *Leão Branco* e *A Princesa e o Cavaleiro*. Também no período do pós-guerra surgiu Machiko Hasegawa, a primeira mangaká feminina, que criou a famosa tira *Ijiwaru Baasan*, exportada sob o nome de *Granny Mischief*.

A Educational Comics, editora criada no início dos anos 1940 por Max Gaines voltada à educação do público infanto-juvenil, ficou sob o comando de Bill Gaines em 1947, após a morte de seu pai em um acidente de barco. Assumindo uma empresa em dificuldade financeira, Bill reformulou a linha editorial, inspirando-se nos quadrinhos que faziam sucesso na época. Abandonou a proposta educativa de Max e contratou, em 1948, o roteirista e desenhista Albert B. Feldstein para criar títulos de aventura e ação, como *War Against Crime*, *Crime Patrol*, *Saddle Romances* e *Gunfighter*. No ano seguinte, foi publicada a primeira história de terror da editora: *Zombie Terror*, criada pelo freelancer Sheldon Moldoff. Era o primeiro passo no gênero que popularizaria a Educational Comics. Ainda em 1949, surgiram os três principais personagens da empresa: o Zelador da Cripta de Feldstein, o Guardiã da Câmara de Johnny Craig e a Bruxa Velha de Graham Ingels, todos anfitriões das histórias de terror da Educational Comics, que se popularizaram devido ao seu humor macabro. Devido à subversão dos valores que guiavam a editora, criados por Max Gaines, Bill decidiu rebatizá-la em 1950, dando-lhe o nome pelo qual ficaria conhecida: *Entertaining Comics*, ou EC (TEIXEIRA, 2003).

A EC trouxe novas linhas de quadrinhos de crime, guerra, ficção científica e, principalmente, terror. Surgiram os títulos *Tales from the Crypt*, que contava com o Zelador da Cripta, e *The Vault of Horror*, com o Guardiã da Câmara e a Bruxa Velha, além das ficções científicas *Weird Fantasy* e *Weird Science*, as histórias de guerra *Two-Fisted Tales* e *Frontline Combat*, de Harvey Kurtzman, e os quadrinhos de crime *Shock Suspenstories* e *Crime*

Suspensstories, de George Evans. O sucesso da Entertaining Comics provocou uma avalanche de revistas de terror por outras editoras, mas a hegemonia mantinha-se dela devido à sua qualidade superior de roteiro e desenho. Ainda viria, em 1952, a emblemática e influente revista *Mad*, encabeçada por Kurtzman, que trazia críticas e paródias de todos os aspectos do comportamento e cultura americanos, com um humor ácido e satírico.

Porém, 1954 foi o ano de um dos maiores golpes contra os quadrinhos norte-americanos. Em meio às críticas das famílias conservadoras, à paranoia anticomunista acirrada pelo macarthismo e as discussões sobre o prejuízo ou benefício da leitura de quadrinhos para as crianças, o psiquiatra Fredric Wertham, autor de dois polêmicos artigos contra as *comics* em 1948, publicou o polêmico livro *Seduction of the Innocent*. Nessa obra, trouxe o resultado de anos de estudo sobre os quadrinhos, “cuja tese central afirmava que, através de estudos realizados com crianças, era possível constatar a relação indissociável entre leitura de quadrinhos e delinquência juvenil” (TEIXEIRA, 2003, p. 36). Para Wertham, os quadrinhos traziam, em suas histórias, sexo, violência e tortura, usando imagens de alguns títulos da Entertaining Comics para sustentar sua tese. O argumento apresentado pelo psiquiatra representou o ápice da cruzada midiática e reacionária contra a popularidade das HQ principiada na década de 1940. Os títulos da EC, por sua vez, justificavam o discurso de Wertham.

No mesmo ano de lançamento do livro, “o Senado estadunidense instaurou uma subcomissão encarregada de investigar os efeitos dos quadrinhos sobre as crianças” (TEIXEIRA, 2003, p. 41), na qual vários especialistas, quadrinhistas e editores, entre eles Fredric Wertham e Bill Gaines, foram convocados a depor. A conclusão da subcomissão presidida pelo senador Robert C. Hendrickson deixou duas opções à indústria de HQ: a pronta autorregulação ou a regulação governamental no futuro. Desse modo, o editor da Archie Comics, John Goldwater, concebeu a Comics Magazine Association of America, aderida por quase todas as editoras da época, que elaborou e adotou o Comics Code Authority, código de regulamentação de temáticas para os quadrinhos com rígidas regras quanto a violência, uso de drogas, sexo, crime e outras práticas polêmicas. Não era a primeira vez que algo do gênero acontecia. Também devido aos estudos de Wertham, em 1948, diversas editoras de quadrinhos reuniram-se na Association of Comics Magazine Publishers, criada para administrar parâmetros para aprovação dos quadrinhos de seus membros, numa tentativa de acalmar o furor provocado pela campanha antiquadrinhos e impedir regras mais rígidas ditadas pelo governo. A EC – ainda sob o nome de Educational Comics – aderiu à iniciativa no início, mas se desligou algum tempo depois, assim como várias outras editoras que discordavam das diretrizes estabelecidas. Porém,

no caso de 1954, foi criado um selo da CCA, que vinha nas capas das histórias alinhadas ao código. Aquelas que não o tivessem eram boicotadas. Com a aprovação do Código pelo Senado em 1955 e o alerta de que, dessa vez, se as diretrizes não fossem cumpridas, a discussão seria retomada, a EC viu-se sem saída a não ser cancelar quase todos os seus títulos. Não obstante a tentativa de se adaptarem aos novos tempos com uma nova linha de títulos desenvolvidas pela mesma equipe de sempre, como *Aces High*, *Valor*, *Extra*, *Psychoanalysis* e *Impact*, as vendas declinaram, posto que a violência e o humor cínico que tornaram a editora famosa já não existiam. Um dos poucos títulos sobreviventes foi a revista *Mad*, que mudaria o formato da publicação de *comic book* colorida para *magazine* em preto-e-branco, fugindo das diretrizes da CCA e mantendo a popularidade do título. No final de 1955, a EC publicava seu último quadrinho.

As histórias de terror diminuem drasticamente, mas os quadrinhos entram numa nova fase criativa. Jules Feiffer, assistente de Will Eisner em *Spirit*, passa a criar, em 1956, tiras distribuídas pelo Hall Syndicate retratando nova-iorquinos depressivos e complexados. No ano seguinte, aparece na Inglaterra *Andy Capp*, de Reg Smythe, no jornal *Daily Mirror*, história ácida com um protagonista nada correto ou cativante, que traz o choque entre sexos para os quadrinhos; repercutiu tanto no mundo que foi publicada até na União Soviética. Em 1958, Johnny Hart lança o sucesso *A.C.*, que revoluciona e moderniza as tiras diárias de humor. No Brasil, 1959 marca o ano de surgimento do quadrinhista mais importante do país: Maurício de Souza, que publica a primeira tirinha do jornal *Folha de S. Paulo*, *Bidu*. Futuramente, suas revistas em quadrinhos ganhariam o Brasil e o mundo, encabeçadas pelo título *Turma da Mônica*, com personagens como Mônica, Cebolinha, Magali, Cascão, Jotalhão, Franjinha, Bidu, Chico Bento, Papa-Capim, entre muitos outros que seriam eternizados para várias gerações nos quadrinhos e em mídias variadas. Esse é o mesmo ano em que outro artista renomado dos quadrinhos nacionais, Ziraldo, publica na revista *O Cruzeiro*, após trabalhar com outras histórias, a tira *Pererê*, que se torna a primeira revista em quadrinhos brasileira de um só autor, sob o nome de *Turma do Pererê*. Nos anos seguintes, colaboraria com grandes jornais e traria personagens marcantes, como *O Menino Maluquinho* e *O Bichinho da Maçã*, além de criar histórias avulsas e livros ilustrados. Já na França, ainda em 1959, começa a revista *Pilote*, onde surge a mundialmente famosa *Asterix*, de Goscinny e Uderzo.

1961 marcou a história dos quadrinhos de heróis devido à ascensão do criador considerado o mais importante do gênero: Stan Lee, que, em parceria com Jack Kirby, traria uma nova geração de super-heróis, dos quais os pioneiros foram o *Quarteto Fantástico*. Em resposta ao processo de reintrodução de personagens clássicos durante a década de 1950 feito

pela DC Comics, que culminou no retorno de *The Flash* em 1956 e na aparição da Liga da Justiça, no ano de 1960, em *The Brave and The Bold*, a Atlas Comics – que era a antiga Timely Comics e só se tornaria Marvel Comics em 1962 – respondeu com uma nova leva de heróis criados por Lee em parceria com desenhistas da editora, como Steve Ditko, Bill Everett e o já citado Kirby (HOWE, 2013). A Era de Prata dos quadrinhos heroicos se estabelecia. Porém, a Marvel traria algo diferente ao universo dos super-poderosos: choques de personalidade entre aliados, problemas humanos e ambiguidade moral. Os heróis pareciam muito mais próximos à realidade do que antes, aumentando a empatia e a identificação dos leitores com a história. Novamente os heróis assumiam o protagonismo dos quadrinhos, e a batalha entre Marvel e DC se efetivava. De um lado, tínhamos os demasiadamente humanos Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Hulk, Thor, Homem de Ferro, X-Men – além dos revividos Capitão América e Namor –, enquanto do outro estavam os arquetípicos Superman, Batman, Mulher Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Caçador de Marte, Aquaman. Em meio a esse embate, não só o público, mas ambas as editoras saíam vencedoras, a ponto de se tornarem as duas maiores empresas mundiais dos quadrinhos e formarem impérios com braços em todos os ramos do mercado de entretenimento.

Na França, a revista *V-Magazine* lançou, em 1962, *Barbarella*, de Jean-Claude Forest, que iniciava o domínio do sexo feminino nas HQ e antecipava a liberação feminista, num misto de hiper-sensualidade e ficção científica que ganhou o mundo e causou escândalos. No ano seguinte, o fantástico Moebius, pseudônimo do criador de belíssimos westerns Jean Giroud, despontou na ficção científica com *Arzach*, na revista *Métal Hurlant*. Sua arte extremamente avançada e futurista repercutiria em Hollywood, de forma que filmes clássicos, como *Tron* (1982) e *Alien* (1979), contariam com seu design, arte ou concepção visual, além de estabelecer uma prolífica relação com o escritor e cineasta chileno Alejandro Jodorowsky. Da Argentina, viria a revolucionária *Mafalda*, lançada no jornal *Primera Plana* em 1964 por Joaquín Lavadio, o Quino. As tiras da garota esperta, curiosa e crítica tornaram-se um sucesso mundial, chegando a ser lançadas como livro e comercializadas de diversas formas. Tornou-se uma das tirinhas mais estudadas no meio acadêmico e nas escolas, devido ao seu texto intelectual e sociologicamente rico. No ano seguinte, na Itália, Guido Crepax lançaria a sexual *Valentina*, que trazia sadomasoquismo e uma linguagem inovadora, com desenhos elaborados, rompimento de diagramação e divisão da narrativa.

A década de 1960 é também o período em que os quadrinhos entram definitivamente no campo dos estudos acadêmicos. Após as discussões acaloradas na sociedade americana – mas não só nela – e a repressão governamental e burguesa às histórias em quadrinhos, o *Club*

des Bandes Dessinées aparece na França em 1962, sendo responsável pela primeira revista no mundo especializada no estudo das HQ, a *Giff-Wiff*. No ano anterior, os Estados Unidos são invadidos pelos *fanzines*, “revistas amadorísticas impressas em universidades ou quintais e porções por jovens admiradores de comics” (MOYA, 1977, p. 86). Na Europa e no mundo todo, os quadrinhos tornam-se febre, com uma profusão de produções acadêmicas, conferências, reuniões e a adesão de intelectuais e artistas como Alan Resnais, Federico Fellini, Umberto Eco, Cesare Zavattini, Marshall McLuhan, Herbert Marcuse, Edgar Morin, além do apoio da Universidade de Roma. A pop art de 1963 influencia-se nos quadrinhos, a exemplo da obra de Roy Lichstein. O Club des Bandes Dessinée transforma-se em Centre d’Étude des Literatures d’Expression Graphique, que também gera a Société d’Études et de Recherches des Littératures Dessinées. Histórias antigas passam a ser reeditadas em álbuns de luxo, contando com estudos valorosos e introduções notáveis, indo além das publicações unicamente comerciais. Na Itália, a revista *Linus*, editada a partir de 1965, debruça-se em estudos dos fumetti (o quadrinho italiano). Também é realizado no mesmo ano, em Bordighera, o Primeiro Congresso sobre Comics, organizado pela Universidade de Roma e a CELEG de Paris, que conta com a participação de Al Capp, Lee Falk e outros grandes quadrinhistas. No ano seguinte, essa exposição é trazida ao Brasil pelo professor Romano Calisi para a Bienal de São Paulo, contando com conferências de Umberto Eco, Edgar Morin e Edmund Carpenter. De entretenimento barato e sem qualidade, os quadrinhos são alçados a cultura popular e objeto de estudo acadêmico.

Ao fazer parte dos estudos sobre a comunicação de massa, as HQ são desvencilhadas de mitos, como provocar a delinquência juvenil e tornar as crianças preguiçosas. A situação se inverte: as histórias em quadrinhos, na verdade, se provam importantes instigadores da mentalidade infantil, auxiliando na alfabetização e compreensão pelos menos letrados. No escopo da comunicação de massa, os quadrinhos coadunam-se com outras mídias e passam a fazer parte de um debate sobre a sua importância enquanto produto de comunicação de massa. Nesse contexto, as histórias em quadrinhos são válidas não pelo conteúdo que trazem, mas por si mesmas.

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as consequências sociais e pessoais de qualquer meio — ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos — constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos. (MCLUHAN, 1969, p. 21)

O que McLuhan quer dizer é que a forma é, em si, o conteúdo. O meio de comunicação não consiste somente num elemento portador de uma mensagem, mas também em um elemento desta. A comunicação trata-se da conjunção entre o meio e a mensagem, de forma que rádio, televisão, jornal, cinema e quadrinhos possuem diferenças entre si que impactam consideravelmente no conteúdo ali veiculado. Dessa forma, o estudo da comunicação de massa e dos quadrinhos ganha um importante adendo, em que a mensagem não é o mais importante a ser analisado, mas o meio, que afeta a sociedade de alguma forma além de sua finalidade original. Não se trata mais sobre estudar somente a história que os quadrinhos trazem, mas eles como elementos individuais: sua semiologia, seu processo de produção, sua evolução como meio de comunicação de massa, suas formas de expressão, entre outros aspectos.

Foi nesse período, entre as décadas de 1960 e 1970, que o processo produtivo das HQ se firmou, tornando-se mais esquemático e fragmentado, com participação de equipes maiores, além da divisão de títulos em arcos narrativos tratando de um tema ou história específico durante um conjunto de edições. Por outro lado, o final da década de 1960 presenciou o lançamento da *Zap Comix*, de Dana e Robert Crumb, autores de quadrinhos *underground* que vendiam suas revistas de forma independente. (MAZUR; DANNER, 2014). O movimento nasceu com a profusão de revistas de humor universitárias, fanzines de todo tipo e jornais autônomos, como uma resposta à censura da CCA aos quadrinhos, trazendo de volta um caráter mais adulto às HQ. O *underground* se fortaleceu também devido à época do ápice da contracultura norte-americana, quando o movimento hippie, o uso de drogas recreativas, a contestação do *american way of life* e o discurso de liberdade ganhavam espaço no pensamento da juventude. O traço da arte dos quadrinhos *underground* era mais livre e orgânico, com uma multiplicidade autoral e a falta de um padrão a ser seguido, além de contar com histórias críticas, moralmente ambíguas e com abordagens incomuns. Surgem nomes como Robert Crumb, com seus subversivos *Fritz the Cat* e *Mr. Natural*; Gilbert Shelton, com as revistas *Feds 'n' Heads* e *Bijou Funnies*; Jay Linch, com *Nard n' Pat*; S. Clay Wilson, com os sem limites *Head First* e *The Checkered Demon*; Kim Deitch, com a louca *Corn Fed Comics*; Spain Rodriguez, com o herói proletário *Trashman*; e Art Spiegelman, que aparece com *Malpractice Suite* e futuramente se tornaria um dos grandes criadores de *graphic novels*, com a premiada e impactante *Maus*, de 1986. Dentro do *underground*, os quadrinhos expandiram mais ainda sua abordagem temática e estilística, influenciando o universo do *mainstream*.

Nos anos 1970, as histórias passam a ser mais comumente influenciadas pelas tendências culturais, como os visuais espalhafatosos da disco music e a *blaxploitation*, que traz a cultura negra presente no cinema para as HQ, com personagens como *Blade*, de Marv

Wolfman e Gene Colan, e *Luke Cage*, de Archie Goodwin e John Romita. Na Europa, os quadrinhos investem mais nas temáticas adultas e nos âmbitos acadêmicos e artísticos, como *Corto Maltese*, de Hugo Pratt, e as histórias de Alberto Breccia e Dino Battaglia. Em 1973, Dik Browne lança o famoso *Hagar*, que conquista jornais do mundo todo com um novo respiro aos quadrinhos cômicos. A temática espacial e o terror tornam-se temas comuns das histórias de heróis, e a figura do super-herói passa a enfraquecer, dando espaço ao quadrinho autoral e ao estilo dos autores. A Era de Bronze chega trazendo mais realidade às narrativas quadrinhísticas e caracteres mais pessoais de cada criador, abordando discussões sociais, temas controversos e retratos jornalísticos da vida real. No Japão, Keiji Nakasawa traz *Gen Pés Descalços*, na qual descreve a vida em Hiroshima e Nagasaki após o bombardeio atômico pelos americanos; em 1978, Will Eisner lança uma história sobre as vivências de judeus em Nova York no pós-guerra, *Um Contrato com Deus*, considerada a primeira *graphic novel* – uma ramificação das histórias em quadrinhos caracterizada pela veiculação da história em formato de livro, pelo seu tamanho semelhante ao do gênero novela, pelo caráter narrativo mais subjetivo e pela tendência à densidade visual e literária (GARCÍA, 2012).

Na década seguinte, os autores de quadrinhos de heróis investem em enredos mais maduros, sombrios, violentos e intimistas, num reflexo do contexto político conservador em voga ao redor do mundo e das possibilidades de crise de violência urbana. Em 1986, a DC Comics faz o primeiro *reboot* para reorganização completa dos títulos da editora, com a megassaga *Crise das Infinitas Terras*, de Marv Wolfman e George Pérez. No mesmo ano, Frank Miller lança a emblemática minissérie *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, trazendo um Homem-Morcego mais velho e uma abordagem mais obscura do personagem. Alan Moore, um dos maiores nomes dos quadrinhos britânicos e mundiais, ganha fama mundial com a minissérie *V de Vingança*, desenhada por David Lloyd e lançada entre 1982 e 1983, com um enredo distópico, revolucionário e pós-apocalíptico, e com a série limitada *Watchmen*, ilustrada por Dave Gibbons e lançada entre 1986 e 1987, que não só trazia um enredo maduro, crítico e denso, mas inovações ao gênero do *mainstream*, com a introdução de abordagens ligadas ao âmbito alternativo. Também é nessa década, em 1984, que surge a primeira HQ feita totalmente no computador, *Shatter*, de Peter B. Gillis e Mike Saenz. Ainda que arte-finalizada e publicada em papel pela First Comics, é uma precursora das *webcomics*, que surgem no ano seguinte com *Witches and Stitches*, de Eric Millikin. Ademais, os anos 1980 são a década de surgimento de anti-heróis como *Juiz Dredd*; da revista *RAW* de Art Spiegelman, que impulsionou os novos quadrinhos independentes; do crescimento do realismo no mangá; e da explosão dos fanzines e *comics punks*. (MAZUR; DANNER, 2014)

No final da década de 1980, alguns quadrinhistas da Marvel e DC desligaram-se e fundaram suas próprias editoras, que lançariam grandes títulos da década seguinte. A Dark Horse Comics, fundada em 1986 por Mike Richardson, foi responsável por séries como *Hellboy*, de Mike Mignola, *Sin City*, de Frank Miller, e *The Mask*, de Doug Mahnke. Em 1992, alguns dos principais criadores da Marvel – Jim Lee, Todd MacFarlane, Rob Liefeld, Marc Silvestri, Erik Larsen e Whilce Portacio – abandonaram a editora e criaram a Image Comics, que trouxe títulos como *Spawn*, de Todd MacFarlane, *Savage Dragon*, de Erik Larsen, e *Witchblade*, de Marc Silvestri e David Wohl. A DC, em 1993, criou o selo Vertigo, no qual publicava histórias voltadas ao público adulto, como a premiada *Sandman*, de Neil Gaiman, *Transmetropolitan*, de Warren Ellis e *Preacher*, de Garth Ennis e Steve Dillon. Os anti-heróis ganharam espaço no *mainstream* e as grandes editoras passaram a trazer histórias abordando temáticas polêmicas, numa tentativa de trazer o impacto do *underground* para as suas publicações.

A partir do século XXI, o universo das histórias em quadrinhos está firmado como um dos mercados mais lucrativos da cultura de massa, além de correlacionar-se frequentemente com outras expressões do entretenimento popular, como cinema, literatura, televisão, jogos eletrônicos etc. Vê-se uma explosão de *graphic novels*, com o surgimento e sucesso de autores como Marjane Satrapi, Daniel Clowes, Craig Thompson, Frederik Peters, Guy Delisle e Chris Ware. A distribuição das HQ torna-se mais democrática com a ascensão das *webcomics*, principalmente devido à popularização da internet e ao surgimento de novas redes de trocas de informação entre comunidades virtuais. Os quadrinhos de heróis passam a abrir mão das séries e investir em minisséries ou edições especiais, no formato de *graphic novels*. Em todo lugar se produz quadrinhos, e a globalização permite que produções dos mais diversos países alcancem público ao redor do mundo. Os estudos desse tipo de arte permanecem em alta e encontram novos caminhos, de forma que a relação entre as HQ e a academia mostra-se bastante frutífera. Sem embargo de ainda haver alguns remanescentes do pensamento conservador, crentes de que as histórias em quadrinhos são alienantes e prejudiciais ao desenvolvimento cognitivo infantil, elas passam a ser reconhecidas pelo seu valor informativo, literário, social e pedagógico. Em meio a crises, perseguições, inovações e reinvenções, os quadrinhos firmam-se como uma linguagem ágil, moderna e adequada ao mundo globalizado. É nesse contexto que se insere Sean Murphy e sua obra *Punk Rock Jesus*.

2 DEFININDO E ANALISANDO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ao se analisar uma história em quadrinhos, é necessário um recorte conceitual quanto à definição do que constitui essa forma de arte. Nesse sentido, um bom ponto de partida é a aceção feita por Will Eisner (1989), que usa o termo “arte sequencial” para definir as HQ.

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (EISNER, 1989, p. 8)

A partir da definição de arte sequencial, Scott McCloud (1995, p. 9) desenvolve um conceito ainda mais específico do que seriam as histórias em quadrinhos: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Desse modo, o autor desassocia conteúdo e forma, distingue a sequência espacial quadrinhística da sequência temporal cinematográfica, extingue o critério valorativo do termo “arte” e especifica a intencionalidade do encadeamento de imagens das histórias em quadrinhos. A partir desses conceitos, percebe-se que os quadrinhos são uma modalidade complexa de comunicação, que exigem um grau cognitivo mais avançado por parte de seus leitores.

Quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição de seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. [...] As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. [...] A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as 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 revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1989, p. 7-8)

A simplicidade dos quadrinhos é somente aparente. Segundo Roland Barthes (1990), a mensagem linguística e a mensagem icônica possuem duas possíveis relações: fixação, na qual o texto ancorado à imagem traz uma função denominativa, e *relais*, quando texto e imagem se complementam, tornando as palavras “fragmentos de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a unidade da mensagem é feita em um nível superior” (BARTHES, 1990, p. 34). É essa relação de *relais* que existe nas histórias em quadrinhos. Mais do que isso, as HQ configuram-se como gênero discursivo e literário.

Segundo Mikhail Bakhtin (1997), a utilização da língua está presente em todas as esferas da atividade humana, na forma de enunciados orais e escritos. Tais enunciados, quando aplicados em uma esfera de comunicação, apresentam certa estabilidade tipológica baseada em três elementos: o tema, o estilo verbal e a estrutura composicional. Cumprindo isso, os enunciados tornam-se gêneros do discurso, que apresentam uma variedade inesgotável. Esses gêneros discursivos dividem-se em primários e secundários. Os gêneros do discurso primários são mais simples e espontâneos; relacionam-se diretamente com a realidade existente e estão geralmente ligados à oralidade, como o bilhete e o diálogo cotidiano. Já os gêneros do discurso secundários aparecem “em circunstâncias de uma comunicação cultural, mais complexa e relativamente mais evoluída”, absorvendo e transmutando “os gêneros primários (simples) de todas as espécies” (BAKHTIN, 1997, p. 282); alguns exemplos são o romance, o conto, o texto jornalístico e o manual de instrução. Levando-se em conta essa última definição, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas gênero do discurso secundário. Por conseguinte, como os gêneros literários são gêneros discursivos secundários e as HQ são enunciados complexos, que expressam conteúdo subjetivo por meio de uma simbologia própria, através da qual manifesta os enunciados de uma narrativa, os quadrinhos são, por extensão, um gênero literário.

