

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

ALINE COSTA CHERINI

**HQ *O DOCTRINADOR*: DISPUTAS NA FORMAÇÃO DA CONSCIÊNCIA  
HISTÓRICA NO CONTEXTO DAS JORNADAS DE JUNHO DE 2013**

FLORIANÓPOLIS,  
SET/2017.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

ALINE COSTA CHERINI

***O DOUTRINADOR: DISPUTAS NA FORMAÇÃO DA CONSCIÊNCIA  
HISTÓRICA NO CONTEXTO DAS JORNADAS DE JUNHO DE 2013***

Monografia apresentada ao Departamento de História do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel e Licenciado em História.

Orientador: Prof. Dr. Henrique Luiz Pereira Oliveira

FLORIANÓPOLIS,  
SET/2017.




Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Filosofia e Ciências Humanas  
Curso de Graduação em História

### ATA DE DEFESA DE TCC

Aos trinta dias do mês de novembro do ano de dois mil e dezessete, às 17 horas e 00 minutos, no LAPIS - Departamento de História, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos seguintes membros, Prof. Dr: Henrique Pereira Oliveira (Orientador(a) e Presidente); Thays Tonin (Titular); Júlio Bernardo Machinski (Suplente), designados pela Portaria Tcc nº 14/HST/CFH/2017, a fim de arguirm sobre o Trabalho de Conclusão de Curso da Acadêmica Aline Costa Cherini, intitulado: **"Doutrinador: Disputas na formação da consciência histórica no contexto da Jornadas de Junho de 2013"**. Aberta a Sessão pelo(a) Senhor(a) Presidente, a Acadêmica expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, a mesma foi arguida pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas, pelos membros da banca as seguintes notas, Prof. Dr: Henrique Pereira Oliveira, nota 10,0, Thays Tonin, nota 10,0, Júlio Bernardo Machinski, nota 10,0, sendo a acadêmica aprovada com a nota final 10,0. A acadêmica deverá entregar na Coordenadoria do Curso de Graduação em História em versão digital, o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva, até o dia 06 de dezembro de 2017. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pela candidata.

Florianópolis, 30 de novembro de 2017

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr: Henrique Pereira Oliveira (Orientador(a))

\_\_\_\_\_  
Thays Tonin (Titular)

\_\_\_\_\_  
Júlio Bernardo Machinski (Suplente)

\_\_\_\_\_  
Aline Costa Cherini (Acadêmica)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
**DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**  
Campus Universitário Trindade  
CEP 88.040-900 Florianópolis Santa  
Catarina FONE (048) 3721-9249 - FAX:  
(048) 3721-9359

Atesto que a acadêmico (a) Aline Costa Cherini, matrícula n.º 10201537, entregou a versão final de seu TCC cujo título é: *O Doutrinador: Disputas na formação da consciência histórica no contexto da Jornadas de Junho de 2013*, com as devidas correções sugeridas pela banca de defesa.

Florianópolis, 05 de dezembro de 2017.

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping, sweeping strokes, is positioned in the center of the page.

Henrique Luiz Pereira Oliveira

Orientdor(a)

À minha Lola.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos os profissionais do Departamento de História da Universidade Federal de Santa Catarina. Aos comprometidos docentes, aos sempre prestativos técnicos-administrativos e a todos os funcionários responsáveis por manter a boa estrutura e organização dos espaços que usufruí enquanto graduanda desta instituição. Agradeço especialmente ao trabalho de orientação do Professor Dr. Henrique Luiz Pereira Oliveira, pela atenção e paciência imensas dedicadas no processo de produção deste trabalho.