O sistema narrativo das histórias em quadrinhos compõe-se dos códigos visual e verbal, utilizando elementos específicos desse tipo de linguagem. Tendo em vista que o objetivo deste trabalho é a análise de uma minissérie de quadrinhos, torna-se imprescindível compreender as suas particularidades, já que “é preciso saber ler formalmente os quadrinhos para que consigamos lê-los ideologicamente” (CIRNE, 1975, p. 12). Para a correta leitura das HQ, é importante reconhecer suas unidades formativas.

O desenho é o elemento mais perceptível da história em quadrinhos, tornando-a única dentre os gêneros literários e discursivos. A utilização da imagem nas HQ pressupõe um conhecimento prévio do público, dado que a mensagem visual só é compreendida se a criação do quadrinhista estiver alinhada à experiência da vida do leitor. Logo, o “sucesso ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem” (EISNER, 1989, p. 14). A seleção de uma técnica ou estilo de desenho estão sujeitas à mensagem que a imagem quer transmitir. O grau de realismo ou não de uma imagem depende do grau de complexidade, especificidade e objetividade que se quer passar; quanto mais simples, mais universal e subjetivo. O uso do imagético revela o potencial de expressividade de cada artista, que transforma ícones – “qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia” (MCCLOUD, 1995, p. 27) – numa vasta gama de expressões visuais, interagindo com o leitor subjetiva e emocionalmente. É isso que torna possível a

realização de histórias em quadrinhos sem palavras, mas também demandam um maior conhecimento do público.

A linha, mais do que um caractere que compõe o desenho e define a característica da abordagem dada à narrativa, é um elemento comunicacional que vai além da representação de objetos, cenários e personagens. Tendo em vista que a “figura pode evocar uma resposta emocional ou sensual no espectador” (MCCLLOUD, 1995, p. 121), a escolha da linha de um desenho carrega em si o seu potencial de expressividade, podendo representar orgulho, dinamismo, força, gravidade, delicadeza, razão, austeridade, selvageria, instabilidade, honestidade; em suma, qualquer sentimento ou emoção que o autor deseje transmitir. Igualmente, as linhas podem representar no quadrinho o que não é visível na realidade. Dentro desse escopo, existem as linhas cinéticas – que representam movimento –, as linhas caricaturais – que representam o vento, a fumaça, os odores – e as linhas metafóricas – que representam emoções e sensações, podendo ser substituídas por metáforas visuais icônicas (a lâmpada acesa como uma nova ideia, o coração como a paixão, o raio como xingamento, entre outros). Todo esse conjunto metafórico depende do contexto da produção, do público-alvo e da cultura na qual o produto se insere, de forma que cada conjuntura apresenta uma identidade visual própria.

A uso da cor é um elemento facultativo, dependendo da intenção do autor e de sua escola artística. Quando bem utilizada, a colorização é um incremento estético, refinando a representação do cenário, dos personagens e suas emoções, das onomatopeias e dos movimentos. Devido ao apelo comercial e à evolução tecnológica, a aplicação da cor aos quadrinhos é bastante comum, visto que traz um aspecto mais convidativo ao leitor iniciante e a arte apresenta no papel as mesmas cores pensadas pelo autor – algo que muitas vezes não ocorria no passado devido aos recursos da época. Ainda assim, os quadrinhos coloridos não tornam as obras em preto-e-branco defasadas; em verdade, enquanto se observa o uso constante das cores no *mainstream*, o *underground*, as obras autorais e os quadrinhos mais experimentais comumente abrem mão da colorização.

Em relação ao uso da palavra nas histórias em quadrinhos, Scott McCloud diz:

O poder das palavras é uma parte inegável do atrativo desta forma de arte a que chamamos quadrinhos. [...] As palavras evocam sentimentos, sensações e conceitos abstratos que as imagens sozinhas não podem senão começar a captar: elas são o único vínculo tradicional dos quadrinhos com o calor e as nuances da voz humana; e quando palavras e imagens atuam interdependentemente, elas podem criar novas idéias e sensações muito além da soma das partes. (MCCLLOUD, 2008, p. 128)

O texto nas HQ geralmente é encontrado nas formas de balão de fala, legenda (ou recordatório) e efeito sonoro (ou onomatopeia). Para Will Eisner (1985, p. 26), “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. Os balões de fala surgem como elementos alheios à imagem, mas alguns autores apropriam-se de sua fisicalidade para provocar uma interação entre ele e o cenário/personagem. Esse elemento conta com um rabicho, geralmente apontado ao personagem que está falando na cena em questão. Os balões usufruem de uma gama de formas e estilos, que ilustram tons de voz, sonoridades, emoções e pensamentos. Alguns exemplos, além do balão de fala padrão, são o tracejado ou pontilhado – indicando cochicho –, o em forma de nuvem – com rabicho formado por pequenos círculos, indicando pensamento –, o trêmulo – indicando medo ou tensão –, o *splash* – indicando raiva ou voz alteada –, dentre muitos outros tipos, que podem ser utilizados de diversas maneiras e inventados ou modificados de acordo com a necessidade narrativa do quadrinhista.

O recordatório ou legenda surge como um recurso, nas histórias em quadrinhos seriadas, de rememoração de acontecimentos anteriores da narrativa ao leitor, por meio de um texto conciso. Também servem para indicar que eventos estão acontecendo simultaneamente na narrativa (“Enquanto isso...”), mudanças de cenário (“Chegando ao apartamento...”) ou deslocamentos temporais (“Três horas depois...”).

Já as onomatopeias ou efeitos sonoros dão ao leitor “uma rara chance de ouvir com os olhos” (MCCLLOUD, 2008, p. 146). Diferente dos recordatórios ou textos dos balões de fala, que são mais comumente desassociados da imagem, os efeitos sonoros são elementos gráficos que fazem parte mais do contexto visual que textual na história em quadrinhos. Além disso, são recursos mais inventivos e criativos, que permitem todo tipo de improviso por parte do criador. As variáveis mais usuais na criação das onomatopeias são o volume, que é indicado através de espessura, tamanho, inclinação e pontos de exclamação; o timbre, que varia segundo o tipo de som, o que é caracterizado por linhas mais ásperas, onduladas, firmes, imprecisas etc.; a associação, que determina formas que imitam ou definem a fonte sonora; e a integração gráfica, que são os efeitos de mescla entre a onomatopeia e a imagem, assim como as escolhas de forma, cor e linha (MCCLLOUD, 2008).

Eisner (1985, p. 10) ainda cita o letreiramento, no qual o texto é tratado como uma imagem e estilizado graficamente a serviço da história, fornecendo “clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som”. Geralmente são recursos utilizados em títulos ou *splash pages* (quadros de página inteira que comumente são utilizados para iniciar histórias).

As histórias em quadrinhos valem-se de elementos que tornam a sua linguagem muito particular. Um dos mais importantes é o requadro ou moldura, que age como um divisor

temporal da narrativa. É dentro dele que acontece a interação entre texto e imagem que caracteriza os quadrinhos. Para Eisner (1985), esse enquadramento define tanto o perímetro do momento, quanto a posição do leitor em relação a ele, assim como a duração da cena. O requadro age como um comunicador do tempo da “cena” – visto que há uma semelhança quanto ao recorte temporal utilizado como recurso cinematográfico. Dessa forma, o formato, o tamanho e o número de molduras em uma página contribuem para ritmar a história, marcar a passagem de tempo, transmitir a proporcionalidade – ou falta dela – da ação e delimitar o tempo que o leitor deve deter sua atenção a cada momento da narrativa.

A junção entre o requadro e seus elementos internos recebe o nome de vinheta, que é a unidade narrativa da HQ e demanda uma utilização econômica e eficaz dos recursos para que a mensagem seja corretamente compreendida. Segundo Eisner (1985), a vinheta atua como meio de controle da atenção do leitor, que deve acompanhar a sequência planejada pelo autor para o seu enredo. Numa HQ, as páginas dividem-se em uma ou mais vinhetas, que podem ou não estar inseridas em um requadro (que, mesmo não visível, está implícito). Devido à presença simultânea de vários recortes da narrativa numa mesma lauda, é necessária a cooperação do leitor, uma vez que as HQ não se beneficiam de vantagens técnicas como a do cinema: ainda que o filme seja uma sequência de fotogramas, tal qual uma extensa tira em quadrinhos, a projeção permite que essas imagens sejam exibidas uma por vez, impossibilitando o espectador de ver o momento seguinte antes do que foi idealizado pelo criador.

Os quadrinhos, assim como o cinema, apropriam-se também de um importante elemento surgido na pintura e utilizado pela fotografia: o uso dos planos ou enquadramentos.

A escolha do enquadramento é o estágio em que você decide de quão perto enquadrar uma ação pra mostrar todos os detalhes pertinentes ou quanto recuar para que o leitor saiba onde uma ação está ocorrendo e, talvez, proporcione-lhe ao mesmo tempo a sensação de estar lá. É este o estágio em que você decide de que modo fatores de composição, como recorte, equilíbrio e inclinação, afetam as impressões que os leitores têm de seu mundo e seu senso de posição dentro desse mundo. (MCCLLOUD, 2008, p. 19)

Os principais enquadramentos utilizados nas histórias em quadrinhos são a tomada panorâmica, que apresenta a localização da ação ao leitor, mostrando o(s) personagem(s) e os elementos da paisagem ao redor; o plano total, que enquadra os elementos espaciais mais próximos ao(s) personagem(s); o plano americano, que mostra os personagens mais próximos, recortando-os a partir dos joelhos; o plano médio, geralmente utilizado para diálogos, que visualiza os personagens da cintura para cima; o primeiro plano, ou *close*, que delimita somente a cabeça e os ombros do personagem, a fim de registrar as emoções faciais; e o plano de detalhe,

ou *close-up*, que enfoca um elemento específico, como uma parte do corpo ou de um objeto presente na cena, dando ênfase a detalhes que, em outros planos, podem escapar à atenção. Junto aos enquadramentos, os ângulos de visão também servem como recursos de posicionamento do leitor na narrativa. Destacam-se o ângulo médio – mais comum, que dá a impressão de que a cena ocorre à altura dos olhos do leitor –, o picado ou superior – a ação é vista de cima, passando uma sensação de opressão ou infantilização dos personagens – e o contra-picado ou inferior – a ação é observada de baixo, demonstrando a superioridade dos personagens mostrados ou pondo o observador em posição oprimida.

As sarjetas, os espaços existentes entre as vinhetas, são mais do que simples “vazios” separadores de elementos, mas uma espécie de recurso temporal dos quadrinhos, uma elipse.

É aqui, no limbo da sarjeta, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transformam em uma única idéia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá! Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. (MCCLLOUD, 1995, p. 66-67)

Diferente do cinema, em que a continuidade visual é ininterrupta, a história em quadrinhos necessita da colaboração do leitor para que a ação entre quadros se estabeleça, exigindo frequentemente de sua imaginação. Segundo McCloud (1995), as sarjetas podem ser utilizadas para seis diferentes tipos de transição entre quadros: a momento-a-momento, que exige conclusão mínima por apresentar pouca diferença entre quadros; a ação-a-ação, que apresenta uma sequência de ações distintas sobre um único tema; a tema-para-tema, que se mantém dentro de uma mesma ideia, mas apresenta uma mudança de temas, exigindo um maior grau de envolvimento do leitor para que as transições tenham sentido; a cena-a-cena, que transporta o observador pelo espaço-tempo numa troca de cenas, exigindo raciocínio dedutivo; a aspecto-para-aspecto, que supera o tempo e migra por diferentes aspectos de uma ideia, atmosfera ou lugar; e a non-sequitur, que não possui sequência lógica aparente entre as vinhetas.

Figura 1 – Tipos de transição entre vinhetas



Fonte: MCCLLOUD, 1995, p. 74.

Os aspectos semiológicos dos quadrinhos aqui apresentados só podem se manifestar e ter êxito em função do roteiro. De acordo com Gian Danton (2000), após um momento inicial em que existia somente o quadrinhista, que idealizava, escrevia e desenhava a história, surge a imagem do roteirista, sendo Lee Falk, de *O Fantasma*, um dos primeiros grandes escritores de quadrinhos, na década de 1930. Assim, artistas sem habilidades de desenho poderiam participar do processo de criação dos quadrinhos, permitindo o trabalho em equipe de artistas com habilidades distintas, muitas vezes de lugares do mundo diferentes, provocando um aumento da qualidade gráfica e literária do gênero. O roteiro “é um veículo através do qual o escritor consegue orientar o desenhista, levando-o a ilustrar a história exatamente como ele imaginara” (DANTON, 2000, p. 5). Mesmo que quadrinhistas independentes e autorais geralmente trabalhem como os únicos artistas responsáveis por escrever e desenhar suas respectivas histórias, o roteiro tornou-se um estágio indispensável da criação quadrinhística.

Existem dois tipos principais: o *full script*, que é o roteiro propriamente dito, no qual o roteirista descreve com detalhes cada quadro da página, com textos, diálogos, aspectos psicológicos dos personagens e suas motivações, para que o desenhista entenda como seu parceiro pensa a história; e o *Marvel Way*, que se trata de um argumento da história, modelo criado nos anos 1960 por Stan Lee no qual somente a sinopse da narrativa é discriminada ao desenhista, que cria a ilustração de acordo com suas preferências, para que o texto seja inserido posteriormente pelo próprio roteirista. O *Marvel Way* apresenta como vantagens a praticidade para o escritor e a liberdade do desenhista em participar ativamente da criação do universo. Em contrapartida, esse método acaba sendo arriscado quanto à qualidade da história – dado que depende da criatividade do desenhista – e ao fato da narrativa tornar-se mais do responsável pelos desenhos que do próprio argumentista, risco muito menos presente no caso do *full script*.

Um bom roteiro de uma história em quadrinhos, além de objetivo e descritivo, necessita de um conflito que move a história, personagens bem construídos e que representam algo importante, uma ambientação coerente com as ações do enredo e adequada à atmosfera escolhida, um tema relevante e alinhado ao contexto do lançamento, e uma narrativa apropriada ao público-alvo e ao nível de complexidade que se pretende alcançar. É a qualidade do roteiro que determina o sucesso ou fracasso de uma história em quadrinhos. Além disso, é através dele que o conteúdo toma forma para transmutar-se no produto que chega ao público. E é por meio desse conteúdo que se torna possível estabelecer relações entre a arte dos quadrinhos com as ciências sociais e humanas.

3 QUADRINHOS COMO OBJETO DA HISTÓRIA CULTURAL

A ciência histórica, em sua evolução, permitiu a expansão do escopo de objetos sujeitos à sua utilização. Antes resumida aos documentos escritos por sujeitos históricos de grande vulto, a noção de fonte histórica se expande na primeira metade do século XX com a Escola dos Annales, quando o historiador Marc Bloch constata que, à medida que o campo de ação do historiador se amplia, o tipo de fonte também se expande (KARNAL; TATSCH, 2009). Dessa forma, tudo que torna possível apreender sobre a ação humana pode ser considerado documento histórico. Como afirmam Karnal e Tatsch (2009, p. 24), “documento histórico é qualquer fonte sobre o passado, conservado por acidente ou deliberadamente, analisado a partir do presente e estabelecendo diálogos entre a subjetividade atual e a subjetividade pretérita”.

O fato dos quadrinhos comporem o quadro da cultura de massa não exclui sua carga documental e sua validade como fonte histórica, tendo em vista que

As histórias em quadrinhos são produtos sociais e históricos. Elas são produzidas pelo capital editorial e pelos criadores vinculados a ele, ou então por produtores independentes que buscam um espaço no mercado quadrinhístico. Os quadrinhos expressam, sob determinada forma, uma ficção. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos são uma expressão figurativa da realidade, sendo, portanto, arte. (VIANA, 2013, p. 21)

Estando também no campo da arte devido aos seus caracteres pictóricos, as HQ ultrapassam o universo limitado da linguagem verbal e vão além de palavras e conceitos, de forma que, ao mesmo tempo que as imagens não podem ser completamente descritas conceitualmente, possibilitam a expressão de uma realidade impossível de ser nomeada (GOMBRICH, 2005). Porém tal amplitude não torna a análise da imagem inviável. Uma das possibilidades é através da semiologia, que “provê o analista com um conjunto de instrumentais conceituais para uma abordagem sistemática dos sistemas de signos, a fim de descobrir como eles produzem sentido” (PENN, 2002, p. 319). No capítulo anterior, os elementos comunicacionais específicos das histórias em quadrinhos foram abordados, a fim de elencar os símbolos que compõem esse tipo da linguagem. Porém, além do nível semiológico da estrutura do conjunto, há o nível do léxico, que “é o lugar da estocagem da significação e dos conteúdos significantes da linguagem humana” (BIDERMAN, 1996, p. 27). Esse nível demanda do leitor outros conhecimentos, já que a leitura é um processo interpretativo e o sentido dado à história pelo leitor irá variar de acordo com sua experiência e conhecimento cultural. É isso que define a universalidade ou a particularidade de um produto cultural.

No âmbito lexical, é possível trazer uma correlação da utilização das histórias em quadrinhos como fonte histórica com as colocações feitas sobre o documento fílmico por Marc Ferro (1975). O autor não considera o objeto em seu caráter semiológico ou como obra artística, mas como uma manipulação do factual, uma informação modificada, um acontecimento anedótico; por meio da imagem, frases, gestos, olhares, discursos, cenários, tudo que a forma constitui uma história diferente da História, que permite uma contra-análise da sociedade. Ferro, com isso, quer dizer que é possível fazer uma leitura da sociedade e do contexto histórico da época em que uma obra foi produzida de acordo com o que ela mesma transmite ao espectador. Nesse sentido, a obra cinematográfica – ou, no nosso caso, quadrinhística – contém o conteúdo visível, aparente, superficial, que faz uma representação do real; e o conteúdo não-visível, latente, revelado frente à aplicação dos métodos das ciências humanas, ideológico, que se conecta com uma zona da realidade social. Da mesma forma que o filme passa por um processo de montagem, no qual as imagens exibidas ao público são selecionadas, o quadrinho tem na unidade da vinheta essa necessidade de transmissão econômica de uma mensagem, demandando que o autor escolha sabiamente os símbolos utilizados. Essas decisões do que é ou não é mostrado não estão ligadas somente ao viés estético e artístico da obra, mas também devido ao seu conteúdo subjetivo e ideológico.

No que tange especificamente à análise das histórias em quadrinhos, a obra *Quadrinhos e Crítica Social: o universo ficcional de Ferdinando* (2013), de Nildo Viana, estabelece uma sociologia das histórias em quadrinhos através da abordagem dialética da relação entre a sociedade e as HQ. Segundo o autor, toda HQ “é constituída por um universo ficcional e este mostra uma determinada manifestação cultural que cabe ao pesquisador revelar (o dito e o não-dito)” (VIANA, 2013, p. 19) – algo que se relaciona bastante com as sugestões feitas por Marco Ferro (1975). Como qualquer produto cultural, os quadrinhos são criados por sujeitos sociais, de forma que reproduzem, em seu conteúdo, as relações sociais vivenciadas por esses indivíduos, visto que a construção do universo fictício tem como base a sociedade existente e as vivências particulares de cada profissional envolvido no processo. No *mainstream*, em que as HQ são produzidas por grandes equipes, seu reflexo do social é semelhante ao do cinema, que traz diversas visões de mundo, e diferente de outros tipos de arte criados por artistas individuais. Já no *underground* e nos quadrinhos autorais, menos pessoas participam do processo – chegando, muitas vezes, a ser uma obra feita por somente um quadrinhista –, o que diminui as influências de ideologias distintas e melhor estabelece a mensagem implícita que o autor quer passar.

Ainda que *Punk Rock Jesus* seja uma minissérie cujo roteiro e arte são de Sean Murphy, o fato de ser uma história publicada pelo selo Vertigo, pertencente à DC Comics, coloca a obra sob os interesses do capital editorial. A história de Murphy traz um teor contestador e crítico que atrai um público considerável, ao passo que o interesse do capital editorial é o lucro. Existe uma margem de liberdade criativa aos artistas, dado que o leitor consumidor de quadrinhos evolui e espera ver tal amadurecimento nas páginas de seus títulos favoritos. Sean Murphy, por já estar, em 2012, estabelecido como um dos grandes nomes da DC Comics devido ao sucesso de suas criações, teve maior autonomia no desenvolvimento de sua obra, algo pouco permitido a profissionais iniciantes ou de pouca relevância. Dessa forma, há uma série de trocas: a necessidade de lucro do capital editorial poda a mensagem do artista, enquanto o interesse do público determina o tipo de enredo que deve ser produzido para consumo, ao mesmo tempo que o mercado editorial direciona os interesses de seu público.

A personalidade heroica maniqueísta, a glorificação do individualismo do protagonista e as mudanças de temas, estilos e personagens são determinados socialmente, acompanhando a evolução do pensamento coletivo e adaptando-se aos ditames estatais e à ideologia do *status quo*. São esses valores sociais os elementos implícitos mais fáceis de se perceber na análise das HQ, visto que sentimentos e o inconsciente individual, que podem ser múltiplos, diluem-se em meio às manifestações valorativas intencionadas pela história. Tais valores podem ser axiológicos – valores dominantes, inautênticos, transitórios, ligados a determinadas classes sociais e com a finalidade de expressar determinadas relações sociais, como poder, riqueza e competição – ou axionômicos – valores autênticos, universais, que expressam as necessidades radicais do ser humano, como sociabilidade, trabalho, liberdade e criatividade. (VIANA, 2013). Os produtos culturais sempre constam com uma predominância axionômica ou axiológica de valores; no caso dos quadrinhos, é mais comum a presença dos valores axiológicos.

No processo analítico das HQ, importa considerá-las como uma figuração do mundo real e o modo como tal constituição do universo ficcional é realizada. Os quadrinhos devem ser analisados como parte de uma totalidade social: a sua historicidade depende da historicidade da sociedade. É dessa maneira que se torna possível compreender os quadrinhos como produtos sociais e as relações sociais e históricas neles reproduzidas. Além do aspecto da totalidade, é importante considerar a HQ como um fenômeno concreto, que possui um processo de constituição em que atuam várias determinações, e como um objeto com especificidades, que ditam a forma como ele se relaciona com a totalidade. Levando-se em conta esses três aspectos, a análise da história em quadrinhos é mais rigorosa e profunda (VIANA, 2013).

[...] a análise do universo ficcional pressupõe analisar as unidades significativas (quadros) e sua totalidade, reconstituindo sua mensagem. Porém, este procedimento analítico é necessário, mas não suficiente. É preciso entender que as HQ são constituídas socialmente e nesse processo de constituição o seu universo ficcional é constituído. Uma afirmação numa época pode significar uma coisa, mas em outra época e contexto, pode ter um significado bem diferente. Assim, o universo ficcional é constituído socialmente e somente no conjunto das relações sociais no qual é produzido é possível lhe interpretar mais adequadamente. Nesse sentido, torna-se importante analisar a sociedade da época em que as HQ que serão analisadas foram produzidas. (VIANA, 2013, p. 47-48)

O processo de análise divide-se em três partes: a análise narrativa, que “busca entender a evolução dos acontecimentos na sucessão de quadros e assim perceber a estrutura do universo ficcional”; a análise ideológica, que “busca reconhecer os recursos simbólicos utilizados e seu significado”; e a análise pictórica, que “busca descobrir o significado das imagens, o que elas simbolizam” (VIANA, 2013, p. 57). Na realização desses processos, são feitas uma leitura introdutória para compreensão da narrativa, do universo ficcional, da mensagem e do conjunto da obra, e uma leitura rigorosa e detalhada, a fim de identificar sentimentos, valores e concepções apresentadas no decorrer da história. Através dessa leitura rigorosa, é possível apreender as mensagens intencionais – manifestas por vontade do criador ou equipe de produção, geralmente relacionada ao título e aos momentos principais da história –, inintencionais – passadas involuntariamente durante o processo de produção, reproduzindo as relações sociais existentes entre os produtores – e inconscientes – subterrâneas e de difícil percepção, observadas em processos além do universo ficcional – presentes na narrativa.

Para uma análise completa da HQ, é necessário compreender a sociedade em que esta se insere: contexto histórico, processo de produção, conjuntura sociocultural etc. A interpretação precisa da mensagem de uma história em quadrinhos carece desse estudo contextual, estando também sujeita a ele. Quanto mais informações forem levantadas sobre o contexto da produção da obra durante o processo de pesquisa, mais próxima do correto será a análise executada pelo pesquisador.

A leitura analítica de *Punk Rock Jesus* foi feita à luz de conceitos da História Cultural, que “tem por principal objecto identificar o modo como em diferentes lugares e momentos uma determinada realidade cultural é construída, pensada, dada a ler” (CHARTIER, 2002, p. 16-17). No campo historiográfico, dando sequência à evolução da ciência histórica engendrada pelos membros da Escola dos Annales, a Nova História Cultural Francesa foi responsável por introduzir métodos de outras ciências humanas ao estudo da História e por ampliar ainda mais o escopo dos objetos historiográficos. Roger Chartier (2002) traz uma importante contribuição

com a introdução de três conceitos: prática, representação e apropriação. As práticas podem ser definidas como “modos de fazer”, enquanto as representações seriam “modos de ver”. Em linhas gerais, a noção de prática cultural

[...] deve ser pensada não apenas em relação às instâncias oficiais de produção cultural, às instituições várias, às técnicas e às realizações (por exemplo os objetos culturais produzidos por uma sociedade), mas também em relação aos usos e costumes que caracterizam a sociedade examinada pelo historiador. São práticas culturais não apenas a feitura de um livro, uma técnica artística ou uma modalidade de ensino, mas também os modos como, em uma dada sociedade, os homens falam e se calam, comem e bebem, sentam-se e andam, conversam ou discutem, solidarizam-se ou hostilizam-se, morrem ou adoecem, tratam seus loucos ou recebem os estrangeiros. (BARROS, 2005, p. 7-8)

Diretamente relacionada à noção anterior, a representação é uma tentativa de preencher as lacunas presentes em conceitos como o de mentalidade, pois

[...] permite articular três modalidades da relação com o mundo social: em primeiro lugar, o trabalho de classificação e de delimitação que produz as configurações intelectuais múltiplas, através das quais a realidade é contraditoriamente construída pelos diferentes grupos; seguidamente, as práticas que visam fazer reconhecer uma identidade social, exibir uma maneira própria de estar no mundo, significar simbolicamente um estatuto e uma posição; por fim, as formas institucionalizadas e objectivadas graças às quais uns “representantes” (instâncias colectivas ou pessoas singulares) marcam de forma visível e perpetuada a existência do grupo, da classe ou da comunidade. (CHARTIER, 2002, p. 23)

Estando o modelo cultural sugerido por Chartier sempre relacionado à noção política de poder, as representações concorrem e competem entre si, em lutas por dominação. Tal conflito gera o que o autor chama de apropriação, que se dá quando determinadas representações são remodeladas de acordo com os interesses sociais, as imposições e resistências políticas, e as motivações e necessidades individuais (BARROS, 2005, p. 16).

Algumas noções utilizadas no desenvolvimento desse trabalho devem ser melhor conceituadas para um entendimento mais acertado das explanações aqui presentes. Baseando-se nas discussões sobre teoria social presentes na obra *História e Teoria Social* (2012), de Peter Burke, a noção de poder aqui utilizada é entendida não de forma bidimensional, na qual as classes dominantes exercem uma dominação política, cultural e, se necessário, física sobre as classes subalternas, mas como espaços sociais que disputam e convivem entre si. De acordo com Michael Mann (1986, p. 518-521 apud BURKE, 2012, p. 110), existem “quatro fontes de poder: ideológica, econômica, militar e política”. Logo, o poder vai além da esfera política da sociedade, mas é um elemento sempre presente nas relações sociais e culturais.

Em meio a essas disputas de poder, surgem os campos de ação centrais e periféricos. O centro está ligado aos valores impreteríveis da sociedade e adotados pelas classes dirigentes, de forma que tais centralidades se relacionam, se definem e se respaldam. Dessa maneira, quanto mais próximo ao centro da sociedade, mais aceito (BURKE, 2012). A periferia opõe-se a esse centro, mas não como uma simples zona obscura que torna mais forte o seu oposto. A região periférica dialoga com a ideia de fronteira, ao representar um espaço de liberdade e igualdade, lar dos párias da sociedade. Entre o centro e a periferia, existem locais de intercâmbio que permitem essas trocas culturais, de forma que ambas se influenciam mutuamente.

Essa relação centro-periferia dialoga com as noções de hegemonia cultural e resistência, associadas às expressões cultura dominante/de elite e cultura subordinada/popular. “Para Antonio Gramsci, o conceito de hegemonia caracteriza a liderança cultural-ideológica de uma classe sobre as outras. As formas históricas da hegemonia nem sempre são as mesmas e variam conforme a natureza das forças sociais que a exercem.” (MORAES, 2002). Como alternativa, as classes subalternas podem negociar em um processo de troca social silencioso ou resistir (BURKE, 2013). A resistência surge como formas de ação coletiva contra a subordinação aos valores culturais e ideológicos hegemônicos. Do mesmo modo que na relação entre o centro e a periferia, há trocas entre os espaços hegemônicos e as zonas de resistência, principalmente no que concerne à cultura de elite e a cultura popular.

Punk Rock Jesus, como produto histórico e cultural, revela em suas páginas diversas relações sociais. Ainda que o aspecto mais notável dessa história seja a crítica à religião e à mídia, o foco desse trabalho é detectar as interrelações com a contracultura *punk*. Como uma expressão coletiva historicamente situada ou como um tipo de postura social, o *punk* é um elemento socio-histórico de forte impacto. Logo, a sua presença na obra aqui analisada não deve se resumir a um simples apelo estético-visual, mas também representar um determinado tipo de posicionamento em relação à sociedade paralelo ao que esse movimento prega e defende. Para compreender o que significa essa revolta juvenil que o *punk* simboliza, é necessário compreender o processo que culminou em sua eclosão e os ideais que o regem.

4 DA GUERRA À REBELDIA: A ESTRADA ATÉ O PUNK

Como qualquer manifestação cultural coletiva, o movimento musical e cultural *punk* não surgiu do nada. Suas raízes remontam a períodos anteriores ao seu surgimento, de forma que se faz importante inserir o movimento num contexto específico. Nesse sentido, a contracultura *punk* é reflexo das mudanças econômicas e sociais ocorridas nas potências ocidentais, mais especificamente os Estados Unidos e o Reino Unido, após a Segunda Guerra Mundial.

Se a Primeira Guerra Mundial deu os primeiros sinais do colapso da civilização ocidental (HOBSBAWN, 1995), a Segunda Guerra afirmaria a falência das instituições tradicionais e aparentemente duradouras construídas pela sociedade europeia nas eras anteriores e estabelecidas durante o século XIX. O choque entre a proximidade da utopia e a banalização da barbárie hecatômica, engendrada por uma torrente de progressos técnicos nunca antes imaginados pela sociedade oitocentista, provocou uma crise interna nos habitantes do Ocidente contemporâneo. Não à toa, as novas gerações foram as mais afetadas pelo sentimento generalizado de impotência e desesperança.

4.1 JUVENTUDE EXISTENCIALISTA E MOVIMENTO BEAT

O primeiro grande movimento da juventude desiludida surge na Paris do final dos anos 1940. Tendo como base as filosofias de intelectuais como Søren Kierkegaard, Friedrich Nietzsche, Karl Jaspers, Edmund Husserl, Gabriel Marcel, Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre, Maurice Merleau-Ponty, Simone de Beauvoir e Albert Camus, o movimento existencialista foi uma corrente filosófica francesa, de grande influência nas ciências humanas/sociais e nas expressões artísticas, oposta ao otimismo romântico do século XIX. Em linhas gerais, o existencialismo interessava-se pela finitude do homem e sua singularidade como um indivíduo abandonado no mundo, lutando contra a sociedade. Ainda que não houvesse uma visão unificada entre os filósofos existencialistas – com alguns deles, inclusive, recusando esse rótulo –, os temas fundamentais dessa linha de pensamento tratavam sobre a liberdade, a morte, as experiências fenomenológicas, a exaltação da responsabilidade e autenticidade, o embate entre o indivíduo e a sociedade, e a rejeição a determinações valorativas e morais, como algumas concepções religiosas, a ideia de progresso e a racionalidade (REYNOLDS, 2006).

Para os jovens existencialistas, espectadores de genocídios inéditos na história da humanidade, a vida perde o sentido e a existência assume um caráter absurdo. O século XX firma-se como uma era de destruição em massa e guerras totais, na qual todos saem perdedores.

Escritores precursores do existencialismo, de características absurditas, surrealistas e pessimistas, como Fiódor Dostoiévski, Franz Kafka e Herman Hesse, tornam-se importantes influências culturais não só da época, mas do século XX em diante. Artistas como o pintor Pablo Picasso, os cineastas Carl Theodor Dreyer e Ingmar Bergman e os dramaturgos Samuel Beckett e Eugène Ionesco assumem a posição de grandes expoentes do existencialismo na arte. A jovem esquerda mais intelectualizada, guiada pelas ideias dos seus contemporâneos Sartre, Beauvoir e Camus, ingressa nos estudos da filosofia do movimento. A juventude mais “mundana” se expressa através da moda, tendo como modelo a atriz francesa Juliette Gréco, portadora de um estilo melancólico, sombrio e misterioso.

Nesse contexto, o mundo da moda torna-se o campo de batalha entre a juventude rebelde e as elites tradicionais. Entre as décadas de 1920 e 1930, contrapondo-se à extravagância da moda antiga, o estilo sóbrio, moderno e minimalista da estilista francesa Coco Chanel ganhou o mundo e as telas, com um vestuário que representava “uma nova postura feminina que rivalizava com a cultura masculina, que combatia o domínio do homem e o machismo na sociedade de então” (RODRIGUES, 2012, p. 87). Com a eclosão da guerra, o universo da moda torna-se vítima de um grande revés, devido ao racionamento e à miséria dos tempos bélicos. Após o fim de Segunda Guerra Mundial, a retomada do consumo e da produção industrial ocasiona um momento de plena abundância, propício à reascensão da alta-costura. O também francês Christian Dior, em 1947, revive a elegância sofisticada das classes abastadas com a introdução do *new look*. Tem-se, então, o embate entre os jovens existencialistas, com suas roupas quase sempre escuras e sérias, e as classes dirigentes tradicionais, trazendo de volta o refinamento opulento e aristocrático, com toques de modernidade, em sua indumentária ultrachique.

O *new look* era a representação do otimismo na ascensão econômica devido ao Plano Marshall e de um desejo de desfrutar, de forma esbanjadora, a vida após os horrores da guerra – algo realizado, obviamente, somente pelos estratos sociais mais privilegiados. O cinema propagou esse estilo e essa fantasia na fase mais prolífica de surgimento das grandes musas, como Rita Heyworth, Marilyn Monroe, Grace Kelly, Audrey Hepburn e Elizabeth Taylor, o que ajudou na inserção do ideal do bem-estar entre a classe média em desenvolvimento. Mas a juventude não havia sido derrotada; pelo contrário, ganharia um impulso renovador em terras norte-americanas.

Ao mesmo tempo que a *new look* dos 1940/1950 invadia as casas de classe média e tomava os corpos das mulheres adultas de classes sociais privilegiadas, a juventude buscava seus caminhos de expressão. A cor e o luxo eram substituídos pelo básico e pela agressividade

inerente à forma de se expressar dos jovens da década de 1950. Roupas básicas como as calças jeans, os casacos de couro e as *t-shirts* tornavam-se características de uma geração marcada pela imagem do jovem desiludido, revoltado e isolado da sociedade, baseada na interpretação de atores como Marlon Brando, no filme *The Wild One* (1953), e James Dean, no filme *Rebel Without a Cause* (1955). O fantasma dos horrores da guerra pairava sobre o mundo, que se via numa Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética desde o final da década de 1940. Entre 1950 e 1953, ocorre o primeiro grande conflito armado do período, a Guerra da Coreia, que contou com a participação dos dois blocos. Ainda assim, os países capitalistas buscavam manter vivo o discurso de prosperidade e esperança. Era o auge do *baby boom*, quando houve uma explosão demográfica devido à alta de nascimentos após a Segunda Guerra. O *american way of life* fortalecia-se mais e mais, principalmente com a consolidação da indústria cultural e a expansão da cultura de massa.

O colapso da era moderna e a morte das utopias socialistas e liberais após 1945 foi a culminância da mudança de estruturas entre os séculos XIX e XX. A ascensão do capitalismo que passa a entrar em prática nos novecentos tem raízes num processo de instrumentalização da razão, iniciado pelo Iluminismo e impulsionado pelas revoluções industriais e tecnológicas. A cosmovisão metafísica do mundo tradicional dá lugar à coisificação da sociedade. Os valores, tais quais os produtos da sociedade industrial, são igualmente objetificados e utilizados instrumentalmente. O pós-guerra acirra essa crise cultural, dando espaço ao surgimento do que Adorno e Horkheimer (1947) definiriam como indústria cultural.

[...] o conceito de indústria cultural tem a ver com a expansão das relações mercantis pelo conjunto da vida social, em condições de crescente monopolização, verificadas a partir das primeiras décadas do século XX. No princípio, o fenômeno consiste em produzir ou adaptar obras de arte segundo um padrão de gosto bem-sucedido e desenvolver as técnicas para colocá-las no mercado. A colonização pela publicidade, pouco a pouco, o tornou veículo da cultura de consumo: ele assume então um caráter sistêmico. O estágio final chega com sua conversão em mecanismo de mediação estética do conjunto da produção mercantil [...]. (RÜDIGER, 2004, p. 23)

A ascensão da cultura de massa na década de 1950 coincide com o apogeu dos olímpicos modernos: astros de cinema, campeões, príncipes, reis, playboys, exploradores, artistas célebres, ou seja, as vedetes da grande imprensa (MORIN, 2002, p. 105). É a recriação do Olimpo, formado por novas divindades criadas pela cultura de massa. Em vez de inacessíveis, tais celebridades são humanizadas, tornando-se, simultaneamente, modelos alcançáveis e ideais inatingíveis, pois fazem parte do imaginário e do mundo real. São os

olimpianos os grandes propagadores do sonho americano, os rostos do cinema, a imagem do glamour da alta costura, a representação do melhor que o cidadão moderno pode ser.

Se a juventude existencialista acabou sendo engolida pelo *new look* e pelo cinema burguês, a geração dos 1950 estabeleceu suas antíteses. Nos EUA, em 1955, nasce o revolucionário rock’n’roll, que explode mundialmente no ano seguinte com o surgimento de Elvis Presley, o Rei do Rock. Contra a alta-costura, surge uma tendência antimoda. As calças jeans, utilizadas desde o fim do século XIX pelo proletariado europeu e norte-americano, torna-se peça indispensável do guarda-roupa dos jovens estadunidenses, popularizando-se por todo o planeta com o movimento hippie da década seguinte. Na França, batendo de frente com o moralismo hollywoodiano e seu maior símbolo sexual, Marilyn Monroe, surge a musa Brigitte Bardot, que seria a primeira a usar o biquíni, inventado em 1946 por Louis Réard, nas telas do cinema, no filme *Manina, la fille sans voile...* (1953). Também surgem novos movimentos artísticos franceses, como o *Nouveau Roman* na literatura e a *Nouvelle Vague* no cinema, que fugiam dos moldes clássicos e tradicionais. Na Inglaterra, o movimento intelectual de esquerda Angry Young Men (Jovens Zangados), formado por dramaturgos, cineastas e romancistas de classe média, voltava a atenção para a classe trabalhadora e a revolta contra o sistema de classes. A peça *Look Back in Anger*, escrita por John Osborne em 1956, foi sua obra mais significativa.

Porém, o movimento jovem de maior destaque da década foi, certamente, o movimento beat. Nascido entre as décadas de 1940 e 1950 na Universidade Columbia, em Nova Iorque, a geração beat foi uma espécie de “sucessora espiritual” dos existencialistas. Tendo dentre seus principais nomes escritores e poetas como Jack Kerouac, Allen Ginsberg, William S. Burroughs, Gregory Corso e Lawrence Ferlinghetti, os beats são considerados os precursores do movimento hippie. Seus membros celebravam a boemia, o hedonismo, a espontaneidade, a intensidade, a informalidade, o improviso, o inconformismo, a liberdade, o nomadismo e as trocas culturais. Ao mesmo tempo, posicionavam-se contra o tradicionalismo, o academicismo, os valores familiares burgueses, o formalismo e o macarthismo – política de patrulha anticomunista vigente nos Estados Unidos durante a década de 1950, promovida pelo senador Joseph McCarthy.

Advindos principalmente de famílias de classe média, os beats eram jovens letrados e com grande bagagem cultural que traziam “o novo sonho de liberdade, a retomada do pensamento filosófico e naturalista de Thoreau e da poesia escrita e viva por Walt Whitman” (BIVAR, 2018, p. 21). Transitavam nos círculos boêmios de São Francisco, na Califórnia, e de Greenwich Village, em Nova Iorque. Praticavam a andarilhagem, aventurando-se em estradas e mares ao redor do mundo. Da mesma forma, tinham como frente musical o jazz.

[...] o próprio termo Beat, e seu correlato próximo Hipster, vieram do jargão do Jazz, assim como várias outras gírias. [...] O que os Beats amavam no Jazz, nos músicos de Jazz e em todo o ambiente riquíssimo dos cabarés e dos lugares onde se tocava o melhor Jazz, não era algo imediatamente político, do tipo letras das canções referindo diretamente questões sociais. [...] o Jazz, pela sua própria existência, pela sua própria capacidade de traduzir e envolver muito além das palavras, muito além do bom-senso ou da boa intenção moralizante, junto com sua forte carga sexual, interessava aos Beats [...] Para os Beats, a cultura do Jazz tinha também um sentido terapêutico [...]. (BUENO; GOES, 1984, p. 15)

Ademais, foram os beats “os primeiros a difundir, para a juventude ocidental, o zen-budismo, a meditação transcendental, as experiências de vida ao ar livre, as caronas, a celebração de si mesmo em harmonia com o universo” (BIVAR, 2018, p. 21-22). Tais práticas tornariam-se características da juventude hippie dos anos 1960, que ainda teria alguns dos beats originais como seus porta-vozes.

Enquanto a indústria cultural, alinhada aos interesses burgueses, criava produtos que cristalizavam a instrumentalização dos valores da sociedade capitalista, a juventude do pós-guerra buscava uma nova via. Desde os existencialistas, a noção do “eu” no mundo tornou-se um dos pilares de todos os movimentos juvenis que eclodiram durante o século XX. Tal busca por liberdade entabulada por esses grupos congrega-os num grande movimento, que tem como apogeu a geração hippie: a contracultura.

4.2 CONTRACULTURA E MOVIMENTO HIPPIE

O termo “contracultura”, conceitualmente, pode parecer contraditório. A cultura é algo múltiplo. Para Roque de Barros Laraia (2001), é um processo complexo, humano, dinâmico e condicionante, que possui uma lógica própria, interfere na fisiologia e biologia humana e conta com a participação dos indivíduos que a compõe de maneiras diferentes. Ou seja, a cultura influencia e é influenciada pelo ser humano continuamente, estando ela sempre se metamorfoseando e adaptando-se a novos contextos. Já Clifford Geertz (1973) vê a cultura de forma semiótica, na qual ela é uma teia de significados criados pelo homem e a análise destes, demandando uma visão subjetiva das ações e relações humanas. Peter Burke (2002, p. 111) afirma que cultura pode ser definida como “o conhecimento, as ideias e os sentimentos políticos vigentes em determinado lugar e época”, mas também afirma que “é um conceito com uma embaraçosa gama de definições” (BURKE, 2002, p. 165). José Luiz dos Santos, de forma acertada, conclui:

[...] cultura diz respeito à humanidade como um todo e ao mesmo tempo a cada um dos povos, nações, sociedades e grupos humanos. [...] Cada realidade cultural tem sua lógica interna, a qual devemos procurar conhecer para que façam sentido as suas práticas, costumes, concepções e as transformações pelas quais estas passam. (SANTOS, 2006, p. 8)

O que tais conceituações têm em comum é o fato de que a cultura consiste, de modo geral, num conjunto de práticas, hábitos, significados, ideias – ou modos de fazer e modos de ver, como sugerem as noções de prática e representação de Roger Chartier (2002) –, compartilhadas por um grupo em um determinado contexto histórico, social, geográfico e econômico. Dessa forma, ela não é única, mas múltipla, podendo várias culturas coexistirem num mesmo espaço e momento. Logo, como poderia haver uma contracultura? Se toda expressão coletiva é uma forma de cultura, qual o sentido da existência de algo que se define oposto à cultura?

O termo contracultura pode ser compreendido de duas formas: “a) como um fenômeno histórico concreto e particular, cuja origem pode ser localizada nos anos 60; e b) como uma postura, ou até uma posição, em face da cultura convencional, de crítica radical.” (MACIEL, 1981, p. 19 apud PEREIRA, 1992, p. 14). Enquanto a primeira definição engloba os anos finais da geração beat, o movimento hippie, a ascensão da Nova Esquerda e os grupos políticos universitários, a segunda dialoga com uma visão de mundo crítica, oposta aos valores da sociedade capitalista da época. É esta definição que nos interessa no desenvolvimento deste trabalho.

Segundo Theodore Roszak (1972, p. 54), a contracultura é “uma cultura tão radicalmente dissociada dos pressupostos básicos de nossa sociedade que muitas pessoas não a consideram uma cultura, e sim uma invasão bárbara de aspecto alarmante”. Essa postura surge principalmente dentre os nascidos após 1940 como uma forma de luta contra a tecnocracia.

Quando falo em tecnocracia, refiro-me àquela forma social na qual uma sociedade industrial atinge o ápice de sua integração organizacional. É o ideal que geralmente as pessoas têm em mente quando falam de modernização, atualização, racionalização, planejamento. Com base em imperativos incontestáveis como a procura de eficiência, a segurança social, a coordenação em grande escala de homens e recursos, níveis cada vez maiores de opulência e manifestações crescentes de força humana coletiva, a tecnocracia age no sentido de eliminar as brechas e fissuras anacrônicas da sociedade industrial. A metódica sistematização que Adam Smith louvou em sua famosa fábrica de alfinetes estende-se hoje a todas as áreas da vida, proporcionando-nos uma organização humana que compete em precisão com nossa organização mecânica. (ROSZAK, 1972, p. 19)

A sociedade tecnocrática seria regida por uma engenharia social, de forma que política, educação, entretenimento, lazer, inconsciente e cultura como um todo são objetificados e

manipulados de forma técnica. Exclui-se a simplicidade e facilidade de entendimento do mundo para o homem comum, não-técnico. Todos os âmbitos da vida humana passam a exigir a tutela de peritos tecnicamente especializados, influenciando de modo normativo até aspectos pessoais da vida humana, como educação dos filhos, saúde mental, diversão, sexualidade etc. É um regime de especialistas.

O sucesso da tecnocracia reside em sua capacidade de ser ideologicamente invisível, de modo que discussões políticas e ideológicas não a atingem, enquanto seus valores e pressupostos são difusos e imperceptíveis, mas funcionais. Sua força baseia-se no convencimento da sociedade de três princípios correlacionados:

1. Que as necessidades vitais do homem [...] são de caráter puramente técnico. [...]
2. Que essa análise formal (e altamente esotérica de nossas necessidades acha-se atualmente concluída em 99%. Por conseguinte, apesar de empecilhos e dificuldades secundárias criadas por elementos irracionais em nosso meio, os pré-requisitos de realização humana acham-se inteiramente satisfeitos. [...]
3. Que os especialistas que sondaram nossos recônditos desejos e que são os únicos capazes de continuar a prover nossas necessidades, os especialistas que *realmente* sabem o que dizem, estão todos eles na folha de pagamento oficial da estrutura estatal e/ou empresarial. (ROSZAK, 1972, p. 23-24)

Para Herbert Marcuse (1973), o aspecto mais curioso dessa sociedade industrial contemporânea é a sua capacidade de contenção da transformação. O tecnicismo estabelece formas de vida e de poder que reconciliam as forças que se opõem ao sistema, rejeitando e refutando todo protesto. A tecnocracia proporciona uma satisfação submissa e empobrece a lógica do protesto, de forma que parece capaz de assimilar todo tipo de insatisfação contra o sistema. Da mesma forma, isso não significa que a sociedade tecnocrática seja autoritária de modo a privar todas as liberdades individuais; existe a permissividade, mas esta vale somente aos membros confiáveis do *status quo*. A liberdade é parodiada e moldada pelos interesses capitalistas, de forma que autorrealização e alegria tornam-se formas essenciais de controle social.

É contra essa cultura da sociedade tecnocrática que a juventude do pós-guerra estabelece sua guerra de ideais. Os agentes dessa mudança de pensamento, naturalmente, são os jovens, já que estes se veem agindo contra a passividade e omissão dos adultos. Ainda que os adultos fossem os responsáveis pela criação de teorias rebeldes – como a poesia livre de Allen Ginsberg, a sociologia ativista e engajada de C. Wright Mills e as críticas à sociedade industrial e tecnocrática de Herbert Marcuse, Paul Goodman e Jacques Ellul –, foram os jovens que transformaram essas ideias, mesmo que de forma amadora, em experiências reais. A rebeldia de adultos descontentes da geração anterior foi posta em prática por uma juventude

ativa, numerosa e com mais acesso à educação superior. A universidade, responsável por criar os cérebros necessários pela tecnocracia, era também o campo de recrutamento dos jovens revolucionários pelos diplomados insatisfeitos com a vida na sociedade industrial. Enquanto traziam novos soldados à revolução, perturbavam o funcionamento de um dos setores vitais da economia.

É na década de 1960 que a rebeldia da juventude assume proporções impossíveis de ignorar. Encurralada entre o conservadorismo, a passividade adulta, os valores do *american way of life* e os ditames da sociedade tecnocrática, uma nova geração formada majoritariamente por jovens brancos letrados de classes privilegiadas subleva-se. De repente, os ideais de ascensão social da classe média são postos em cheque pelos seus próprios filhos. No seio familiar, o pensamento dos pais não dita mais o futuro de sua prole. Cabelos compridos e roupas coloridas invadem a austeridade da mesa de jantar. Misticismo, rock, drogas, liberdade sexual, aventurismo, são esses os novos interesses dos portadores do legado do sonho americano. Pouco a pouco, a rebeldia da sala de estar toma conta das ruas, das praças, das universidades, da cultura como um todo. O sistema, para diminuir o impacto dessa ameaça inesperada, formula um rótulo na tentativa de expor o aspecto bárbaro daquele tipo de postura, mas acaba por gerar o nome mais adequado para representar tudo que aqueles jovens faziam: contracultura.

Os anos 1960 são palco de eventos emblemáticos não só da sociedade americana, mas de vários países do mundo. É a década da segunda onda do feminismo, das lutas por direitos civis em favor dos negros e homossexuais, dos protestos contra a Guerra do Vietnã, do movimento hippie, dos movimentos estudantis, da Primavera de Praga, do Maio de 1968, da construção do Muro de Berlim, da ascensão das ditaduras latino-americanas, da Crise dos mísseis de Cuba, da Independência da Argélia, da Guerra dos Seis Dias, da corrida espacial e da chegada do primeiro homem à Lua. No âmbito da moda, ocorre a popularização do *prêt-à-porter* de Yves Saint Laurent e Pierre Cardin e das roupas unissex, além do surgimento de uma nova moda feminina – com minissaias, botas de cano alto e vestidos tubinho –, roupas de estilo espacial e a moda hippie, com *flower power*, estampas étnicas, jeans desbotados, roupas largas, bandanas e acessórios místicos, trazendo a ideia de conforto, liberdade e descontração à forma de se vestir. Homens passam a usar os cabelos longos, os penteados femininos desdobram-se em cortes curtos, rabos de cavalo e penteados volumosos e desgrehados, ao mesmo tempo em que o penteado *black power* ganha mais evidência como instrumento de autoafirmação da comunidade negra. No entretenimento, temos o início da transmissão da TV a cores, o Cinema Novo de Glauber Rocha e Cacá Diegues e o *road movie* *Easy Rider* (1969), marco cinematográfico da contracultura.

Provavelmente, é no âmbito musical que os anos 1960 mostram-se mais inovadores e prolíficos. Os Beatles, maior banda da década – considerada também a mais influente de todos os tempos –, representam essa mudança do período: de bons moços comportados que tocavam um rock’n’roll festivo e inocente durante a primeira metade dos sessenta, tornaram-se pioneiros da psicodelia nos anos seguintes, com músicas que dialogavam com o misticismo oriental, o uso de drogas recreativas e o pensamento contracultural. A música de protesto ganha o mundo nas letras impactantes de Bob Dylan, que se mostra um artista capaz de se reinventar da mesma forma que o ideário da juventude. Também é a época da Motown Records e seu soul característico, dando visibilidade à comunidade negra e lançando grandes músicos do gênero. Fazem parte do panteão da época nomes como The Beach Boys, The Doors, Joan Baez, Janis Joplin, Jimi Hendrix, Marvin Gaye, Stevie Wonder, Diana Ross, The Rolling Stones, The Who, Led Zeppelin, Pink Floyd, Velvet Underground, The Temptations, The Jackson 5, The Kinks, Jefferson Airplane, The Stooges, entre muitos outros. Provavelmente é o decênio mais prolífico da música mundial, especialmente do rock, trazendo o surgimento de bandas e álbuns que mudariam o mercado fonográfico definitivamente.

No Brasil, a bossa nova sai de cena. Temos a Jovem Guarda, com suas temáticas adolescentes, suas letras amorosas e sua postura *cool* despreocupada influenciada pelo rock’n’roll da década anterior, que lança artistas como Roberto Carlos, Erasmo Carlos, Wanderléa, Ronnie Von, Jerry Adriani, Eduardo Araújo, Os Incríveis, Reginaldo Rossi, Antônio Marcos, The Fevers etc. Na segunda metade da década, a Tropicália toma conta não só da música, mas da arte como um todo. Uma geração de artistas de vanguarda busca criar uma arte puramente brasileira através do sincretismo cultural, unindo o tradicional ao inovador, o nacional ao estrangeiro, tudo sob um viés anárquico. Era a contracultura brasileira. Os Mutantes, Gilberto Gil, Caetano Veloso, Torquato Neto, Gal Costa, Tom Zé, Jorge Ben Jor, Capinam, Jorge Mautner, Rogério Duprat, Chico Buarque, Hélio Oiticica, José Celso Martinez Corrêa, Glauber Rocha. Todos esses artistas e muitos mais compuseram esse movimento ímpar da história da cultura nacional.

Para Antonio Bivar (2018, p. 24), “o mundo voltou a ser jovem, isto é, a ter um pouco mais de ação no seu dia a dia”. Em meio a esse caldeirão de transformações, o movimento hippie é o que melhor representa a contracultura da época. Como verdadeiros herdeiros dos beats, os hippies deram seguimento a suas experiências de autodescobrimento e libertação das amarras sociais, tendo como lema o famoso “paz e amor”. Era o grupo da emancipação sexual, do respeito à natureza, do anticonsumismo, do pacifismo, da liberdade de expressão, da expansão da consciência, da espiritualidade mística, da vida harmônica comunitária, da

oposição aos valores patriarcais e capitalistas. Bivar (2018) vê o movimento hippie como a junção de três elementos: o imaginário da geração beat, o rock'n'roll da década de 1950 e as drogas recreativas, como maconha, cogumelos alucinógenos, peiote e LSD, utilizados para elevação da mente. É a era da psicodelia.

O termo foi cunhado em 1957 pelo psiquiatra britânico Humphry Osmond, tendo sido criado numa troca de cartas com o escritor Aldous Huxley, em 1956. Trata-se de um neologismo, resultante da junção de *psique* (mente, espírito, alma, *self*, psiquismo) e *delos* (manifestação, revelação, visão). O termo psicodelia sintetiza a ideia de manifestação da mente, ou revelação do espírito, e psicodélico é o que torna visível a alma, o *self* ou o psiquismo. A noção de psicodelia, no sentido que particularmente interessa à clínica, refere-se a experiências de transformação por redução de controle egóico e expansão da consciência. (RODRIGUES, 2019, p. 4-5)

Foi também a era dos gurus. Timothy Leary, psicólogo Ph.D. pela Universidade da Califórnia e professor da Universidade de Harvard de 1959 a 1963 – quando foi expulso –, foi um dos grandes influenciadores da época devido a suas experiências de psicoterapia psicodélica, nas quais utilizava psilocibina, um composto alucinógeno extraído de centenas de espécies de cogumelos, para explorar a expansão da consciência, a transformação da realidade e a reprogramação cerebral. Seus estudos com substâncias psicodélicas, de efeitos semelhantes ao LSD, elevaram-no ao patamar de ícone desses tipos de drogas. Não tardou para que ele e seu colega de pesquisa, Richard Alpert – que ficaria conhecido como Baba Ram Dass –, virassem gurus do LSD. Na música, Grateful Dead, Janis Joplin, Jimi Hendrix, The Byrds, The Doors, Jefferson Airplane e The Beatles são algumas das bandas que se tornaram ídolos da comunidade hippie, ainda mais por serem usuários das drogas psicodélicas e pelo contato com o espiritualismo não-convencional. O ocultismo de Aleister Crowley e sua ideia de Sociedade Alternativa tornam-se fortes influências, e por todo lugar surgem seitas baseadas no zen-budismo, no hinduísmo, no taoísmo e no neopaganismo, como o discordianismo, o unitário-universalismo e a formação da controversa Família Manson.

Essa postura que ficava entre a idolatria, o desprendimento da tradição, o coletivismo e o individualismo acaba retroalimentando a deterioração interna desses movimentos jovens sessentistas. Até os grupos mais politizados, como os yippies (hippies com consciência política) e a Nova Esquerda universitária, veriam-se num embate entre teoria e experiência, de forma que a ideologia política é malograda em prol de uma transformação cultural da sociedade. A juventude dos 1960, mais do que fiéis à utopia, viam-se como a geração da mudança; eram os valentes combatentes da guerra que mataria a cultura tecnocrática. Mas a força da sociedade industrial reside justamente na capacidade de absorção da oposição.

Como num continuum trágico, o assassinato do presidente John F. Kennedy em 1963 causaria uma onda de atentados nos anos seguintes. Importantes líderes da luta afro-americana por direitos civis foram mortos, como Malcolm X em 1965 e Martin Luther King Jr. em 1968 – dois meses após sua morte, o candidato à presidência Robert F. Kennedy, irmão do presidente assassinado, também foi executado em um atentado. Charles Manson, líder de uma seita messiânica denominada Família Manson, comandaria duas chacinas em 1969, que ficariam conhecidas como o Caso Tate-LaBianca (MERHEB, 2012). A mídia conservadora define os criminosos como membros da comunidade hippie, inflamando os ânimos da sociedade americana. De pregadores da paz, da liberdade e do amor, os hippies tornam-se assassinos desumanos, delinquentes viciados em drogas e ameaça ao futuro do país. O jogo vira, novamente, para o lado do sistema. O excesso de uso de drogas psicodélicas trará consequências graves à saúde pública, dizimando vários jovens por overdose, assim como alguns de seus ídolos, como Janis Joplin e Jimi Hendrix em 1970 e Jim Morrison em 1971. As estampas floridas, a liberdade sexual, o rock, tudo isso se torna parte das engrenagens tecnocráticas, sob o controle do mercado da moda, da música e do entretenimento. A revolução transforma-se em mais um produto do consumo de massa. Em 1973, quando estoura a crise do petróleo, aqueles que viviam o sonho de liberdade veem o fim dessa experiência, pois o mercado do LSD entra em recessão. A juventude cala-se mais uma vez, e o mundo retoma sua austeridade.

Apesar das mudanças comportamentais iniciadas no decênio anterior expandirem-se mais ainda durante os 1970, o mundo vivia um período de recessão econômica. Nomes emergentes das décadas anteriores, como Andy Warhol, John Lennon e David Bowie, assumem os holofotes e ditam os rumos da arte, da música, da moda e do comportamento. Os Beatles se separam e Elvis Presley morre em 1977. A Guerra do Vietnã acaba com os Estados Unidos derrotados e um trauma inesquecível para a sua sociedade; ex-combatentes não são mais vistos como heróis, mas genocidas carregados de cicatrizes emocionais e presos numa realidade bélica que não se aplicava à vida cotidiana. Além do mais, o presidente Richard Nixon, a grande esperança conservadora, renuncia em 1974 após o escândalo de Watergate, num caso de espionagem interna. A luta pelo meio ambiente ganha forças, assim como a independência dos países africanos. A corrida espacial, tecnológica e armamentista esfria um pouco, pois os dois blocos econômicos buscam estabilidade de seus sistemas. Foi uma década de guerras civis, terrorismo, violência política e luta armada ao redor do globo.

A juventude da década de 1970 troca o otimismo pelo cinismo. No âmbito da moda, os grupos sociais fragmentam-se ainda mais e o antimoda toma conta. A indumentária brega, de mau gosto, ganha as ruas, com saltos plataforma, calças boca-de-sino, camisas de poliéster

e roupas brilhantes. O ecletismo toma conta, e tudo por ser utilizado e reaproveitado numa manifestação máxima da individualidade. Em Londres, isso se revela no mundo da música, com artistas renegando o legado americano dos anos sessenta e trazendo aos palcos o glamour. O rock abraça o individualismo e surge uma geração sedenta por fama e fortuna, com David Bowie, Bryan Ferry, Lou Reed (que explode no Reino Unido), T. Rex, Sweet, Roxy Music, Elton John, Queen, Rod Stewart e outros. É a fase do glam rock, espetaculoso, “chique”, artístico, pretensioso, pós-moderno. É o lar dos artistas cínicos, de sexualidade flexível, extravagantes, talentosos, brilhantes, algumas vezes oportunistas (BIVAR, 2018). É nesse período que uma nova droga vira protagonista: a frenética cocaína. Para Bivar (2018, p. 37), era o “reacionário chique”, no qual o cinismo era tão frequente e intenso que confundia as plateias: declarações fascistas, posturas políticas e atitudes moralmente duvidosas eram postas em perspectiva a todo momento, e não se sabia mais o que era arte ou o próprio artista.

Em seguida, o ar de espetáculo dos glam rockers invade a sonoridade. O rock deixa de ser uma expressão popular para jovens, com espontaneidade e múltiplas formas de apresentação. Agora, garotos saídos de reformatórios de música trazem influências da música clássica e virtuose para as guitarras. Um novo instrumento musical, o sintetizador, é adicionado à fórmula, e surge o rock progressivo. Bandas como Yes, Genesis, King Crimson, Pink Floyd, Emerson, Lake & Palmer, Rush, Jethro Tull, Camel, entre outras, misturam rock, jazz, música clássica, psicodelia e folk num novo som complexo e de difícil execução. Os shows assumem um caráter apoteótico e sagrado, com envolvimento mínimo do público. Caracterizado como neoclássico, o rock progressivo perde contato com a juventude, passando a ser visto como algo pretensioso, brega e antiquado, feito por músicos ambiciosos e esnobes. A disco music, de Jackson 5, Boney M, Bee Gees, ABBA, Donna Summer e Gloria Gaynor, era a música da década e o heavy metal ainda estava engatinhando. Para os jovens inconformados, havia poucas saídas. Até que, em 1977, o mundo volta a ser jovem mais uma vez. Agora, era a vez da juventude impaciente e irritada puxar o microfone da mão dos adultos e berrar com toda a força sua insatisfação com o sistema, com o mundo, com a vida. Chegava a vez do *punk*.

4.3 O PUNK ANTES DO PUNK

Musicalmente, a origem da sonoridade característica do *punk* é um tanto incerta. Antes mesmo de existir qualquer movimento em torno do estilo, bandas britânicas de rock da década de 1960, como The Kinks, em 1964, com *You Really Got Me*, e The Troggs, em 1966, com *Wild Thing*, traziam um som com guitarras mais agressivas e vocais mais enérgicos do que o

que era comum à época. Na América Latina, entre 1965 e 1966, os roqueiros da banda peruana Los Saicos lançam seis singles, inspirados na sonoridade do rock britânico, que antecipavam aspectos do *punk*. Essas três bandas são definidas como as primeiras de *proto-punk*, termo dado às bandas que influenciariam os artistas de *punk rock*.

Já como uma cena cultural propriamente dita, o primeiro momento do *punk* se dá na década de 1960, nos Estados Unidos. Impulsionados pelo clima de tensão, medo, dúvida e impotência da época, a juventude passou a se organizar em grupos de semelhantes, numa tentativa de interpretar a realidade à sua volta. Por volta de 1965, um grupo de jovens descontentes “com o sistema, com o modo de vida norte-americano e com a cultura de massas” (RODRIGUES, 2012, p. 28) reunia-se na suburbana Nova Iorque, em torno de uma cena *underground*. Esses vários artistas de diferentes tribos frequentavam a Factory, ateliê do artista plástico contracultural Andy Warhol, responsável por redefinir, junto com os artistas James Jasper e Roy Lichtenstein, o conceito de arte moderna do pós-guerra, discutindo por meio de sua produção artística a reprodutividade e a despersonalização da arte na sociedade industrial. Nos anos seguintes, surgiram outros locais de comunhão do grupo, como o Bowey, o Max’s Kansas City, o Mercer Arts Center e o C.B.G.B., lendária casa de shows responsável por lançar grandes bandas do *punk* e do rock alternativo norte-americano. Foi em meio a essa cena que surgiram artistas e bandas como Iggy Pop, Lou Reed, Velvet Underground, MC5, Television, New York Dolls, Patti Smith, Ramones, The Stooges, Blondie, John Cale, Richard Hell, Suicide, entre outros.

Esse novo grupo, desgostoso e cético com o mundo em que vivia, expressava tal insatisfação em suas criações artísticas, permeadas de um teor subversivo e cínico. Fugiam do convencional, do pré-estabelecido. As influências eram múltiplas: a poesia dos beats, o gosto pelo escuro e pelas roupas pretas dos existencialistas, o rock’n’roll de raízes negras dos anos 1950, a surf music de Dick Dale e The Beach Boys, o som das bandas de garagem que surgiam devido ao sucesso de Beatles e Rolling Stones. Tudo isso juntava-se a inovações estilísticas nas canções e à democracia de estilos e posturas. Eram a antítese, ao mesmo tempo, da cultura de massa e do movimento hippie.

Nesse primeiro “surto *punk*”, surge o Velvet Underground, banda que se tornaria uma das maiores influências em termos de estilo, música, postura e forma não só no *punk*, mas no rock como um todo. Tendo Andy Warhol como empresário, foi a primeira banda de rock moderna, que misturava rock cinquentista, jazz, country, música erudita de vanguarda e música francesa (RODRIGUES, 2012, p. 34). Apesar de controversos – muito devido ao abuso de drogas e às atitudes opostas aos padrões da sociedade –, não era um grupo de teor político.

Existia uma tendência do pensamento esquerdista, mas a oposição feita pelos primeiros *punks* era à sociedade como um todo e não só ao âmbito político, de forma a entabular uma pequena revolução cultural. A política participava do escopo das subversões engendradas pelo grupo, mas não se configurava como centro da crítica aos costumes da tecnocracia.

Da mesma forma, esse período é marcado pela sua descentralização e a falta de um projeto de movimento. Cada artista tinha sua forma de criar e de se expressar: John Vaccaro fazia seu teatro do ridículo, Patti Smith trazia uma poesia marginal em suas canções, Velvet Underground criava músicas mais experimentais, Robert Mapplethorpe trazia sensibilidade à controvérsia em suas fotografias, Blondie tinha um som festivo, The Stooges expressavam-se de forma sexual e agressiva. O *punk* nasceu como um espaço de liberdade para os insatisfeitos expressarem sua arte e sua revolta, da forma como mais lhes conviessem. Inclusive, para tanto, não era necessário ter qualquer conhecimento técnico. Essa característica torna-se uma das tônicas mais emblemáticas do *punk*, rompendo com a noção tecnicista e serial da produção artística da sociedade tecnocrática e causando uma revolução, tanto na forma de se fazer arte, quanto no próprio mercado fonográfico global.

O termo *punk* não surgiu para definir o movimento cultural. Na verdade, a palavra já havia sido utilizada por William Shakespeare nos primeiros anos do século XVII, em duas passagens da peça *Medida por medida* (MELÃO, 2013, p. 13). Aqui, *punk* é uma espécie de insulto, representando um desprezo a mulheres que se comportavam de maneira considerada inadequada quanto à sua sexualidade, algo equivalente aos pejorativos *meretriz* e *prostituta*. A palavra também era utilizada – e até recentemente era gíria comum nas penitenciárias norte-americanas – para se referir de forma ultrajante a um jovem do sexo masculino homossexual. Outros significados para a palavra são: jovem rebelde ligado à criminalidade, coisa podre e de baixa qualidade, delinquente de qualquer espécie – inclusive, o termo é usado com esse sentido em filmes como *Rebeld Without a Cause* (1955) e *Dirty Harry* (1971). Em praticamente todos os casos, o sentido do verbete era negativo.

Punk só será relacionado pela primeira vez ao movimento cultural que girava em torno do C.B.G.B. e da juventude subversiva de Nova York no ano de 1975. O cartunista John Holmstron, em parceria com seus amigos Ged Dunn e Legs McNeil, decide lançar uma revista para participar mais ativamente do círculo cultural da época e “beber de graça” (MCNEIL; MCCAIN, 2017, p. 267). A ideia de John era criar uma publicação que combinasse tudo que o grupo de amigos gostava, como quadrinhos, sexo, filmes B e televisão, além de falar sobre as bandas daquele novo estilo de rock pouco popular, representado por bandas como Velvet Underground, The Stooges, New York Dolls e The Dictators. O primeiro nome sugerido para

a revista foi *Teenage News*, inspirada numa canção não-lançada pelos Dolls, mas a opção foi descartada. Então, McNeil sugere o que seria o nome oficial da revista e do movimento sobre o qual eles tanto escreveriam: *Punk*. Nas palavras do próprio Legs McNeil (MCNEIL; MCCAIN, 2017, p. 268), a “palavra “*punk*” pareceu ser o fio que conectava tudo que a gente gostava – bebedeira, antipatia, esperteza sem pretensão, absurdo, diversão, ironia e coisas com um apelo mais sombrio”. Assim, John Holmstrom ficava responsável pelo design e ilustração, Ged Dunn assumia o posto de editor e Legs McNeil era “o *punk* de plantão” e escritor da publicação. Foi através dela que a cena nova-iorquina se popularizou e que o termo *punk* passou a definir a música e o movimento.

No início dos anos 1970, David Bowie surge como uma nova influência do universo *punk*. Mesmo midiático e sofisticado, alguns aspectos de sua forma de interagir com a arte e com o show business impactaram os *punks*. Não só o seu estilo glam, que seria abraçado por New York Dolls e Lou Reed, mas principalmente na sua capacidade de sintetizar expressões culturais jovens distintas, como a decadência do *underground*, a afetação no vestuário dos jovens britânicos dos anos 1960 e o aspecto minimalista das bandas de garagem. Sem ser *punk*, teve uma relação próxima com o gênero ao coproduzir o terceiro álbum de Iggy Pop & The Stooges e empresariar as carreiras solos de Lou Reed e Iggy Pop na segunda metade dos anos 1970, além de trazer a esse universo o músico e produtor inglês Brian Eno, responsável pela produção dos três álbuns da banda Talking Heads lançados entre 1978 e 1980. Esses discos trariam uma inovação estética ao *punk*, influenciando na música pop dos anos 1980 e dando início aos estilos denominados pós-*punk* e new wave.

Antes disso, quem assumia o protagonismo do espetáculo era o rock progressivo. Com isso, a liberdade criadora e livre de amarras técnicas era solapada por uma invasão do ultrarrebuscado, do musicalmente performático, do egocentrismo artístico. O espetáculo já não aceitava mais os marginais. As bandas novas não tinham como reproduzir o rock das grandes bandas do momento em suas garagens, pois para isso precisariam de profundos conhecimentos teóricos e bons equipamentos. Outrossim, as bandas sessentistas idolatradas pelos hippies morriam ou se juntavam ao sistema, perdendo todo o seu aspecto instigante e juvenil para se tornarem produtos massificados. Cansados e exasperados por ter voz, os *punks* rebelaram-se novamente, mas de uma forma totalmente diferente. O responsável seria um pequeno empresário britânico, que, após uma breve estadia em Nova York, levaria ao outro lado do Pacífico uma série de ideias que resultariam numa explosão ouvida em todo o globo.

4.4 A PRIMEIRA ONDA PUNK

Em 1971, no número 430 da King's Road, rua principal do bairro de Chelsea, em Londres, é aberta a loja Let it Rock, que aproveitava a nostalgia do retorno ao rock cinquentista e vendia roupas para os *teddy boys*.

Comumente vistos como o primeiro movimento *teenager* inglês, os Teddy Boys apareceram em Londres nos anos 1950 e formavam um grupo essencialmente originário da classe trabalhadora. O nome Teddy Boy vem da apropriação de um estilo de vestimenta da era Edwardiana, vista como a época de ouro da aristocracia inglesa (1901 -1910, reinado do Rei Eduardo VII). Nos anos 1950, as lojas mais sofisticadas ensaiaram um retomo a este estilo, e por uma ironia do destino os jovens trabalhadores endinheirados de Londres dele se apropriaram e passaram a ser chamados de Teddy Boys, ou Teds, já que Ted é o apelido de Edward. Eles usavam paletós mais longos do que o usual, com abas e punhos de veludo, e adicionavam outros detalhes ao estilo tais como o topete e ocasionalmente a gravata maverick. A imprensa reagiu primeiramente com desprezo, mas em pouco tempo o termo Teddy Boy se tomou sinônimo de delinqüente juvenil. (MELLO, 2008, p. 74)

O espaço, frequentado também por músicos iniciantes e “gente da vanguarda visual” (BIVAR, 2018, p. 44), pertencia à estilista Vivienne Westwood e ao empresário Malcolm McLaren, que passaria a seguir novos rumos em 1973, após passagem da banda americana New York Dolls por Londres. Impressionado com o estilo subversivo do grupo, McLaren juntou-se a eles e viajou a Nova York, onde a *blank generation*, movimento encabeçado por Television, Patti Smith e Richard Hell de postura existencialista e arte minimalista, dominava. As cores do glamour de New York Dolls já perdiam seu espaço, e o preto voltava a predominar, principalmente no estilo de bandas como os Ramones, com seu estilo que mesclava o beat e o rebelde dos anos 50: jaquetas de couro, camisetas básicas, óculos escuros e jeans surrados. Durante a estadia de Malcolm McLaren em Nova York, a banda glam se separa e, ao retornar para Londres, o empresário volta com novas ideias:

a) que músicas com não mais de dois minutos de duração e letras que falassem dos problemas sociais urbanos tinham um futuro; b) que valia a pena praticar a política situacionista, de confrontos e controvérsias, assim como produzir eventos e gestos que polarizassem atitudes; c) que, resumindo, ele estava muito avançado para Nova York, e que Londres continuava sendo o celeiro ideal para laboratórios artísticos de vanguarda. (BIVAR, 2018, p. 44-45)

De volta à King's Road, a Let it Rock, que agora se chamava Too Fast to Live, Too Young to Die, passa por uma nova reforma em 1974 e muda novamente seu nome, dessa vez para Sex, especializando-se em roupas de couro e acessórios de inspiração sadomasoquista. Nesse período, devido à crise do petróleo e a consequente inflação, a Inglaterra, assim como

vários países do mundo, sofria uma grave crise econômica, que afetou principalmente a classe média e a classe trabalhadora. Não havia empregos, as greves eram frequentes e distúrbios eclodiam por todo o país, principalmente na capital. (THE FILTH..., 2000). No documentário *Punk: Attitude* (2005), Poly Styrene, vocalista da banda *punk* X-Ray Spex, diz: “O clima político e social nos anos 70 foi crucial para o *punk rock* porque o *punk rock* falava da fila do salário-desemprego e do Inverno dos Descontentes.” A sociedade da época estava desmoronando, na percepção dos jovens. Isso fez com que eles decidissem agir e assumir o protagonismo através da revolta. O centro de toda essa efervescência será a Sex, ponto de encontro da juventude rebelde.

Dentre os frequentadores da loja de McLaren e Westwood, estavam os delinquentes juvenis Steve Jones e Paul Cook, músicos que contavam com um poderoso equipamento musical devido aos furtos que praticavam regularmente. Estando o primeiro na guitarra e o segundo na bateria, uniram-se a um vendedor da Sex, Glen Matlock, que tocava baixo. O trio, que ensaiava músicas de rock sessentista, convidam Malcolm McLaren para empresariá-los. Pouco tempo depois, John Lydon, outro cliente da loja onde a banda se formou, entraria para o grupo como vocalista. Surgem, assim, os emblemáticos e polêmicos Sex Pistols. Lydon, devido aos dentes podres, assume a alcunha de Johnny Rotten, enquanto McLaren incentiva que os garotos escrevam músicas sobre suas formas de agir e outras coisas relacionadas. Rotten assume o posto de compositor, com letras agressivas, e Matlock garante a criatividade musical.

Após a apresentação de estreia em novembro de 1975 – amadora, mas bem agenciada por Malcolm McLaren –, os Sex Pistols tornariam-se uma febre entre os jovens londrinos. Novas bandas iriam se formar: o guitarrista Joe Strummer, da banda The 101ers, sairia do grupo e formaria o The Clash; um grupo de seguidores dos Sex Pistols também contaria com vários músicos importantes da cena *punk* nos anos seguintes, como Billy Idol (da Generation X), Siouxsie Sioux e Steven Severin (da Siouxsie and The Banshees), além do futuro baixista dos Pistols e símbolo da contracultura *punk*, John Simon Ritchie, mundialmente conhecido como Sid Vicious. Também surgiriam nesse período as bandas The Damned, The Slits, Buzzcocks, Sham 69, X-Ray Spex, U.K. Subs, Chelsea, 999, The Boys, Wire, dentre muitas outras, numa das mais significativas explosões culturais da história da Inglaterra. Em fevereiro de 1976, após se apresentarem no Miss Mundo Alternativa, “um cabaré pirado para artistas, pseudos e a ala decadente chique: gente fascinada por qualquer tipo de acontecimento sub-Warhol” (BIVAR, 2018, p. 47) organizado pelo artista Andrew Logan, os Pistols tornariam-se notícia na imprensa, devido à sua ferocidade. O *punk* tomava de assalto a mídia, a juventude, as ruas e a sociedade.

O *punk* veio para quebrar as fronteiras entre belo e feio, entre bem e mal, entre razão e loucura. Tudo neles era choque, de uma violência tão explícita quanto decadente. Depravados, sombrios, transviados, arrogantes, tediosos, sórdidos, transgressores, zumbis, chapados, monossilábicos, vis, estúpidos, sujos, irremediáveis, espalhafatosos, torpes, minimalistas. [...] Todo o mal que a sociedade escondia, toda a podridão que as pessoas normais, equilibradas e saudáveis faziam de conta que não viam, agora estava em cada esquina de Londres na figura dos *punks* – e não adiantava desviar os olhos! Ou se assumia *punk*, ou se odiava o *punk*. (RODRIGUES, 2012, p. 41-42)

Baseados desde o início no lema “*do it yourself*” (faça você mesmo), os *punks* eram contrários à cultura, à moda e à música determinadas pelo sistema. Eles desafiavam a padronização e o tédio da cultura capitalista burguesa através de expressões controversas, chamativas, reveladoras da deterioração social que estava em curso. A simplicidade da música *punk* remetia ao rock’n’roll original, mas as letras traziam uma postura niilista, revoltada, cínica e anárquica nunca antes vista.

Quanto à música, ela era apenas agressão, violência, ataque sem objetivo, simples crispação, pulsação, convulsão doentia: barulho puro, surgido de uma boca de sombra e de vazio. Quanto mais tocavam mal, quanto menos sabiam tocar, mais pareciam gostar. Num andamento quase epilético de dança de São Guido, eles berravam, zurravam, vituperavam, arrotavam e vomitavam na cara do mundo as palavras mais estúpidas, mais vazias de sentido, que conseguiam, com dificuldade, forçar a passagem num verdadeiro magma de sons sujos, duros, esmagados, deslocados, distorcidos, picados, saturados de efeitos de larsen e apimentados de mixagens eletrônicas [...]. Uma espécie de monstruoso ataque aos sentidos, contra qualquer sentido possível, no final do qual só restariam alguns gritos inarticulados e quase sempre inaudíveis. (BOLLON, 1993 apud RODRIGUES, 2012, p. 45-46)

É importante ressaltar que o *punk* se tratava de um movimento de revolta juvenil. Como Antonio Bivar (2018, p. 48) coloca, se “a política do mundo adulto é confusa, não se deve cobrar coerência política maior do movimento *punk*”. Apesar disso, o movimento era uma dura crítica e um ataque violento à exploração e estagnação de uma sociedade afundada em suas próprias obsessões. Essa nova voz define uma nova tônica à mídia, que ataca na mesma medida em que se apropria do discurso e da postura *punk*. As vendas de jornais aumentam, a audiência dos programas de TV é alavancada, as grandes gravadoras caçam novos talentos, buscando enjaular num disco o caos sonoro. Nas escolas de arte, as artes gráficas aderem a novos visuais trazidos pelos estudantes *punks*, numa espécie de retomada dadaísta. É menos sobre política do que sobre a ascensão revolucionária de um novo estilo. Longe de estarem ancorados em teorias sociais ou ideologias políticas, a primeira onda *punk* queria “expressar sua fúria de uma maneira áspera e original”. (O’HARA, 2005, p. 32)

Em 1976, o bancário de 19 anos Mark Perry lança, em Londres, o primeiro fanzine *punk* do mundo, *Sniffin' Glue* (Cheirando Cola). Na primeira edição, Perry faz uma crítica positiva de oito páginas após ouvir um álbum e assistir a uma apresentação dos Ramones, imprime duzentas cópias no escritório da namorada e as distribui (BIVAR, 2018). À medida que o *punk* cresce, o *fanzine* se populariza e se transforma no meio de comunicação oficial do movimento, com mil cópias na quarta edição e oito mil cópias na décima, quando *Sniffin' Glue* já se estabelece internacionalmente. Antônio Carlos de Oliveira afirma:

O primeiro fanzine *punk* buscava socializar idéias, propostas e experiências e, finalmente interferir junto à opinião pública propondo entre outras coisas que o público fosse aos salões. O autor parte do individual “eu quero” para coletivo afirmando o que “pensamos” e assim, ao interferir, tenta coletivizar e homogeneizar sua postura. [...] o aspecto mais importante está no fato de o fanzine ser uma espécie de porta-voz do movimento que afirma tratar da realidade, do dia-a-dia dos *punks*. Uma vez que qualquer *punk* pode fazer um fanzine, tem-se que aceitar a pluralidade de opiniões e posições no interior do próprio movimento. (OLIVEIRA, 2006, p. 22-23)

No mesmo ano, o *punk* assume a dianteira do mercado fonográfico britânico. Os Sex Pistols assinam, no dia 8 de outubro, um contrato de 40 mil libras com a gravadora EMI. Em 5 de novembro, The Damned lança o primeiro single *punk*, *New Rose*. No dia 26 do mesmo mês, seria a vez dos Pistols lançarem a incendiária *Anarchy in the UK*, que atiçava os ânimos anárquicos e antissistêmicos e deixava a sociedade britânica em polvorosa. Mas é no dia 1º de dezembro de 1976 que ocorre a grande explosão. Convidados a uma entrevista no programa de televisão *Today Show*, um dos de maior audiência na Inglaterra e transmitido às cinco da tarde – a famosa hora do chá –, os Pistols comparecem com um pequeno séquito para serem entrevistados pelo apresentador Bill Grundy. Em dado momento da problemática entrevista - Johnny Rotten já havia soltado um “*shit*” segundos antes –, Steve Jones solta uma sequência de insultos contra o apresentador, culminando num “*You dirty fucker!*” (THE FILTH..., 2000). Era a primeira vez que o xingamento *fuck* era dito na história da televisão britânica. Grundy ficaria suspenso da televisão por duas semanas e toda a imprensa britânica cobriria o acontecimento e seus desdobramentos. Graças ao circo midiático, *Anarchy in the UK* venderia dez mil cópias diárias, entrando na lista dos dez compactos mais vendidos do momento.

Buscando aproveitar o momento propício, organizou-se a primeira grande turnê de *punk* da Inglaterra, a *Anarchy in the UK Tour*, que contava, além dos Sex Pistols, com The Clash, The Damned e Johnny Thunder & The Heartbreakers. Mesmo com os todos os ingressos esgotados com antecedência, quase todas as cidades cancelaram as apresentações, que ocorreram em somente alguns locais. Os casos de vandalismo praticados por alguns dos

membros das bandas durante as hospedagens da turnê fizeram com que a mídia construísse a imagem dos *punks* como vândalos. Preocupada com a situação, a EMI rescindiu o contrato dos Sex Pistols no dia 6 de janeiro de 1977 e recolheu das lojas as cópias do compacto *Anarchy in the UK*.

Ainda assim, a cena *punk* continua crescendo, principalmente devido ao surgimento do clube Roxy, que se tornou a casa do movimento e foi palco do surgimento da moda *punk*: a emulação do estilo *junkie* (drogado), a customização de roupas com rasgos e costuras desfeitas, a indumentária do fetichismo sexual, a subversão de símbolos militares e ideológicos, a desordem exagerada das estampas, as maquiagens chamativas, os penteados fora do convencional, os acessórios incomuns e, muitas vezes, ridicularizadores de concepções religiosas e políticas (RODRIGUES, 2012). Em 1997, o The Clash assina com a CBS e os Sex Pistols assinam com a A&M e logo rescindem contrato devido à gravadora não querer lançar *God Save the Queen*, o que rende a cada membro da banda – e ao empresário Malcolm McLaren – 75 mil libras. Pouco depois, Glen Matlock sai do grupo em vista de suas desavenças com Johnny Rotten. Em seu lugar, Sid Vicious, membro do Bromley Contingent e melhor amigo de Rotten, assume o baixo. O músico não tinha desenvoltura alguma com o instrumento e enfrentava problemas de saúde graças ao uso de drogas, mas sua postura rebelde e seu estilo atrativo tornaram-no o integrante mais simbólico dos Sex Pistols.

Após assinar com a Virgin, o grupo lança, no dia 27 de maio de 1977, em meio às comemorações do Jubileu de Prata da rainha Elizabeth II, seu segundo single: *God Save the Queen*. A música, de letra provocativa e agressiva, vociferava contra a rainha e a política britânica. Dois dias antes do jubileu, o single era o segundo mais vendido na Inglaterra, para no dia do evento assumir o topo das paradas da revista *NME*. O dia de comemoração dos 25 anos de ascensão da rainha ao trono celebrava também o sucesso do single de uma banda *punk* que representava tudo que o sistema queria combater. No mês de agosto do mesmo ano, o grupo começa as gravações de seu primeiro e único LP, *Never Mind The Bullocks: Here's The Sex Pistols*, que seria lançado em 28 outubro no Reino Unido e em 10 de novembro nos Estados Unidos. O disco foi uma forma da banda mostrar-se para o mundo desvencilhada do sensacionalismo dos tabloides ingleses, mas acabou sendo a carta de despedida não planejada de um grupo musical de sucesso meteórico.

Os Sex Pistols, após lançar seu álbum, sofreram perseguições ainda piores em seu país, com seus membros sendo espancados antes dos shows ou enquanto andavam pelas ruas. Em janeiro de 1978, tanto para expandir seu público quanto para fugir dos ataques domésticos, a banda desembarca nos Estados Unidos para uma turnê pelo oeste e sul do país, em meio à

desconfiança da mídia, das forças policiais e da sociedade americana. O primeiro show ocorreu no dia 5 de janeiro, em Atlanta, passando em seguida por Memphis, Texas, Tulsa e Califórnia, onde, no dia 14 de janeiro, ocorre a última apresentação da banda reunida, para uma plateia de 5.500 pessoas. Quatro dias depois, a banda chegava ao fim após Paul Cook e Steve Jones decidirem sair da banda, enquanto Malcolm McLaren culpava Johnny Rotten pelo fracasso do grupo e Sid Vicious estava hospitalizado devido aos excessos. Como última jogada de marketing, Malcolm McLaren encabeçou a produção do filme *The Great Rock'n'Roll Swindle* (1980), numa tentativa de fazer o público crer que ele era o criador do *punk*.

McLaren não criou o *punk*, da mesma forma que os Sex Pistols não o fizeram. Em verdade, hoje é percebido o teor midiático e sensacionalista da banda, além da forma como o empresário ataçava os ânimos entre os integrantes do grupo para criar polêmicas, confusões e uma atmosfera de constante ameaça e agressividade. Apesar do empresário se apropriar dessa revolta juvenil a fim de se alavancar no meio cultural, houve como consequência uma verdadeira revolução cultural, na qual música, moda e atitude são reconfiguradas novamente pela juventude, que volta a assumir protagonismo social. 1978, infelizmente, representaria o fim de uma era para o *punk* britânico, não só devido ao fim do Sex Pistols, mas ao assassinato de Nancy Spungen, namorada de Sid Vicious, pelo seu próprio parceiro, no dia 12 de outubro de 1978, e a morte por overdose do baixista no dia 2 de fevereiro de 1979. Aquele *punk* simbolizado pelos excessos e pela postura de Sid Vicious morreu em agonia e descrédito, como um pária.

Porém o *punk* em si não morreu, mas se reinventou. The Clash desvencilhou-se do estigma negativo e foi para os Estados Unidos, onde expandiu seu alcance mundialmente. Muitas bandas que surgiram no final dos anos 1970 em meio à explosão britânica aderiram a novos gêneros musicais, num desejo de evolução, e novos estilos, baseados na sonoridade do *punk*, surgiam. No mundo todo, o impacto do *punk* foi sentido: na Irlanda, surgiram as bandas Rudi, The Undertones e Stiff Little Fingers; na Escócia, The Skids, The Exploited e The Rezillos; na Bélgica, The Kids; na Alemanha, Male e Mittagspause; na França, The Dogs, Stinky Toys e Métal Urbain; na Finlândia, Eppu Normaali e Rude Kids; em Portugal, Xutos & Pontapés, Os Faíscas, UHF e Ku de Judas; na Espanha, Eskorbuto, La Pola Records e Vulpes; no Brasil, deu-se um dos mais importantes movimentos do mundo, com bandas como Restos de Nada, AI-5, Condutores de Cadáver, Cólera, Olho Seco, Ratos de Porão, Inocentes e muitas outras. Entretanto, é nos Estados Unidos que, durante a década de 1980, o *punk* irá se fortalecer no *underground* e definir suas bases ideológicas.

4.5 DE VOLTA AOS EUA: A SEGUNDA ONDA DO PUNK

Após a derrocada dos Sex Pistols, muitas bandas britânicas tornaram-se mais comerciais, como Generation X, The Damned e The Adverts, enquanto outras que começaram no *punk* viram *new wave*, um estilo ligado ao *punk rock*, mas com características pop, como The Police (com influências do *ska*), Gary Numan, Elvis Costello, The Pretenders, Ultravox, Squeeze e outras bandas. Também há o ressurgimento do *ska*, que se originou na Jamaica nos anos 1950 como um precursor do reggae e foi aderido por parte da comunidade *punk* britânica, gerando bandas como The Specials, Madness, The Beat e Selector. Durante toda a década surgiram novos estilos inspirados pelo movimento *punk* ou advindos de bandas e músicos que fizeram parte, como o neorromantismo ou neodisco, o futurismo, o *rockabilly*, o rock trabalhista, o resgate do *beatnik*, o *neofunk*, o rock gótico, o pós-*punk*, o neopsicodélico, o *country punk*, e muitos mais. “A verdade é que toda a Nova Onda [...] não teria acontecido se o *punk* não houvesse aparecido para derrubar os padrões antigos e abrir ao novo” (BIVAR, 2018, p. 76).

Já nos Estados Unidos, o *punk* nova-iorquino adere, pouco a pouco, à *new wave*. Blondie, Tom Verlaine (ex-Television), B-52's, Devo, Talking Head e Robert Gordon serão alguns dos expoentes americanos do gênero. Os Ramones continuam no *punk*, mas com um direcionamento mais comercial. Apesar da passagem meteórica dos Pistols pelo país, o *punk* não se firma como um dos principais gêneros dentro dos EUA, mas impulsiona movimentos *underground* espalhados por todo o território nacional. As cenas americanas apresentam uma sonoridade mais agressiva e uma abordagem politicamente mais incisiva. Surgia o *hardcore*. O documentário *The Decline of Western Civilization* (1981) acompanhou o movimento da cidade de Los Angeles entre os anos de 1979 e 1980. Nessa época, as principais bandas eram The Bags, Black Flag, Circle Jerks, Catholic Discipline, Fear, The Germs e X. Diferente dos jovens britânicos, geralmente advindos de famílias brancas de classe média, os integrantes das bandas de *hardcore* americano, assim como seus fãs, vinham de classes sociais mais baixas, morando em cortiços ou casas abandonadas. O *punk*-empreendimento empresariado por Malcolm McLaren tornou-se o *punk*-político, que perdia em número de cópias vendidas, mas se focava em causas sérias.

Do outro lado do país, na capital, Washington D.C., bandas como Bad Brains, Teen Idles e Minor Threat também estavam nascendo, assim como, em São Francisco, aparecia a banda política Dead Kennedys. Na mesma época, no Canadá, surgia o grupo D.O.A., que propagaria o termo desse novo estilo musical com o disco *Hardcore '81*. Durante esse período,

os Estados Unidos viviam o governo de Ronald Reagan, entre 1981 e 1989, numa espécie de retomada do conservadorismo após o governo de Jimmy Carter legar ao seu sucessor uma estagflação. Na música, a disco music e o rock clássico dominavam as paradas. A juventude americana, numa necessidade de se libertar de uma conjuntura opressiva e engessada, volta-se ao *punk* de um modo muito mais intenso, muito mais abrasivo. O estilo, tão importante para os *punks* londrinos, torna-se aspecto acessório. Agora, a música, a raiva e o impacto sonoro e letrístico ditavam os rumos.

[...] o *punk* evoluiu além da tática de choque dos cabelos coloridos e coleiras de cachorro para ter uma filosofia relativamente coesa, que tem pouco ou nada a ver com um estilo de moda em particular. Embora tenha sido útil na época – e ainda hoje seja divertido –, chocar as pessoas com a aparência é menor importante do que chocar com idéias. (O’HARA, 2005, p. 39-40)

A partir dos anos 1980, o *punk*, para os adeptos, deixa de ser um estilo, uma moda, uma rebeldia passageira forjada contra os adultos ou mesmo um tipo específico de música. O *punk* torna-se uma ideia, uma postura que defende o pensamento próprio, a liberdade de expressão, o não-conformismo e a responsabilidade pelos próprios atos. Mais do que parecer diferente do comum, o crucial é “tornar-se, conscientemente, senhor de si” (O’HARA, 2005, p. 41). Não é sobre assumir uma individualidade egoísta e unicamente autocentrada, mas se ver como pessoa com desejos e objetivos, e estabelecer formas de pensar e agir em favor de si mesmo e da sociedade. Ser rebelde, para o *punk*, é arcar com as reponsabilidades, respeitar o próximo, pensar racionalmente, não sustentar preconceitos e apoiar a luta do próximo, a fim de provocar uma mudança positiva no mundo. Afinal, os *punks*, majoritariamente pessoas brancas da classe média trabalhadora, devem rejeitar seus privilégios sociais e raciais.

Craig O’Hara, em *A filosofia do punk: mais do que barulho* (2005), apresenta as características e especificidades da cultura *punk*, possibilitando a compreensão sobre o que essa contracultura defende e desmistificando conclusões errôneas acerca dos *punks*. Nessa obra, ele afirma que há três definições quanto ao *punk*: como tendência da juventude, como rebeldia com fibra e mudança e como uma formidável voz de oposição. Das três, a primeira, que é a menos precisa, é a imagem mais popular do *punk*, justamente por ser a mais apresentada na mídia. É através dos aparatos midiáticos que o movimento foi representado como uma moda autodestrutiva e guiada pela violência. Séries televisivas, filmes, programas de auditório, manchetes sensacionalistas, matérias polêmicas, todo o material associado ao *punk* presente na grande mídia mostrava-o como loucura, falsa rebeldia, catalisador de crimes, expressão de violência, incentivador do vício em drogas e extravagância sem sentido. Esse tipo de imagem

estereotipada e exagerada atraía ao movimento elementos alheios à realidade do *punk*, que participavam a fim de agir como os delinquentes juvenis que a mídia alardeava, o que fazia com que a imagem midiática se tornasse verdadeira. Isso não destruiu a cena, mas atraiu pessoas agressivas que acreditavam que o *punk* era um círculo de violência. Em meados dos anos 1980, o *hardcore* americano encontrava-se perdido em meio a essas falsas representações; de um lado, a mídia conservadora propagava o *punk* violento, enquanto do outro os círculos liberais condenavam o movimento como uma moda efêmera e vazia. Essa visão atraiu vários jovens interessados somente no visual, que, apesar de não serem violentos, levavam seus preconceitos ao grupo. Isso faz com que surjam “*punks*” racistas, sexistas, classistas, homofóbicos e autoritários, causando um impacto extremamente negativo ao fazer com que a mídia associasse os *punks* aos *skinheads*.

Os *skinheads* originais não eram muito diferentes dos *punks*. Ainda que mais violentos e politicamente apáticos que os *punks*, estavam longe de ser os supremacistas brancos e racistas tipicamente reconhecidos. A semelhança entre os gostos musicais e o estilo entre *skins* e *punks* causou essa tipificação unificada por parte da mídia e do grande público. Os *skinheads*, que surgiram na Inglaterra no início da década de 1960, contavam com brancos da classe operária que não eram contra os negros, mas tinham atitudes xenofóbicas e racistas contra os paquistaneses devido a questões empregatícias. Com a explosão *punk* na década seguinte, os *skinheads* assumem esse novo gênero musical, transformando-o em alimento para sua violência preconceituosamente patriota. Muitos *skins* formaram bandas, e o público contava com *hooligans*, racistas e simpatizantes do fascismo. Ainda assim, não foram uma grande ameaça aos *punks* ingleses, pois algum tempo depois retornam às raízes do *ska*, tornando-se uma subcultura de jovens nostálgicos de vários posicionamentos políticos.

Entretanto, o movimento *skinhead* norte-americano adotou algumas características dos ingleses, como a forma de se vestir e o patriotismo obcecado, mas trocou o *ska* e *punk* pelo *hardcore* norte-americano e era formado majoritariamente por jovens brancos de classe média que gostavam de beber e brigar. Os *rednecks* reacionários e racistas foram atraídos para o movimento *skinhead*, transformando a estupidez juvenil em um problema sério. Conservadores, homofóbicos, supremacistas raciais e simpatizantes do nazismo tornaram-se *skinheads*. Mas nem todos os *skinheads* eram racistas. Na verdade, a maior oposição a esses *skins* não eram os *punks*, mas os próprios *skinheads* não-racistas. Ainda assim, os *skins* anti-racistas eram adeptos do uso da violência.

Dentro do movimento, a comunicação ocorria através dos **fanzines**, que comunicavam não só dentro dos círculos locais, mas entre outras cenas do próprio país ou do mundo todo.

Através da troca de informações pelos *zines*, a filosofia, a cultura e as ideias do *punk* foram sendo espalhadas e aderidas ao redor do globo. Junto a isso, a ética do *do it yourself* determinava essa característica independente do *punk*, que não dependia das grandes empresas para existir. Através da cooperação entre bandas, da gestão dos negócios pelos próprios grupos e da interação com o público, o *punk* mantinha-se tão crítico quanto possível, por não necessitar de contratos com grandes gravadoras e, conseqüentemente, trocar o discurso. Inclusive, pequenos selos independentes surgiam, dando às bandas a chance de produzir seus álbuns com liberdade.

Politicamente, os *punks* são, antes de tudo, adeptos do anarquismo, já que o movimento “partilha da crença formada em torno dos princípios anarquistas de não ter um governo oficial ou governantes e valoriza a liberdade individual e a responsabilidade” (O’HARA, 2005, p. 74). O anarco-*punk* surge na Europa, com as bandas Crass, Discharge e Conflict no Reino Unido, e BGK e The Ex na Holanda. Nos EUA, aparecem MDC e Dead Kennedys. Futuramente, surgiriam também Los Crudos e Propaghandi. As questões de classe, o ódio à opressão policial, o discurso antiguerra, o ataque ao capitalismo, a defesa dos direitos das mulheres, da igualdade racial e dos direitos LGBTQI+, a crítica às políticas reacionárias de direita e às ações impotentes da esquerda, a rejeição à religião institucionalizada ou adesão ao ateísmo, o apoio ao espírito coletivista, o pacifismo, a rejeição à autoridade, a ação direta contra a propriedade privada, a defesa da liberdade, a crença na educação política transformadora, a luta contra todo tipo de preconceito e as preocupações ecológicas e ambientais resumem, em linhas gerais, os posicionamentos político-ideológicos do movimento *punk*. Também ocorreram dois importantes movimentos dentro do *punk*: o *straight edge*, formado por *punks* contrários ao pensamento mais radical, adeptos do vegetarianismo e sustentabilidade, e avessos a bebidas alcoólicas e quaisquer tipos de drogas, com bandas como Minor Threat, Government Issue, SSD, DYS, Negative FX, State of Alert e Teen Idles; e o movimento *Riot Grrrl*, com bandas como Bikini Kill, Bratmobile, Excuse 17, Skinned Teen, Huggy Bear, Heavens to Betsy e Emily’s Sassy Lime.

As riot grrrls adotam um feminismo contundente e exaltado, numa crítica, e ao mesmo tempo uma redefinição, ao que comumente se espera de uma garota: comportada, meiga, frágil. Por sua característica jovem, a educação sexista das famílias e escolas é o alvo principal de suas críticas. Suas músicas, barulhentas como convém ao *punk*, carregam letras em que vociferam palavrões, falam de sexo, sadomasoquismo e pornografia. Criticam o apelo ao corpo e à beleza exigidos para a mulher pela mídia. A homossexualidade também é bastante questionada, a ponto de se formar uma variante, as dykes, que são riot grrrls que se assumem lésbicas. (MELO, 2006, p. 2)

A década de 1990 colocaria definitivamente o *punk*, em uma nova configuração, no rol dos gêneros musicais mais influentes da época. Mesclando-se a outros estilos e com uma roupagem mais vendável, o *punk* volta a ser o protagonista do espetáculo.

4.6 O RETORNO DO PUNK ÀS PARADAS DE SUCESSO

Ainda no início dos anos 1980, na Califórnia, uma jovem banda *punk*, Bad Religion, começava suas atividades. Inspirados nas bandas Ramones, The Clash e Black Flag, lançaram seu primeiro EP homônimo em 1981. Porém, diferente de outras bandas da época, a banda o fez através de sua própria editora, a Epitaph Records, gerenciada pelo guitarrista do grupo, Bret Gurewitz. De início, a proposta era somente vender as gravações do Bad Religion, mas a Epitaph tornou-se uma gravadora independente. Em 1987, a banda L7 teve seu primeiro álbum, homônimo, lançado como a primeira gravação da Epitaph. Somente no ano seguinte, com o lançamento de *Suffer*, do Bad Religion, a Epitaph Records lançaria e distribuiria um álbum.

Suffer funcionou como um cartão de visitas da gravadora, já que gravações com qualidade eram possíveis somente com grandes empresas, e muitas bandas *punk* da época entraram em contato com Gurewitz em busca daquela sonoridade (PUNK, ep. 4, 2019). A Epitaph Records fechou contrato com quatro bandas: NOFX, The Offspring, Pennywise e Rancid. Pouco tempo depois, produtores de vídeos de surf e skate pediram músicas a Gurewitz, que as cedia de graça sob uma condição: colocar na tela o nome da música e da banda. A partir daí, o *punk* passa a ser associado ao skate e começa a crescer. Mas, antes do *punk* se popularizar nos Estados Unidos, surgiu o grunge em Seattle.

Por estar isolada do circuito de shows que ocorriam quando bandas de *punk* e *hardcore* faziam turnês pelo país, a cena de Seattle desenvolveu-se de uma maneira independente, com uma sonoridade única. Produzidas numa cidade fria, escura e lotada de viciados em álcool e drogas, as músicas eram mais sombrias e angustiantes. Essa cena grunge, que remetia ao termo *grungy*, “sujo”, quebrava com o padrão da época da *new wave* e do glam metal. Da mesma forma que o *hardcore*, o modo de se vestir era de pouca importância, então camisas de flanela, camisetas básicas e jeans surrados eram o tipo de indumentária padrão das bandas locais. As principais bandas que surgiram aí foram Alice In Chains, Mudhoney, Soundgarden, Pearl Jam, Mother Love Bone, Green River, Screaming Trees, Skin Yard, The Walkabouts e, claro, Nirvana. Apesar de Soundgarden, Alice in Chains e Screaming Trees terem fechado contrato com a A&M Records em 1989 e terem seus álbuns de estreia lançados antes, foi o *Nevermind*, álbum de estreia do Nirvana lançado em setembro de 1991 pela Geffen Records, que marcou o

fenômeno do grunge para os Estados Unidos, principalmente após o lançamento do single e clipe de *Smells Like Teen Spirit*, um dos maiores clássicos da história do rock.

Mesmo sem a velocidade do *punk*, a crueza da sonoridade e a atitude demonstrada na música traziam essas semelhanças com o estilo. Da mesma forma que a *new wave*, o grunge era uma modificação do *punk rock*. Graças ao sucesso do Nirvana, o rock volta às rádios, abrindo espaço para muitas bandas, que passaram anos lutando para sobreviver, mostrarem sua arte ao grande público, como o Red Hot Chilli Peppers. A explosão da banda grunge foi fruto de um processo subterrâneo de anos de construção de uma cena *underground*, sustentada pela cooperação e pelas trocas. O público foi se expandindo por mais de uma década, até que uma grande gravadora lançou algo que eles queriam consumir. O *underground* agora ia para o *mainstream*, e várias bandas *punk* se beneficiaram disso. Os artistas de Epitaph Records passaram a tocar nas rádios e tornaram-se sucessos de vendas. O álbum *Smash*, do The Offspring, lançado em abril de 1994 pela Epitaph, tornou-se o disco mais vendido da história por uma gravadora independente. No mesmo ano, a banda de São Francisco Green Day, que havia assinado com a Reprise Records, torna-se um sucesso de vendas com o álbum *Dookie*, lançado no mês de fevereiro. Festivais encabeçados por bandas *punks* tornaram-se comuns, e surgiram gêneros como o *skate punk*, o *pop punk*, o *post-hardcore* e o *emocore*.

A popularização do *punk* nos anos 1990 e 2000 causou controvérsias dentro das cenas. Por um lado, a música e a mensagem do movimento tinham um alcance muito maior e atingiam muito mais ouvintes. Por outro, o *punk* aliava-se às grandes gravadoras e sujeitava-se aos ditames do capital. Para uns, o *punk* havia se vendido. Para outros, as raízes ainda estavam ali. Em meio às discussões sobre se o *punk* vendeu-se ou não, o fato é que artistas com vários anos de carreira finalmente conseguiram o reconhecimento pelo seu trabalho, atingindo um sucesso merecido. Além disso, tal explosão permitiu que o passado do movimento fosse revelado, com suas bandas, sua história e seus ideais. A cena *underground* não morreu com a ascensão do *punk* nas rádios, da mesma forma que não eram todas as bandas que estavam no *mainstream*, havendo uma juventude vulnerável relacionada ao movimento, como é retratado no documentário *The Decline of Western Civilization Part III* (1998).

Entretanto, não se pode negar que o *punk* assume um caráter bastante midiático, configurando-se num elemento à disposição para o uso da mídia. As bandas que fizeram sucesso nos anos 1990 amenizaram seus discursos e sua sonoridade, aderindo a uma roupagem mais comercial. Ao mesmo tempo, a estética *punk* tornou-se uma espécie de estereótipo bastante presente nas expressões artísticas e culturais, influenciando música, moda, atitude e arte. Esse impacto cultural do *punk* absorvido pela grande mídia, por mais que dilua as reais intenções do

movimento, reflete na presença de elementos subversivos e críticos em produtos culturais. *Punk Rock Jesus*, ao adotar a estética e a oratória do *punk*, figura no inventário das possibilidades de leitura dessa postura. Mas o que exatamente *Punk Rock Jesus* quer dizer? Ou melhor, o que há de *punk* nessa minissérie em quadrinhos?

5 ANALISANDO *PUNK ROCK JESUS*

Neste capítulo, será realizada a análise de *Punk Rock Jesus*, a fim de identificar elementos de sua narrativa que possibilitem estabelecer a minissérie de quadrinhos como um documento historiográfico relevante sobre a contracultura *punk*. Para uma compreensão melhor dos valores expressados pelo autor da obra e como ela se encaixa no contexto da época em que foi produzida, uma breve biografia do autor será feita, relacionando a conjuntura do processo de produção da HQ às intenções de Sean Murphy quanto ao momento político, social e histórico que vivenciava. Por não existir uma obra bibliográfica que estude a vida do quadrinhista, as informações aqui elencadas foram levantadas com base em entrevistas para sites sobre histórias em quadrinhos, matérias jornalísticas e colocações do próprio autor presentes na edição de luxo, lançada no Brasil pela Panini Books, de *Punk Rock Jesus* (2018).

5.1 SEAN MURPHY E A CRIAÇÃO DA HISTÓRIA

Apesar de ser um dos quadrinhistas mais importantes da atualidade, Sean Gordon Murphy não é um leitor muito assíduo das histórias em quadrinhos. Nascido em Nashua, cidade americana de Nova Hampshire, no dia 17 de janeiro de 1980, Murphy se interessou pelos quadrinhos entre os 11 e 12 anos, durante a escola primária (BIO, [20--]). A leitura das histórias não lhe interessava tanto quanto a ideia de desenhá-las. Foi um leitor assíduo da Image Comics durante a década de 1990, mas deixou de colecionar quadrinhos à medida que foi envelhecendo, até deixar de consumir o material publicado mais comercial. (SOUSA, 2020). Como o hábito de desenhar sempre lhe foi importante, seguiu esse caminho no ensino formal. Começou como aprendiz do cartunista e veterano da Segunda Guerra Mundial Leslie Swank, na cidade de Salem, Nova Hampshire. Em seguida, formou-se na Pinkerton Academy em 1999 e frequentou o Massachusetts College of Art e o Savannah College of Arts and Design.

A escola de artes não proporcionou uma experiência agradável ao autor, mas teve seu valor como um local onde pôde conhecer outras pessoas com interesses semelhantes. Foi a partir daí que ele passou a frequentar e conhecer melhor a indústria dos quadrinhos, o que lhe garantiu trabalhos com editoras importantes pouco depois de sua formatura, como a Dark Horse, na qual trabalhou nos títulos *Crush* (2003) e *Star Wars Tales* (2003; 2004), e a Image Comics, em que participou da minissérie *Noble Causes: Extended Family* (2003). Em 2003, já formado, mudou-se para Hollywood a fim de procurar emprego como artista conceitual de videogames e filmes, mas acabou tornando o seu sustento temporário – os trabalhos em quadrinhos – no principal aspecto de sua carreira profissional.

Figura 2 – Sean Gordon Murphy

Fonte: SOUSA, 2020.

Em 2005, Murphy lançou sua primeira obra própria, *Off Road* (2005), *graphic novel* publicada pela Oni Press que ganhou o prêmio de “Melhor Obra para Jovens Adultos” da American Library Association (OFF, c1996-2021). No ano seguinte, produziu, com Zach Howard, a minissérie *Outer Orbit* (2006-2007), lançada pela Dark Horse. Também trabalhou em algumas artes para vídeo games e em títulos de HQ, como *Batman/Scarecrow: Year One* (2005), *G.I. Joe: Storm Shadow* (2007) e *Star Trek: Alien Spotlight* (2008). Por volta de 2008, assinaria contrato de exclusividade com a DC Comics, onde impulsionaria a carreira e atingiria a fama devido à colaboração nas revistas *Hellblazer* (2008; 2010-2011), *Joe, o Bárbaro* (2010-2011), *Teen Titans: Cold Case* (2011) e *Vampiro Americano: Seleção Natural* (2011). Suas principais influências são os artistas Bill Watterson – pela capacidade de desenhar animado e realista na mesma tira com um texto de grande qualidade, fazendo todo o processo sozinho –, Jorge Zaffino – pelo uso intenso da cor preta nos desenhos, construindo belos desenhos a partir do caos – e Sergio Toppi – também devido ao uso do preto-e-branco, além do fato de dar mais atenção à qualidade da ilustração do que à história. (DJUKANOVIC, 2018)

Desde 2003, Sean Murphy trabalhava em um roteiro chamado *Kael*, sobre um agente do IRA (Exército Republico Irlandês) em Belfast, capital da Irlanda do Norte. Segundo o próprio autor (MURPHY, 2018), não era uma boa história: era desorganizada, cheia de furos e com arcos de personagem sem desfecho. “Pra piorar, tinha basicamente a mesma história que qualquer escritor novato faria para os quadrinhos: um cara grandão com uma arma e problemas de comportamento.” (MURPHY, 2018, p. 211) Entre os anos de 2004 e 2005, sempre que tinha tempo livre entre os trabalhos, voltava à história do agente do IRA, até que em 2006 começou a idealizar o que se tornaria *Punk Rock Jesus*.

Em algum momento daquele ano li um artigo sobre clonagem humana e comecei a me perguntar sobre quem deveria ser o primeiro humano a ser clonado. E a resposta veio na hora: alguém poderia clonar Jesus Cristo. E isso provavelmente viraria um *reality show* (a febre por *American Idol* estava forte na época). (MURPHY, 2018, p. 211)

Para Murphy, que havia se tornado ateu alguns anos antes, o clone provavelmente se recusaria a ser uma celebridade americana, veria os problemas do mundo, aderiria ao ateísmo e fugiria de seu cárcere midiático. Adicionando o elemento *punk*, surge o título da história: *Punk Rock Jesus*. Ademais, foi possível encaixar no enredo dessa futura *graphic novel*, como plot secundário, a história de *Kael*. A história, pensada em 2006 para atacar incisivamente a religião cristã, foi amenizando de acordo com a vivência e experiência do autor, que, devido à necessidade de realizar outros trabalhos em atraso, não pôde iniciar a produção da HQ naquele momento, o que lhe deu para tempo para se acalmar, aprender sobre diplomacia e amadurecer, com a ajuda de sua esposa (MURPHY, 2018).

Além disso, entre 2006 e 2011, os Estados Unidos que Sean Murphy queria atacar ferrenhamente passou por grandes mudanças.

Sarah Palin [candidata a vice-presidência dos EUA pelo Partido Republicano durante a eleição presidencial de 2008] me assustou em 2007. E muitos de seus comentários foram sobre religião, política e mídia [a política representava a ala mais conservadora do partido, com posicionamentos reacionários como o anti-aborto e a oposição ao casamento gay]. Isso me fez querer agir, mas eu era apenas um artista de quadrinhos e eu não tinha certeza do que eu poderia fazer. Então comecei a abordar minhas preocupações sobre esses três tópicos em "Punk Rock Jesus". E eu senti que realmente tinha algo, mas então Obama [político do Partido Democrata defensor de uma agenda mais progressista] foi eleito e de repente a necessidade de "Punk Rock Jesus" se foi. Eu era um fã de Obama, e estou feliz que Palin não está perto dos códigos nucleares, mas eu senti que eu tinha perdido uma janela onde "Punk Rock Jesus" seria mais relevante. Mas esta eleição [de 2012, quando Barack Obama concorria à reeleição contra o Republicano Mitt Romney] trouxe à tona todas as minhas velhas preocupações, então de repente "Punk Rock Jesus" torna-se relevante novamente. (DUEBEN, 2012, tradução nossa)

Sean Murphy, à época do lançamento da primeira edição de sua minissérie, acreditava que *Punk Rock Jesus* era “um livro muito mais maduro com temas mais complicados do que qualquer coisa que já fiz antes. Acho que reflete o que aprendi nos anos entre esses livros [*Off Road* e *Outer Orbit*], as coisas que li, as influências que descobri, etc.” (DUEBEN, 2012, tradução nossa). Para ele, tratava-se de uma história muito autobiográfica.

Ao longo da minha evolução de católico para ateu, eu habitei uma série de perspectivas diferentes, e muitos dos personagens encarnam esses papéis. Por exemplo, há o guarda-costas católico intransigente. Então há a cientista que está focada puramente na lógica. E há Gwen, a garota que se torna a mãe do

clone, e ela é uma vítima emocional durante a maior parte da história. Não há nada autobiográfico, mas está sob a superfície. Ter esses personagens diferentes também ajuda a incluir pessoas de diferentes perspectivas. Se você é um crente, então há alguém em "Punk Rock Jesus" para você. Se você gosta de ciência, você também vai ficar bem. Ou se você só quer ver alguma ação e violência, você terá muito o que olhar. (DUEBEN, 2012, tradução nossa)

Durante a produção da HQ, Karen Berger, editora de Sean Murphy, ajudou-o a tornar a trama mais ágil, excluindo detalhes desnecessários, encontrando intervalos da narrativa para encerrar cada edição – já que a proposta original era uma *graphic novel* de 200 páginas, enquanto a Vertigo queria publicar uma minissérie mensal de seis edições – e ajudando no desenvolvimento de personagens femininas melhores, a fim de equilibrar o livro e deixá-lo mais inclusivo às leitoras.

Em dezembro de 2012, Sean Murphy concluiu a última edição da minissérie. O título original, *Punk Rock Jesus*, diferente do que o autor esperava, foi mantido pelo DC Comics, visto que traria um ótimo marketing. E isso mostrou-se acertado, visto que a primeira edição foi lançada, no mês de julho de 2012, em meio a um grande burburinho, garantindo um bom número de vendas – não chegava a ser um sucesso, mas estava entre as maiores da Vertigo durante os últimos meses daquele ano. Apesar da queda na edição 2, as outras quatro edições da série, lançadas até janeiro de 2013 – não houve lançamento no mês de dezembro –, apresentaram um aumento de vendas, o que não é comum. A obra, inclusive, entrou na lista dos mais vendidos do jornal *New York Times* e recebeu, em 2012, o prêmio de “Melhor Minissérie em Quadrinhos” da IGN, um dos principais portais de entretenimento do mundo. A repercussão da obra rendeu ataques por parte de grupos católicos radicais ao autor. O próprio Sean Murphy afirmou: “Perdi muitos leitores só por conta da capa. Recebi emails de gente dizendo que eu não entendia o amor de Cristo, que precisava ler a Bíblia.” (ASSIS, 2014).

Porém, mesmo com as controvérsias, *Punk Rock Jesus* fixou o nome de Sean Murphy no rol dos principais quadrinhistas americanos do século XXI e lançou-o ao mundo, que passou a conhecê-lo mais através desse trabalho. O sucesso da HQ garantiu-lhe a participação em mais projetos de grande impacto, como a criação de títulos do Batman, a exemplo da série spin-off *White Knight*, que gerou o *Murphyverse*, no qual a DC Comics passou a investir na expansão do universo do herói criado por Sean Murphy, devido ao sucesso de suas produções entre o público da editora. Hoje em dia, Murphy é um dos mais respeitados e criativos artistas dos quadrinhos presentes no *mainstream*.

5.2 RESUMO DA MINISSÉRIE

Escrita em 2012, *Punk Rock Jesus* se inicia num futuro que, hoje, já é passado: o ano de 2019. A imprensa e a população global estão agitadas com a iminência da realização do *reality show* J2 pela emissora de televisão OPHIS. Por mais que esse tipo de entretenimento já esteja defasado e a televisão tenha criado todo tipo de conteúdo para atrair público, J2 traz uma proposta inesperada e polêmica: acompanhar o nascimento e a vida do primeiro clone humano da história da humanidade, que será replicado a partir do DNA de Jesus Cristo encontrado no Santo Sudário de Turim. Ou seja, a OPHIS transmitirá a segunda vinda da maior personalidade da História por meio de um programa de TV.

A clonagem, chefiada pela geneticista Sarah Epstein, envolvida no projeto devido ao financiamento que a OPHIS fará à sua pesquisa para acabar com o aquecimento global, será realizada através da fecundação de Gwen Fairling, jovem de 19 anos escolhida num processo realizado em todo o país para ser a “virgem mãe”. Pelo menos, é isso em que o público acredita. Rick Slate, criador do programa e representante da OPHIS, controlou tudo, desde a escolha de Gwen até a mudança de sua aparência, os detalhes do Complexo J2 – onde o *reality show* será filmado – e a aparência do bebê. Na equipe, estão Tim, programador do sistema de segurança da ilha-complexo, e Thomas McKael, ex-terrorista do IRA com um passado sombrio que trabalha como chefe de segurança, principalmente para neutralizar a ameaça de grupos como a NCA (Novos Cristãos Americanos), liderado pela fundamentalista Daisy Milton e focado em acabar com o Projeto J2, visto como uma heresia.

Na TV, ciência e religião se confrontam, e a mídia de todo o mundo gira em torno da expectativa quanto ao nascimento do clone de Jesus, planejado para ocorrer exatamente à meia-noite do dia 25 de dezembro. O parto da criança, que se chamaria Chris, é um sucesso, mas traz uma surpresa: uma irmã gêmea, da qual somente Dra. Epstein e Slate ficam sabendo. Mais tarde, Slate resolveria esse problema sedando a recém-nascida e jogando-a no mar, enquanto Sarah assistiria à cena sem o conhecimento do assassino.

Em meio a tentativas de ataque da NCA, o bebê Chris cresce acompanhado pelo circo da mídia, que se intensifica com o suposto primeiro milagre realizado por ele. Gwen passa por uma fase depressiva e Thomas descobre os métodos questionáveis da OPHIS. Sarah revela estar grávida de uma menina, que se chamará Rebekah, enquanto Gwen, desesperada e estressada com a pressão da cobertura ininterrupta da mídia, tenta fugir do complexo para encontrar os pais. Thomas leva-a para fazer a visita, mas as coisas dão errado e a dupla enfrenta problemas.

Nos anos seguintes, Gwen continua tentando fugir e agrava o quadro de depressão, o que preocupa Thomas e Epstein, mas soa para Slate como mais audiência. Chris, enquanto cresce, passa por situações perigosas devido à sua criação religiosa e, à medida que vai envelhecendo, o controle e a perseguição impedem que ele tenha uma infância e uma adolescência normal. Gwen tenta fugir do complexo com Chris após dar um tiro em Slate, e por isso é expulsa do local, causando a revolta de seu filho.

Após uma suposta tentativa de suicídio em que acreditou ter sido salva por um anjo, Gwen torna-se uma católica fervorosa e junta-se à NCA, que a ajuda na tentativa de tirar Chris do J2. Durante a invasão, Gwen, ao se aproximar do quarto de filho, tem a porta fechada em seu corpo, matando-a. Thomas ameaça fisicamente a vida de Slate, pois sabe que ele manipulou a porta propositalmente, e é demitido de suas funções. Após a morte da mãe, Chris passa a se educar sobre história, religião, educação e *punk rock*, libertando-se das imposições feitas a ele desde seu nascimento. O grande momento de Chris ocorre na cerimônia do Grammy Awards, para o qual ele foi convidado como apresentador. Pela primeira vez, ele surge com um corte moicano e trajes *punks*, declarando suas opiniões contrárias à religião e fugindo. Pouco depois, Chris assume os vocais da banda *punk* The Flack Jackets e começa sua batalha contra o sistema.

Após encontrar Chris, Thomas torna-se guarda-costas da banda para cumprir a promessa que fez a Gwen de proteger o garoto. Os Flak Jackets saem em turnê pelos Estados Unidos, ganhando apoio da comunidade científica devido às letras críticas e de conscientização através da ciência. Após a banda ganhar o Nobel da Paz por seu programa de ajuda aos pobres e sua postura, a guerra entre os *punks* seguidores dos Flak Jackets e a NCA se acirra. Após um ataque dos radicais cristãos contra o ônibus da banda, Chris fica com mais raiva e confirma uma turnê mundial contra a religião, começando pelo berço da cristandade: Jerusalém.

Em momentos intercalados da série, flashbacks do passado de Thomas mostram seu passado em que perdeu a família num ataque à casa deles, foi adotado por um tio que era membro do IRA e se tornou um assassino regular de membros da Polícia da Irlanda do Norte, formada majoritariamente por protestantes. Nessa fase, ele adota o estilo *punk* e tatua cruzes nas costas para cada pessoa que matou. Entretanto, durante um atentado a bomba contra uma delegacia, um ônibus escolar é atingido, provocando a morte de uma criança. Thomas é preso e lhe é revelado que a morte de seus pais foi causada pelo seu próprio tio, que se tornou informante da Polícia de Ulster e entregou o local onde o próprio irmão morava. Thomas foge da delegacia em busca de vingança e, após matar seu tio, é preso. Na prisão, ele tem uma visão da Virgem Maria, que diz que sua redenção acontecerá quando ele ajudar a restaurar a justiça

na Terra, mas que sua alma iria ao inferno se ele tirasse mais uma vida. Desde esse dia, Thomas não matou mais ninguém.

A promessa teve que ser quebrada pois, quando os Flak Jackets chegaram a Jerusalém, sofreram um atentado provocado por muçulmanos, que resultou na morte da guitarrista da banda. A turnê é cancelada e a banda se desfaz. Pouco depois, Slate queimaria o Complexo J2, com toda a pesquisa de Epstein e as provas que poderiam comprovar que Chris não era clone de Jesus. Porém, Sarah tinha consigo a melhor prova: Rebekah, a irmã gêmea que Slate tentou matar. Durante entrevista à TV em que revelava não ser Jesus e atacava diretamente Daisy Milton e a NCA, os fundamentalistas invadem a rede de TV atrás de Chris. O helicóptero onde ele estava fugindo da multidão, devido aos tiros dados pela NCA, cai, dizimando o falso Messias.

Em julgamento devido à farsa do Projeto J2, Rick Slate nega tudo e, sem provas para acusá-lo, livra-se da Justiça. Porém, após saber por Sarah sobre a tentativa de assassinato contra Rebekah quando recém-nascida, Thomas, numa conclusão catártica, mata Slate após arrastá-lo de moto pela estrada e jogá-lo debaixo das rodas de um caminhão em movimento.

5.3 PERSONAGENS

Sean Murphy, ao afirmar que *Punk Rock Jesus* tem elementos autobiográficos, disse que alguns personagens representavam facetas de sua personalidade e suas crenças. A seguir, serão listados os personagens principais da narrativa, apresentando-os de acordo com a ordem em que aparecem na história.

Figura 3 – Thomas McKael



Fonte: MURPHY, 2018, p. 14.

Thomas McKael é o protagonista do que seria *Kael* adaptado a *Punk Rock Jesus*. O personagem surgiu como o típico brutamontes dos quadrinhos, tal qual uma versão do Justiceiro da Marvel, e servia como uma forma de agradar ao público menos interessado em política e religião e mais preocupado com a ação. Porém, o personagem acabou crescendo e mostrando-se complexo, apresentando uma dinâmica diferente dos “brucutus” habituais. Thomas é o chefe de segurança sério e de poucas palavras do Complexo J2, onde ocorre o *reality show* que acompanha a vida do clone de Jesus Cristo, e protagonista da história. Católico fervoroso, atuou como agente do Exército Republicano Irlandês (IRA), grupo paramilitar formado por nacionalistas católicos da Irlanda do Norte que lutava pela unificação da Ilha da Irlanda e pela independência da Grã-Bretanha, recorrendo a atos terroristas principalmente contra protestantes, políticos a favor da união com a Grã-Bretanha e representantes do governo britânico. Após um atentado a bomba que, apesar dos seus esforços para evitar, atingiu um ônibus escolar e matou uma criança, Thomas é preso e, após um ato de vingança, jura nunca mais matar. Quando conhece a pura e inocente Gwen, mãe do clone, o segurança jura protegê-la dos horrores que presenciou, acreditando ser essa a missão que Deus lhe legou: usar seus dons violentos para proteger o segundo Messias e sua progenitora.

Thomas é uma personificação da culpa, da dúvida e da fé, protagonizando momentos emocionalmente poderosos da narrativa. Ao mesmo tempo que o personagem garante sequências empolgantes e violentas de ação, também entrega uma carga dramática convincente e marcante, com rompantes de agressividade ou fragilidade que o humanizam. Retratado em outras fases de sua vida através de flashbacks, torna-se possível ver Thomas como uma vítima de circunstâncias desumanizadoras, levado a acreditar numa verdade irreal e pautar suas ações criminosas numa cosmovisão deturpada de sua crença religiosa. O arrependimento do protagonista, ainda que sustentado pelo viés espiritualista, representa uma necessidade de equilíbrio entre a violência e a não-violência (ainda que esta última se resuma, na maioria das vezes, em não matar suas vítimas, visto que sua profissão pede pelo uso da violência). Acima de tudo, Thomas opõe fé a idealismo, através de um retrato agressivo das consequências da crença irredutível numa verdade sustentada por alguém em posição de autoridade. Por fim, ele é a ligação principal da história com o *punk*.

Figura 4 – Dra. Sarah Epstein

Fonte: MURPHY, 2018, p. 193

A doutora Sarah Epstein foi talvez a personagem que mais sofreu modificações durante o desenvolvimento da história. Primeiramente, seria Doutor Epstein, mas a editora Karen Berger sugeriu mudá-lo para uma mulher devido ao excesso de homens na série. De ascendência judia, não é uma pessoa muito religiosa, tanto que não sente nenhum conflito moral quanto à clonagem do DNA de Jesus Cristo. Assim como é habitual na vida real, a geneticista aceitou participar do Projeto J2 devido à promessa por parte da emissora responsável, a OPHIS, em financiar suas pesquisas para a proteção do meio ambiente, dado que o maior interesse de Epstein era projetar novas algas marinhas consumidoras de gás carbônico, numa tentativa de solucionar o problema do aquecimento global. Apesar de, na narrativa, as algas soarem como um recurso descartável, o roteiro inicial focava-se bastante nas buscas ambientais da cientista, algo que foi descartado durante as revisões editoriais por serem partes muito sisudas e pela necessidade de espaço na história.

Sarah representa mais do que a crença na ciência de Sean Murphy, mas reproduz a caótica relação da pesquisa com o capital e o quanto isso pode provocar conflitos morais e éticos. Por mais que o objetivo da ciência esteja além das amarras da exploração capitalista, seu poder de ação é limitado pelo poderio econômico. A razão, mesmo quando direcionada ao bem, sofre com os ditames sociais. Por outro lado, a luta ambiental entabulada pela cientista assume um caráter ambíguo quando o elemento humano é posto em segunda instância. A partir do momento em que a geneticista se apegue emocionalmente à sua criação, o clone, surge um conflito moral sobre o valor de uma vida humana (mesmo que criada em laboratório) e a luta pela salvação ambiental. Para parte da comunidade *punk*, a filosofia biocêntrica responde ao dilema, já que essa visão "contém a percepção de que tudo na natureza está interligado e tem o

mesmo valor intrínseco" (O'HARA, 2005, p. 126). O homem é também ser natural e, através da ação direta ambiental, pode lutar em favor do meio ambiente sem relegar o ser humano a uma posição subalterna. Seja por meio de um amadurecimento pessoal profundo e a perda de uma visão antropocêntrica, seja através de ações como protestos, sabotagens, plantio de árvores ou desobediência civil, há formas mais eficazes de lutar pelo biocentrismo sem recorrer à armadilha do capital, que sai sempre vencedor.

Figura 5 – Gwen Fairling



Fonte: MURPHY, 2018, p. 68

Gwen Fairling, uma garota de 19 anos de idade, é a escolhida para gerar o segundo Jesus Cristo. A “virgem mãe”, supostamente escolhida num processo de seleção por todo o país feito pela OPHIS, já havia sido selecionada antes do início dos testes. Como tudo que concerne à grande mídia, sua escolha foi uma jogada do entretenimento manipulativo, a fim de que os americanos tivessem a impressão de que alguém do povo, como eles, havia sido escolhido para gerar um clone do Messias que nasceu em meio à pobreza. Gwen representa uma jovem manipulada e objetificada: seu cabelo foi pintado de loiro, foi implantado silicone em seus seios, seus dentes e nariz passaram por cirurgias estéticas e, durante a gravidez, ela manteve uma rotina pesada de exercícios para se manter em forma, tudo para aumentar seu apelo de garota comum junto ao público; sua liberdade e sua capacidade de gerar uma vida foram vendidas por uma quantia de dinheiro que lhe possibilitava melhorar a vida da família e garantir a faculdade das irmãs; até a imagem da criança que sairia de sua barriga foi determinada por um programa de manipulação genética antes mesmo de seu nascimento. A mãe do novo Jesus é uma prisioneira do *show business*.

Após o nascimento de seu filho, Gwen entrou num estado de depressão pós-parto, que se agravou com a percepção de que não poderia criar o bebê como bem entendesse, somada ao

fato de estar presa num lugar em que era vigiada 24 horas – e, conseqüentemente, mundialmente julgada pelas suas atitudes – e à distância da família. Devido à bebida alcoólica que o próprio criador e diretor do programa, Rick Slate, deu a ela, passou a ser taxada pela mídia de alcoólatra, o que a fez se ver como uma péssima mãe. Após tudo isso e descobrir que sua família havia desaparecido sem dar notícias, Gwen ficou ainda mais deprimida e cedeu ao alcoolismo, enquanto tentou várias vezes fugir da ilha e cometeu uma tentativa de suicídio dentro do programa. Quando tentou fugir com seu filho, já adolescente, foi expulsa do programa por Slate. Numa nova tentativa de suicídio, ela acreditou ter sido salva da morte por um anjo e tornou-se profundamente religiosa, juntando-se à NCA.

Em certo momento, pouco antes de tentar resgatar o filho do *reality show* e morrer, por intervenção de Slate, em frente ao seu filho, Gwen diz, em uma vinheta em que é entrevistada num *talk show*, que “os sistemas do governo e da lei estão falidos, [...] por isso não jogo mais pelas regras” (MURPHY, 2018, p. 110). Tal colocação revela uma descrença no sistema, no governo e na justiça, dita por uma personagem que apostou todas as fichas numa última tentativa de libertação através de seu próprio filho. Gwen é uma representação da mulher que é alvo do sistema capitalista e da mídia, tornando-se somente um produto. As páginas de *Punk Rock Jesus* desvelam a desumanização da personagem cada vez mais intensa, culminando numa desistência da sociedade e, em certos pontos, de si mesma, dado que se une a um grupo radical para buscar sua justiça. Em meio a uma conjuntura de crueldades e perseguições que destruíram seu psicológico, a fé de Gwen traz, ao mesmo tempo, libertação e tragédia. Porém, por mais que o impacto negativo do fanatismo leve a um desfecho terrível, é a imagem autoritária do capital que provoca o acontecimento. No fim das contas, Gwen era uma mulher em busca de libertação e do direito de viver com quem ama.

Figura 6 – Rick Slate



Fonte: MURPHY, 2018, p. 201

Em *Punk Rock Jesus*, não há personagem que personifique a ganância, a crueldade e o mal de forma mais eficaz do que Rick Slate. Com um visual baseado em Aaron Eckhart no filme *Thank You for Smoking* (2005), “Slate é tudo que odiamos nos mundos da política e dos negócios: mentiroso, manipulador e implacável. Ele sabe que é um vilão e ama isso” (MURPHY, 2018, p. 246). Sua aparência é especialmente caricata, sendo um dos únicos personagens na narrativa em que se detecta automaticamente a sua índole e o seu papel na história só pelo visual. O empresário, criador e diretor do Projeto J2 é um retorno aos Estados Unidos no qual o *punk* se fortaleceu: é a América dos anos 1980, sob o governo de Ronald Reagan, do conservadorismo manipulativo e do consumismo de luxo. Suas táticas se assemelham às utilizadas pelo país durante a Guerra Fria, em que compra a solução de todo e qualquer problema sem se preocupar com as consequências.

Durante toda a narrativa, seu papel é manipular os fatos, atrair mais telespectadores por meio de falsos milagres e polêmicas provocadas, inchar o espetáculo grotesco televisionado ao pôr vidas em risco, educar o novo Messias de uma forma enviesada, censurada e voltada a uma visão reacionária e criacionista, utilizar a religião como produto, chantagear seus associados devido ao seu poder econômico e político, provocar mortes sem sujar o próprio nome e ser o porta-voz ideal da grande mídia. Slate é, provavelmente, o personagem mais bem escrito de *Punk Rock Jesus*, pois cumpre com maestria o seu papel de vilão e da representação caricata do capitalismo predatório. Seu desfecho, por mais violento que seja, é catártico ao leitor.

Aqui, Rick Slate é a antítese perfeita do *punk*. Tudo que o movimento mais abomina está materializado em sua imagem. Seu poder é vasto e incalculável, dando um exemplo palpável dos tipos de relações sociais comandadas pelas elites econômicas. Por mais figurativo e pejorativo que seja, Slate é um retrato fiel das principais características dos grandes magnatas da mídia. Dinheiro, luxo, exagero, mentiras e negócios, cada expressão, cada posição corporal, cada movimento na narrativa, cada fala traz em si o arquétipo do capitalista norte-americano. Não é à toa que, em certo momento da história, sua imagem esteja à frente da bandeira americana, como se pode ver na figura 6. A mensagem foi transmitida sem nenhuma sutileza.

Figura 7 – Tim

Fonte: MURPHY, 2018, p. 28

Tim, em meio à narrativa, serve como alívio cômico e bússola moral, mas traz um peso um tanto ambíguo quanto à sua representação. Sendo o único personagem negro de importância na narrativa, evidencia uma centralidade branca muito forte – algo que não é específico somente dessa minissérie, mas dos quadrinhos *mainstream* em geral. Considerando que a HQ foi lançada em 2012, momento em que as demandas por representatividade ainda estavam em crescimento, a presença de Tim chega a ser um avanço para a época. Segundo o autor, Tim é “vagamente batista, mas isso não transparece até a edição cinco” (MURPHY, 2018, p. 252), para que a história não corresse o risco de se tornar panfletária e poder adicionar personalidades que se relacionassem de forma saudável com a religiosidade.

Ainda assim, o fato de Tim ser possivelmente o personagem mais sensato, tranquilo e capaz de dialogar, servindo de bússola moral, representa um tipo de indivíduo de postura positiva, que reage contra as injustiças numa ação direta sub-reptícia. Tim representa um segmento do movimento *punk* adepto da não-violência e da sensatez de pesar quando o confronto é válido ou não, visto que existem outras formas de agir de forma subversiva sem arriscar a própria integridade e a dos outros.

Figura 8 – Daisy Milton

Fonte: MURPHY, 2018, p. 41

Daisy Milton é a líder da NCA (Novos Cristãos Americanos), um grupo fundamentalista de cristãos americanos que representa esse segmento da sociedade na HQ. Diferentemente da leitura feita por alguns leitores, que acreditavam que os cristãos foram injustamente caricaturados, a intenção de Murphy é mirar somente nos radicais, visto que há outros personagens na trama (Thomas, Gwen e Tim) que também são religiosos, mas não de uma forma tão absurdista. Como o próprio autor coloca: “É claro que nem todo cristão é um fanático como um membro da NCA, mas alguns são e chegam às manchetes com tanta frequência que acho justo aparecerem na ficção.” (MURPHY, 2018, p. 251). A NCA surge em momentos pontuais da trama quase como uma piada, já que eles não conseguem o que querem, até a última parte da história.

Perseguindo incansavelmente o programa e seus associados, a fim de acabar com o falso templo ao anticristo e dar um fim à abominação realizada contra Deus – intercalada por um período de cessar-fogo durante a educação do garoto, durante um intervalo de tempo em que acreditava que ele poderia realmente ser o Messias reencarnado –, a caricatura que Daisy e seus asseclas representam versa sobre a ameaça da tentativa de idiotização dos grupos extremistas por parte de seus detratores. Ao ser visto como piada e não ser levado a sério, a tendência é que a violência exercida pelo grupo se agrave, culminando em ações extremamente temerosas e que colocam em risco a vida não só dos alvos, mas dos transeuntes. A NCA não é uma piada, mas um alerta.

Figura 9 – Cola



Fonte: MURPHY, 2018, p. 88

Apesar de, num primeiro momento, ser um personagem acessório, o urso-polar geneticamente modificado para agir de forma dócil com os humanos atrai o carinho do espectador para fazê-lo sentir o peso de sua perda. Cola, que durante o período depressivo de Gwen age como protetora do clone, estabelece um senso de proximidade com os personagens e o leitor. Para Sean Murphy, “Cola é um lembrete do que está em jogo para Epstein e a luta

dela para combater o aquecimento global” (MURPHY, 2018, p. 249). O urso remete a duas coisas: aos comerciais da Coca-Cola – não à toa o nome – e às propagandas antiaquecimento global com ursos polares ficando sem gelo.

Ainda que, na trama, o sacrifício de Cola represente o peso de uma situação impossível de se ignorar para Thomas e a morte da inocência do segundo Jesus, Cola representa o caráter sensacionalista e hipócrita de preocupação ambiental midiática – já que, ao mesmo tempo que ursos polares são utilizados comercialmente, as grandes empresas que veiculam tais publicidades não diminuem a agressão à natureza – e a luta pelos direitos dos animais, pois o sofrimento deles não está relacionado somente à alimentação humana e à indústria alimentícia. Todo o dano causado ao meio ambiente pela sociedade impacta na forma como os animais sobrevivem. Humanizar Cola e matá-la é uma forma de conscientização, assim como o aparecimento do filhote de urso no fim da história representa a esperança de que essa espécie e várias outras sejam salvas da extinção.



Fonte: MURPHY, 2018, p. 137

Personagem mais representativo e emblemático da história, já que é a razão de seu título, Chris, o clone de Jesus, é literalmente um filho da mídia. Porém, diferente de Truman (THE TRUMAN..., 1998), Chris sabia quem era e que o mundo todo estava acompanhando seus passos. Gerado sob circunstâncias desonestas, sua criação foi guiada pela ganância da OPHIS e pelas expectativas do mundo. O garoto era realmente Jesus? Ele podia realizar milagres? O que ele faria quando se tornasse adulto? Tratado como um produto de interesse público, educado para ser um novo deus, induzido a agir da forma como todos esperavam, confrontado com a crueldade da religião que ele representava, negligenciado a ponto de correr

risco de vida por acreditar que poderia realizar milagres, impedido de crescer e amadurecer, vigiado em qualquer ambiente que frequentava, a vida de Chris é somente um grande espetáculo que, durante os primeiros 15 anos de sua vida, trazem a expectativa de quem o jovem se tornará. E a resposta a isso não poderia ser mais irônica.

O ponto-chave de *Punk Rock Jesus* é o ápice da revolta. Após ter sua infância ameaçada, sua adolescência impedida e assistir à deterioração emocional de sua mãe, que ainda seria expulsa do complexo, os primeiros rompantes de rebeldia de Chris aparecem através do vandalismo, da raiva e da recusa em ser parte do show. Após presenciar a morte de sua mãe, o ódio precisa ser canalizado, e a forma encontrada foi recorrendo, por sugestão de Tim, aos discos de *punk rock* de Thomas, além das leituras recomendadas pela Dra. Epstein. Música *punk*, evolucionismo, ciência, política, ateísmo, aprendizado da História sem censura; somado à revolta e ao ódio, tudo isso resulta na transformação do jovem em um *punk*. E, como não poderia deixar de ser, a revelação dessa nova postura veio durante a premiação do Grammy, para onde todos os holofotes estavam virados e sobre o qual Slate não tinha poder para impedir a transmissão. Chris usava a própria mídia para tentar implodi-la.

Chris, ao se tornar *punk*, representa a visão midiática do que é movimento. Mesmo que sua revolta tivesse causas reais, o garoto torna-se só mais raivoso e autodestrutivo. Após fugir de Slate, o clone, agora *punk* e ateu, vai a Nova York e vira vocalista da banda The Flak Jackets, uma das últimas bandas *punk* que existem. Em cima do palco, Chris inicia uma cruzada contra a mídia, a religião, a política e a sociedade americana, ao mesmo tempo que mantinha um programa de ajuda aos pobres. Nos bastidores, Slate e a OPHIS tentavam calar Chris e sua banda, algo que só aconteceria quando a OPHIS lhe liberasse o Sudário de Turim para provar que ele não era clone de Jesus Cristo – o que lhe é revelado por Epstein. A atitude mais impensada que Chris tomaria, após sofrer um atentado da NCA, seria fazer uma turnê mundial do Flak Jackets, começando por Jerusalém. Lá, a banda sofre um atentado, que resulta na morte da guitarrista, no cancelamento da turnê, no fim da banda e na quebra da promessa de não matar feita por Thomas. Chris iniciou uma guerra da qual ele seria a principal vítima após revelar em entrevista que não era clone de Jesus pois, como prova, tinha uma irmã gêmea, Rebekah, criada pela Dra. Epstein como se fosse sua filha.

Sean Murphy admite que Chris não tinha tanta profundidade quanto os outros personagens, mantendo-o fiel aos princípios mesmo após a tragédia em Jerusalém. O Jesus *punk*, filho da mídia, não poderia ser diferente do *punk* alardeado por ela. A raiva incontida, a inconsequência, a intransigência quanto aos excessos de seus princípios, a irresponsabilidade pelos próprios atos, tudo remetia ao *punk*-empreendimento dos Sex Pistols, aos jovens

revoltados que queriam chocar através de seu estilo, de sua postura e de seu posicionamento contrário à sociedade. Por mais que fosse guiado a isso por motivos justos e tivesse realizado um esforço em ajudar grupos vulneráveis e conscientizar os ouvintes de sua música quanto à secularização da sociedade, o idealismo cego levou-o por um caminho sem retorno. Do mesmo modo que a imprudência dos primeiros *punks* resultaram em um fim precoce, Chris foi sacrificado pelo ódio sentido por ele e por outros. A morte do personagem – que, de uma forma distorcida, tem paralelos com a morte de Sid Vicious – é uma representação do risco do ódio, um manifesto contra os fanatismos e radicalismo. Mas, assim como a estátua de Chris edificada em sua homenagem após seu falecimento, o legado do *punk* o manteve e mantém vivo.

Figura 11 – Rebekah



Fonte: MURPHY, 2018, p. 193

Apesar da participação reduzida na trama, Rebekah é fundamental à história. Apresentada por Sarah como sua filha gerada por inseminação artificial, Rebekah cresceu com Chris e, pouco antes da morte do Jesus *punk*, descobriu que era sua irmã gêmea, descartada por Rick Slate quando ainda era recém-nascida. Seus momentos na trama estabelecem uma proximidade com Chris que lhe dá um certo poder de convencimento sobre o jovem. A garota é um contraponto necessário.

No fim, Rebekah é mais como Cristo do que Chris jamais foi. Depois do incidente em Jerusalém, Chris ainda é cabeça-dura para admitir que seu ateísmo radical não é efetivo. Sem estar cega pela raiva ou ressentimento, Rebekah está livre para resgatar a moral de PRJ que se perdeu em Chris. Embora ele morra em seguida, o legado dele viverá por meio de Rebekah. Ela é um “novo e melhorado” Chris: tão inteligente quanto ele, fisicamente perfeita, mas com mais tolerância em relação a questões de espiritualidade e muito mais moderada em sua abordagem. (MURPHY, 2018, p. 254)

Sem Rebekah, o único jovem importante na trama seria Chris, o que daria margem para que *Punk Rock Jesus* fosse interpretada como uma obra de estereotipagem não só do *punk* em si, mas do adolescente. O radicalismo e a irredutibilidade do Jesus *punk* poderiam ser vistos como uma generalização da postura arrogante jovem. Porém, Rebekah traz esse outro olhar, essa outra postura. Ela representa a tolerância e a moderação que os jovens podem ter, numa forma de mostrar que tais características não são exclusivas dos adultos. Ainda que não esteja relacionada ao movimento *punk*, Rebekah é a contraparte necessária a ele. A raiva e rebeldia não devem ser a tônica da postura *punk*; são importantes a tolerância e o respeito para que haja uma troca positiva com a sociedade. Chris e Rebekah são os dois lados da mesma moeda.

5.4 ELEMENTOS TEXTUAIS

A premissa inicial já estabelece uma espécie de visão crítica da sociedade quanto à sua relação com a mídia, o sensacionalismo e a idolatria. O primeiro vislumbre da narrativa principal já revela ao público uma negociação entre a ciência, a Igreja Católica e a grande mídia em torno da realização de um espetáculo midiático guiado por polêmicas e revoltas, garantindo um interesse constante do público. Afinal, quem não ficaria curioso em saber o resultado de tal empreitada? A visão da mídia como sensacionalista é algo muito presente na contracultura, em especial no movimento *punk*, devido ao relacionamento conflituoso entre ambos. É devido ao escrutínio da imprensa que o *punk* é erroneamente visto como expressão de delinquência e violência, moda passageira ou um grupo associado a segmentos sociais de inclinações supremacistas, preconceituosas e nazifascistas. Logo, a grande mídia constitui-se como um dos principais inimigos do *punk*.

Além disso, por serem adeptos do anarquismo, os *punks* rejeitam a ideia de Estado e autoridade, de maneira que a religião, especialmente as institucionalizadas, como a Igreja Católica, é alvo de suas críticas. A rejeição do controle externo associa-se, muitas vezes, à adesão ao ateísmo, algo feito pelo próprio Sean Murphy. A banda anarco-*punk* Crass colocaria nos seguintes termos: “A anarquia é a rejeição desse controle do Estado e representa uma demanda do indivíduo para viver uma vida de escolha pessoal, não de manipulação política” (O’HARA, 2005, p. 83). Ainda que o trecho fale sobre o contexto político, a ideia da negação ao controle expande-se também ao sentido religioso, tanto que um dos lemas do anarco-*punk* é “*No God, no master*” (“Sem Deus, sem mestre”). A plena liberdade do indivíduo ocorre quando este se desvencilha de todo tipo de poder associado ao *status quo* que age sobre ele.

Todo o enredo é recheado de críticas à sociedade que, de alguma forma, coadunam com o pensamento da contracultura *punk*. A história desvela uma trama de manipulações provocadas pela OPHIS e por Rick Slate em busca da audiência, utilizando a religião como um simples elemento de interesse para consumo. A emissora de TV apropria-se de dois símbolos religiosos – o Santo Sudário de Turim e Jesus Cristo – para transformá-los em produtos midiáticos. Essa prática não sofre alteração durante a narrativa: no desfecho, Slate, após declarar falsamente sua fé à Justiça americana, já está planejando um novo *reality show*, desta vez com o clone de Maomé. Os limites, para o magnata da mídia, não existem; se o jogo não pode ser ganho através do *show business*, pode ser resolvido nos bastidores, através de ameaças, processos e tentativas de compra, como o que aconteceu com a Flak Jackets.

A partir da quarta edição, quanto Chris torna-se *punk*, o discurso do personagem torna-se muito mais próximo ao discurso do movimento, semelhante ao tom do *punk* londrino do final da década de 1970 e à agressividade das declarações do *hardcore* americano oitentista. Num dos primeiros momentos de contato com a música *punk*, Chris cita o nome da música *Jesus Was a Terrorist*, do ex-Dead Kennedys Jello Biafra.

Jesus was a terrorist
 Enemy of the state
 That's what the Romans labeled him
 So he was put to death
 He died for his beliefs
 What's changed today?
 Today bible-thumping cannibals
 Reap money from his name
 Buy cable networks & power
 With old ladies' checks
 If Jesus saw Pat Robertson
 What do you think he'd say?
 Tax-free they re-write our laws
 And sick 'em on you
 Women don't control their bodies
 TV preachers do
 Censor everything from bathing suits
 To science books
 From the schoolroom to the bedroom
 They want our thoughts - or else
 They treat us like the Romans
 Used to treat the Christians
 Even some churchgoing folks are scared
 Modern catacombs of fear
 Built with money, power and threats
 Rock'n'roll is labeled porn
 Sell a record, you're under arrest
 Instead of fighting AIDS
 They try to stop us having sex

They brag that they won't quit
 Til they take dominion over our lives
 Is freedom of speech such a terrorist act
 Is spiritual peace such a satanic threat
 Believe what you want
 But we'll fight to keep
 Out heads from being cemented in your sand.. (BIAFRA, 1991)

A letra da música acima é determinante para entender a mudança de postura de Chris e os acontecimentos da história. Podemos comparar os Estados Unidos com o Império Romano devido à posição de principal potência econômica mundial. Chris, após sua revolta, torna-se inimigo da política e da sociedade religiosa, morrendo por suas crenças. Slate usa o cristianismo para ter audiência e ganhar dinheiro. Gwen não tinha liberdade sobre os próprios atos e o próprio corpo, que passou por processos estéticos para agradar ao público. A educação de Chris era censurada, e a ciência não lhe era ensinada. Suas atitudes subversivas, polêmicas e abrasivas eram sua forma de dizer sua opinião, e a pregação do ateísmo tornou-se seu grito contra toda religião. Sean Murphy utiliza muitos dos elementos presentes na letra de Jello Biafra para construir momentos de sua narrativa. Intencional ou não, os pontos em comum com o movimento *punk* são patentes.

Ademais, um dos aspectos mais marcantes em *Punk Rock Jesus* é o ataque direto aos Estados Unidos, à sua ganância capitalista e à sua sociedade retrógrada. O discurso anti-americano, antes dos ataques incisivos da *hardcore*, já se faziam presentes no *punk* britânico, como na música da banda escocesa The Exploited, *Fuck the USA*.

There really is nothing nice about USA
 You go to the hospital you have to pay
 The dollar is the language that they all speak
 They don't really bother about the radiation leak
 Fuck the USA
 They keep their secrets undercover
 The rich don't bother about those that suffer
 This ain't the land of milk and honey
 Cause all they want is money money money
 Fuck the USA
 Nuclear bombs are fuck all new
 You'd better start running when they drop on you
 Run into a shelter, play hide and seek
 Cause when you die your body reeks
 Fuck the USA
 There really is nothing nice about USA
 You go to the hospital you have to pay
 The dollar is the language that they all speak
 They don't really bother about the radiation leak
 Fuck the USA (THE EXPLOITED, 1982)

Figura 12 – Discurso de Chris no Grammy Awards



Fonte: MURPHY, 2018, p. 125

No plot secundário, acompanhando o passado de Thomas, o visual *punk* está presente, mas não se estabelece de forma dialógica. No caso do personagem, o estilo está mais relacionado a uma postura violenta e agressiva. Por mais que, na história, já tenho ficado claro o gosto de Thomas por *punk rock*, a participação do IRA não faz parte do conjunto de crenças do *punk*. Na verdade, essa radicalização que o *punk* promovia e ainda promove era apropriada por diversos grupos sociais, de modo que o elemento visual agressivo dessa contracultura se torna mais comum do que a própria música. Porém, como o *punk* se constrói nos círculos *underground*, o acesso a essa mentalidade unificada do movimento não é muito comum aos que estão fora do meio. A união *punk*, nesse caso, é uma inversão da luta de poder: as periferias culturais de todo o mundo, através da comunicação intermovimento via **fanzines** enviados para vários países, excluía a sociedade mais ligada ao centro daquela construção de mentalidade. As práticas culturais *punks*, durante os anos 1980, sobreviviam em espaços de resistência, defendendo-se do domínio pela cultura hegemônica. O processo iniciado nos anos 1990 abre essa margem para a apropriação das características dos *punks* e deturpação superficial de seus ideais. O problema nunca foi estar no *mainstream*, mas o que custava permanecer nele.

5.5 ELEMENTOS VISUAIS

A excelente arte de Sean Murphy em preto-e-branco não foi uma escolha somente de gosto pessoal, mas uma intenção de emular o estilo *underground* nas páginas de sua história em quadrinhos. A arte de traços simples, mas detalhista, conta com algumas vinhetas de visual mais poluído de acordo com o nível de agressividade da cena. Essa reprodução do caótico e a falta de cor estão associados ao estilo dos *fanzines punks*.

Na história, as referências ao *punk* tornam-se mais presentes somente a partir da edição quatro, quando Gwen morre. Antes disso, acontece uma referência à banda Stiff Little Fingers na edição dois (MURPHY, 2018, p. 44) durante diálogo entre Tim e Thomas, e duas referências em camisas da Dra. Epstein: Ramones e Dead Kennedys.

Figura 13 – Dra. Epstein com camisa do Ramones



Fonte: MURPHY, 2018, p. 50

Figura 14 – Dra. Epstein com camisa do Dead Kennedys



Fonte: MURPHY, 2018, p. 86

Figura 16 – Primeira aparição de Chris com o visual *punk*



Fonte: MURPHY, 2018, p. 124

No decorrer da história, outros elementos típicos do estilo *punk* são vistos: Coelho, guitarrista dos Flak Jackets, utiliza saia curta com cinta-liga, num resgate do fetichismo londrino da Sex; em meio ao público, jaquetas de couro, acessórios com spikes, cintos com balas de revólver, cabelos espetados e moicanos, tatuagens pelo corpo, jeans velhos e surrados, toda a indumentária relacionada ao movimento *punk* marca presença, de alguma forma, em meio aos transeuntes das páginas de *Punk Rock Jesus*.

Figura 17 – Exército *punk* da Flak Jackets



Fonte: MURPHY, 2018, p. 144

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sean Murphy, em *Punk Rock Jesus*, faz uma incursão subversiva por um mundo hipotético em que a grande mídia, aliada ao fundamentalismo cristão, domina o que a sociedade vê, sente, faz e quer. Nessa realidade fictícia, a tecnologia permite um avanço da manipulação, em que até rostos podem ser desenhados antes de nascer. Com dinheiro e acesso ao que a ciência tem a oferecer, o controle da realidade veiculada nas telas de TV é minucioso, cuidadoso. A verdade perde forças no mundo. De repente, o retorno – não, a duplicação – de Jesus Cristo é possível. O mundo terá de volta seu maior astro. O que será dele?

É interessante pensar que, no contexto da sua época, Jesus equivalia, sim, a um *punk*: as falas contra o Império Romano, a visão espiritual subversiva, a união a elementos excluídos pela sociedade, o ataque ao Templo de Jerusalém, a educação às massas, o “dai a César o que é de César”. Geralmente associado aos hippies, talvez Jesus estivesse mais próximo do *punk*. Afinal, a crucificação era a pena máxima dada aos subversores da ordem. E é isso exatamente o que o *punk* é.

O autor usa o elemento *punk* como um subterfúgio da rebeldia. Boa parte de sua utilização dentro da narrativa se traduz numa visão muito banalizada do que é ser parte dessa contracultura. A rebeldia idealista e agressiva do adolescente revoltado é a primeira impressão que fica, além, é claro, do forte apelo visual que a estética *punk* tem. Mas isso parece ser somente a camada mais exterior da narrativa. Outros personagens revelam um grau de maturidade mais elevado, assim como outros modos de reagir em relação aos reveses. Se, por um lado, a NCA, que chama mais atenção nesse debate sobre religiosidade, não é a caricatura da totalidade dos cristãos que Sean Murphy quer fazer, por que Chris não poderia ser a mesma coisa? Uma representação mais estereotipada do *punk*, que vive rodeado por outras influências humanas: Sarah Epstein, em dois momentos, usa camisas de bandas *punk*; Tim reconhece Stiff Little Finger, uma banda irlandesa de *punk rock*, quando a ouve; Thomas tem um vasto arsenal de discos do gênero. Da mesma forma, cada um representa uma abordagem ideológica: o ambientalismo de Sarah, a desobediência civil e ação direta de Tim e a violência como método de defesa de Thomas.

O *punk* não criou a crítica à sociedade, mas auxiliou bastante na popularização da acidez verbal, da agressividade dialógica, da verborragia direcionada ao topo da hierarquia. A contracultura *punk* deu uma nova voz aos frustrados, aos oprimidos, aos abandonados. O mundo todo faz parte desse movimento, e em todo lugar há alguém fazendo *punk*.

Quanto à nossa pergunta inicial, *Punk Rock Jesus*, de forma simples, mas bem construída, entrega ao público um enredo pungente e envolvente de forte teor antissistêmico ligado na frequência frenética do *punk rock*. Apesar de ser uma obra muito recente, que não completou ao menos dez anos, é possível afirmar que, futuramente, ela poderá servir como base de estudos sobre representações da ideologia *punk* na mídia e a relação entre *underground* e *mainstream* através da cultura de massa. Há elementos muito interessantes, principalmente a partir do momento que Chris assume o microfone e passa a vomitar sua frustração e raiva em cima de tudo e todos. O *punk* nasceu para fazer isso. Eram jovens que queriam esfregar na cara da sociedade o idiotismo, os vícios, as depravações, as hipocrisias e todo o lixo que havia sido escondido debaixo do tapete.

Esse trabalho é uma simples incursão numa nova possibilidade de objeto de pesquisa para a história do *punk*. A análise desses elementos da obra está sujeita não somente à bibliografia e à compreensão do autor quanto à linguagem dos quadrinhos, mas também à disponibilidade de informações sobre o autor e o contexto de produção, assim como à experiência do autor com a própria contracultura *punk*. Por não haver uma historiografia definitiva sobre o movimento, várias obras preenchem essa lacuna, mas muito do conhecimento está no campo audiovisual e na vivência, através do contato com a música e as bandas, o que permitiria perceber, talvez, mensagens inconscientes. Informações de textos ou entrevistas em que Sean Murphy aborde mais sobre o *punk* em sua HQ do que sobre o aspecto religioso, por exemplo, também ampliariam a compreensão sobre o assunto, permitindo estabelecer relações mais acertadas.

No Brasil e no mundo de hoje, uma obra como *Punk Rock Jesus* soa necessária. Com a ascensão do ódio como posicionamento político, a ameaça constante do fascismo e o fantasma da ditadura pairando sobre a sociedade brasileira, levantar a voz para gritar “eu não quero isso!” parece algo muito válido. Mas o objetivo não é provocar mais guerra, mas intensificar o teor do discurso contrário a ela. O mundo está ameaçado, e precisa do *punk* mais do que nunca. A juventude, responsável por tanta efervescência desde a década de 1940, não pode se acomodar agora. O futuro é incerto, mas reserva temeridades. Sem ação, não há mudança. E a mudança precisa acontecer, antes que seja tarde demais.

Mas não será. Nunca será.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**: Fragmentos Filosóficos. [s.l.]:[s.e.], 1947. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/208/o/fil_dialetica_esclarec.pdf. Acesso em: 15 dez. 2020.

ALIEN. Direção: Ridley Scott. Produção: Gordon Carroll; David Giler e Walter Hill. Intérpretes: Tom Skerritt, Sigourney Weaver; Veronica Cartwright; Harry Dean Stanton. John Hurt e outros. Roteiro: Dan O'Bannon. Los Angeles: 20th Century Fox, 1979. 1 DVD (117 min.), son., color.

ASSIS, Érico. CCXP | Sean Gordon Murphy fala sobre a polêmica de Punk Rock Jesus. **Omelete**. 6 dez. 2014. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/comic-con-2/ccxp-sean-gordon-murphy-comenta-polemica-de-punk-rock-jesus>. Acesso em: 3 fev. 2021.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: _____. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p.277-326.

BARI, Valéria Aparecida. Como um vilão brasileiro dos quadrinhos influenciou a criação do Batman: A Garra Cinzenta ataca! **Cajueiro**, Aracaju, v. 1, n. 2, p. 106-145, maio/nov. 2019.

BARROS, José D'Assunção. A História Cultural Francesa – caminhos de investigação. **Fênix - Revista de História e Estudos Culturais**, Uberlândia, ano 2, vol. 2, n. 4, out./nov./dez. 2005. Disponível em: <https://www.revistafenix.pro.br/PDF5/ARTIGO%201%20-%20JOSE%20BARROS.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2020.

BARTHES, Roland. A Retórica da Imagem. In: **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990, pp. 27-43.

BIAFRA, Jello. **Jesus Was a Terrorist**. São Francisco: Alternative Tentacles, 1991. Disponível em: <https://music.youtube.com/watch?v=eXx08QT-PXk&list=RDAMVMMeXx08QT-PXk>. Acesso em: 4 fev. 2021.

BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. Léxico e vocabulário fundamental. **ALFA: Revista de Linguística**, São Paulo, v. 40, p. 27-46, 1996.

BIO. **Sean Gordon Murphy**. [20--]. Disponível em: http://seangordonmurphy.com/?page_id=650. Acesso em: 28 jan. 2021.

BIVAR, Antonio. **Punk**. São Paulo: Edições Barbatana, 2018. (Outros Passos, 4).

BUENO, André; GOES, Fred. **O que é geração beat**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984. (Coleção Primeiros Passos, 130). Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/57109335/o-que-e-geracao-beat>. Acesso em: 13 dez. 2020.

BURKE, Peter. Conceitos Centrais. In: _____. **História e teoria social**. 2 ed. São Paulo: Editora UNESP, 2012. p. 67-143.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

CHAPMAN, James. Comic Cuts and Saucy Strips. In: _____. **British Comics**: a cultural history. Londres: Reaktion Books, 2011. p. 15-33.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural** entre práticas e representações. 2 ed. Lisboa: DIFEL, 2002. (Memória e Sociedade).

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos:** da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.

COHEN, Haron; KLAWA, Laonte. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro de. **Shazam!** 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977. p. 103-114. (Coleção Debates, 26).

DANTON, Gian. **Como escrever histórias em quadrinhos.** [s.l.]: VirtualBooks, 2000. Disponível em:

https://quadrinhopole.files.wordpress.com/2013/02/comoescreverhq_giandanton.pdf. Acesso em: 3 jan. 2021.

DIRTY Harry. Direção e produção: Don Siegel. Intérpretes: Clint Eastwood; Andy Robinson; Harry Guardino; Reni Santoni; John Vernon e outros. Roteiro: Harry Julian Fink; R.M. Fink; Dean Reisner; John Milius e Terrence Malick. Burbank, Califórnia: Warner Bros. Pictures, 1971. 1 DVD (102 min.), son., color.

DJUKANOVIC, Zoran. From ‘Punk Rock Jesus’ to ‘Joe the Barbarian’ – Exploring Sean Murphy’s Artistic Process in His Own Words. **Broken Frontier**. 27 abr. 2018. Disponível em: <https://www.brokenfrontier.com/sean-murphy-punk-rock-jesus-joe-barbarian-wake-hellblazer/>. Acesso em: 30 jan. 2021.

DUEBEN, Alex. Murphy Gets Passionate with “Punk Rock Jesus”. **CBR.com**. 12 jun. 2012. Disponível em: <https://www.cbr.com/murphy-gets-passionate-with-punk-rock-jesus/>. Acesso em: 1 fev. 2021.

EASY Rider. Direção: Dennis Hopper. Produção: Peter Fonda; William Hayward; Bert Schneider e Bob Rafelson. Intérpretes: Peter Fonda; Dennis Hopper; Jack Nicholson; Karen Black; Phil Spector e outros. Roteiro: Peter Fonda; Dennis Hopper e Terry Southern. Los Angeles: Columbia Pictures, 1969. 1 DVD (94 min.), son., color.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1985.

FERRO, Marc. O Filme: Uma contra-análise da sociedade? In: LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre (Orgs.). **História: Novos Objetos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves Editora S.A, 1975. p. 199-215.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica.** São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GEERTZ, Clifford. Uma Descrição Densa: Por Uma Teoria Interpretativa da Cultura. In: _____. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008. p. 2-21.

GOMBRICH, Ernst H. Sobre a interpretação da obra de arte: o quê, porquê e o como. **Cadernos de Arquitetura e Urbanismo**, Belo Horizonte, v. 12, n. 13, p. 11-26, dez. 2005.

HOBBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos:** O breve século XX - 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HOWE, Sean. **Marvel Comics:** a história secreta. São Paulo: LeYa, 2013.

KARNAL, Leandro; TATSCH; Flavia Galli. A memória evanescente. In: PINSHY, Carla Bessanezi; LUCA, Tania Regina de (orgs). **O historiador e suas fontes**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 9-27.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001 (Coleção Antropologia Social).

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é História em Quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987. (Coleção Primeiros Passos, 144).

MANINA, la fille sans voiles... Direção e produção: Willy Rozier. Intérpretes: Brigitte Bardot; Jean-François Calvé; Howard Vernon; Henry Djanik. Espanita Cortez e outros. Roteiro: Willy Rozier e Xavier Vallier. Paris: Cocinor, 1952. 1 DVD (86 min.), son., p&b.

MARCUSE, Herbert. **A Ideologia da Sociedade Industrial: O Homem Unidimensional**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zaharb Editores, 1973.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global – de 1968 até os dias de hoje**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem: Understanding Media**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MELÃO, Cesar Augusto. **O punk sob o olhar da mídia: um estudo léxico-discursivo**. 2013. Dissertação (Mestrado em Filologia e Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

MELLO, Cecília Antakly de. Free Cinema: o elogio do homem comum. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [s.l.], v. 35, n. 29, p. 59-79, 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65660>. Acesso em: 3 fev. 2021.

MELO, Érica Isabel de. Riot Grrrl: feminismo na cultura juvenil punk. In: SEMINÁRIO FAZENDO GÊNERO, 7., 2006, Florianópolis. **Anais [...]**. Seminários temáticos 01 – Gênero e Sociedade. Florianópolis: UFSC; UDESC, 2006. Disponível em: http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/fg7/artigos/E/Erica_Melo_Riot_01.pdf. Acesso em: 15 out. 2020.

MERHEB, Rodrigo. **O som da revolução: uma cultura história do rock, 1965-1969**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MORAES, Dênis de. Imaginário social e hegemonia cultural. **Gramsci e o Brasil**. 2002. Disponível em: <https://www.acesa.com/gramsci/?page=visualizar&id=297>. Acesso em: 2 fev. 2021.

MORIN, Edgar. Os Olimpianos. In: _____. **Cultura de massas no século XX: neurose**. 9. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997. p. 105-109.

MOYA, Álvaro de. Era uma vez um menino amarelo. In: _____. **Shazam!** 3 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977. p. 15-96 (Coleção Debates, 26).

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre: L&PM Editores, 1987.

MURPHY, Sean. **Punk Rock Jesus**. Barueri: Panini Brasil, 2018.

O'HARA, Craig. **A filosofia do punk: mais do que barulho**. São Paulo: Radical Livros, 2005.

OFF Road. **American Library Association**. 1996-2021. Disponível em: <http://www.ala.org/awardsgrants/content/road-1>. Acesso em: 30 jan. 2021.

OLIVEIRA, Antônio Carlos de. **Os fanzines contam uma história sobre punks**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2006.

PENN, Gemma. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George (Eds.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. p. 319-342.

PEREIRA, Carlos Alberto M. **O que é contracultura**. 8 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1992 (Coleção Primeiros Passos, 69).

PUNK. Direção: Jesse James Miller. Produção: Iggy Pop; John Varvatos; Paul Gertz e outros. Intérpretes: Iggy Pop; John Lydon; Henry Rollins; Jello Biafra; Flea e outros. Roteiro: Jesse James Miller; John Barbisan; Eric Maran; Susanne Tabata; Graham Kev e Greg Ng. Nova York: Epix, 2019. 204 min., son., color. Série exibida pela Globoplay. Acesso em: 19 out. 2020.

PUNK: Attitude. Direção e roteiro: Don Letts. Produção: Anouk Fontaine; Andrew Higgie; Pete Kalhan e outros. Intérpretes: Jello Biafra; Bod Gruen; John Holmstron; Henry Rollins; Mick Jones e outros. Londres: 3DD Productions. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8bLUEhj18m0>. Acesso em: 17 out. 2020.

REBEL Without a Cause. Direção: Nicholas Ray. Produção: David Weisbart. Intérpretes: James Dean; Natalie Wood; Sal Mineo; Jim Backus; Ann Doran e outros. Roteiro: Stewart Stern. Burbank, Califórnia: Warner Bros. Pictures, 1955. 1 DVD (111 min.), son., color.

REYNOLDS, Jack. **Existencialismo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013 (Série Pensamento Moderno).

RODRIGUES, Daniel. **Anarquia na passarela: a influência do movimento punk nas coleções de moda**. Porto Alegre: Dublinense, 2012.

RODRIGUES, Sandro. **Introdução ao uso de psicodélicos em psicoterapia** (apostila do minicurso da Associação Psicodélica do Brasil). Rio de Janeiro: APB, 2019.

ROSZAK, Theodore. **A contracultura**. São Paulo: Vozes, 1972.

RÜDIGER, Francisco. **Theodor Adorno e a crítica à indústria cultural: Comunicação e teoria crítica da sociedade**. 3. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004 (Coleção Comunicação, 19).

SALAMANCA, Daniel Gómez. **Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España**. 2013. Tese (Doutorado em Comunicação) – Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Llull, Barcelona, 2013.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. 16. ed. 12ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 2006 (Coleção Primeiros Passos, 110).

SANTOS, Rafael de Souza. **A história e o ensino de História nos quadrinhos do Capitão América**. 2019. Monografia (Graduação em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2019.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VERGUEIRO, Waldomiro. A produção humorística brasileira publicada na revista MAD. **Triade: Comunicação, Cultura e Mídia**, Sorocaba, SP, v. 3, n. 5, p. 184-196, jun. 2015.

SOARES, Diego Francisco Vieira. A história e os aspectos dos animes e mangás. In: _____. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Coronel Bicaco, 2019. p. 7-19.

SOUSA, Nuno Pereira de. Entrevista a Sean Gordon Murphy. **Bandas Desenhadas**, 17 fev. 2020. Disponível em: <https://bandasdesenhadas.com/2020/02/17/entrevista-a-sean-gordon-murphy/>. Acesso em: 28 jan. 2021.

TEIXEIRA, Rafael. Os gibis americanos nos anos 40 e 50. In: SECRETARIA ESPECIAL DE COMUNICAÇÃO SOCIAL. **A indústria dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, 2003 (Coleção Cadernos da Comunicação, Série Estudos, 10).

THANK You for Smoking. Direção e roteiro: Jason Reitman. Produção: David O. Sacks; Elon Musk; Alessandro Camon; Michael Beugg; Edward R. Pressman e outros. Intérpretes: Aaron Ekchart; Maria Bello; Cameron Bright; Robert Duvall; Sam Elliot e outros. Century City, Califórnia: Searchlight Pictures, 2006. 1 DVD (92 min.), son., color.

THE DECLINE of Western Civilization Part III. Direção e roteiro: Penelope Spheeris. Produção: Ross Albert; Guy J. Louthan e Scott Wilder. Intérpretes: Myke Chambers; Stephen Chambers; Flea; Gary Fredo; Keith Morris e outros. [Estados Unidos]: Spheeris Films, 1998. 84 min., son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zVzxkBM-byU>. Acesso em: 18 out. 2020.

THE DECLINE of Western Civilization. Direção e roteiro: Penelope Spheeris. Produção: Gordon Brown; Penelope Spheeris e Jeff Prettyman. Intérpretes: Eugene Tatu; Alice Bag Band; Black Flag; Circle Jerks; X e outros. Culver City, [Estados Unidos]: Spheeris Films, 1981. 100 min., son., color. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=t_y1XWM2WHE. Acesso em: 18 out. 2020.

THE EXPLOITED. Fuck the USA. London: Secret, 1982. Disponível em: <https://music.youtube.com/watch?v=3bZzM4s0Hg8>. Acesso em: 4 fev. 2021.

THE FILTH and the Fury. Direção e roteiro: Julien Temple. Produção: Anita Camarata e Amanda Templo. Intérpretes: John Lydon; Steve Jones; Glen Matlock; Paul Cook; Sid Vicious; Malcolm McLaren e outros. Música: Sex Pistols. [Londres]: Film Four; Fine Line Features; United King Films, 2000. 1 DVD (108 min.), son., color.

THE GREAT Rock and Roll Swindle. Direção e roteiro: Julien Temple. Produção: Don Boyd e Jeremy Thomas. Intérpretes: Malcolm McLaren; Steve Jones; Paul Cook; Sid Vicious; Johnny Rotten e outros. Música: Sex Pistols. [Londres]: Virgin Films, 1980. 1 DVD (103 min.), son., color.

THE TRUMAN Show. Direção: Peter Weir. Produção: Scott Rudin; Andrew Niccol; Edward S. Feldman e Adam Schroeder. Intérpretes: Jim Carrey; Laura Linney; Ed Harris; Noah Emmerich e Natascha McElhone. Roteiro: Andrew Niccol. Los Angeles: Paramount Pictures, 1998. 1 DVD (103 min.), son., color.

THE WILD One. Direção: László Benedek. Produção: Stanley Kramer. Intérpretes: Marlon Brando; Mary Murphy; Robert Keith; Lee Marvin e outros. Roteiro: John Paxton e Bem

Maddow. Los Angeles: Columbia Pictures, 1953. 1 DVD (79 min.), son., p&b. Baseado no romance “TO Selvagem”, de Frak Rooney.

THOSS, Jeff. From Penny Dreadful to Graphic Novel: Alan Moore and Kevin O’Neill’s Genealogy of Comics in The League of Extraordinary Gentlemen. **Belphegor**, [s.l.], v. 13, n. 1, 2015. Disponível em: <https://journals.openedition.org/belphegor/624>. Acesso em: 29 dez. 2020.

TRON. Direção: Steven Lisberger. Produção: Donald Kushner. Intérpretos: Jeff Bridges; Bruce Boxleitner; David Warner; Cindy Morgan e outros. Roteiro: Steven Lisberger e Bonnie MacBird. Burbank, Califórnia: Walt Disney Pictures, 1982. 1 DVD (96 min.), son., color.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e crítica social**: o universo ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013 (Pensamento brasileiro. Invenção & crítica).