## RESUMO

O presente trabalho busca analisar a história em quadrinhos *O Doutrinador*, divulgada inicialmente no Facebook em 2013 e publicada em livro em 2014. A história em quadrinhos criada por Luciano Cunha narra a trama de um anti-herói que, revoltado com a corrupção política do Brasil, resolve fazer “justiça” caçando e matando aqueles que considera os “inimigos” do País. Abordamos a produção do quadrinho, as influências do autor e o momento histórico em que sua obra se situa. O contexto em que a revista emerge se destaca por importantes acontecimentos históricos, como as manifestações de junho de 2013 e a “criminalização da política” presente nos “escândalos” e “vazamentos” de informação reportados pela mídia hegemônica. A obra é lançada poucos meses antes das Jornadas de Junho e utiliza referências do discurso midiático para a construção da narrativa do quadrinho.

**Palavras-chave:** história em quadrinhos; manifestações de junho de 2013; consciência histórica.

## ABSTRACT

The present work seeks to analysis the comic book *O Doutrinador*, first divulged in Facebook in 2013 and published in book in 2014. The comic book created by Luciano Cunha narrates the plot of a hero who, revolted with a political corruption of Brazil, decides "make justice" hunting and killing those who consider the "enemies" of the country. We approach the production of the comic, the author's influences and the historical moment in which his work is located. The context in which the comics emerges is highlighted by important historical events such as the June 2013 Manifestations and a "criminalization of politics" present in the "scandals" and "leaks" of information reported by the hegemonic media. The work is launched a few months before the June Journeys and uses references from the speech media to a construction of the comic narrative.

**Keywords:** comic books; June 2013 Manifestations; historical consciousness.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>1 Breve história das histórias em quadrinhos</b> .....	<b>15</b>
1.1 Gênero aventura e política nos quadrinhos .....	17
1.2 O papel social do herói nos quadrinhos .....	22
1.3 O gênero aventura e a figura do herói .....	23
1.4 Super-herói e axiologia .....	25
1.5 O advento das <i>Graphic Novels</i> .....	25
<b>2 Apresentação do universo de <i>O Doutrinador</i></b> .....	<b>28</b>
2.1 <i>O Doutrinador</i> : resumo .....	29
2.2 O contexto na ficção .....	32
2.3 A influência dos anti-heróis da <i>Graphic Novel</i> em <i>O Doutrinador</i> .....	34
2.4 Instâncias narrativas .....	37
2.5 Metalinguagem .....	39
<b>3 Análise de <i>O Doutrinador</i>: a origem da HQ e as relações contextuais</b> .....	<b>42</b>
3.1 “Surfando na onda” das manifestações de junho de 2013 .....	48
3.2 O contexto histórico das manifestações de 2013 .....	50
3.3 O argumento da HQ e as referências “noticiosas” .....	52
3.4 A representação do <i>mass media</i> na HQ .....	54
3.5 O anti-herói revoltado e a elite política .....	58
3.6 Precarização dos serviços públicos .....	59
3.7 “Não acredito em política” .....	62
3.8 Populismo Petista .....	65
3.9 O monstro corrupção .....	67
3.10 Referências na HQ para a leitura do presente e a perspectiva de futuro .....	70
<b>4 O discurso anticorrupção e a criminalização política: do <i>mass media</i> à HQ <i>O Doutrinador</i></b> .....	<b>71</b>
<b>5 Consciência histórica, sentido e narrativa</b> .....	<b>75</b>
5.1 Consciência histórica e narrativa em <i>O Doutrinador</i> .....	81
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>83</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>84</b>

## INTRODUÇÃO

O interesse para a realização deste trabalho partiu da vontade de exercitar as possibilidades de pesquisa dentro do amplo campo de relações entre História e Arte. Durante a graduação, interessei-me pelas relações entre História, Literatura e Artes Visuais.

Tendo em vista minhas intenções nesse amplo universo de pesquisa, dedico-me neste trabalho ao exercício de análise de uma HQ, produto cultural que se caracteriza pela associação dinâmica entre o texto e a imagem.<sup>1</sup> Como bem define McCloud (2005, p. 9), histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador”. Histórias em quadrinhos são produtos culturais, massivamente consumidos, que se tornaram importantes fontes de pesquisa na área das ciências humanas. As HQs apresentam leituras de mundo, reforçam valores e fazem críticas às sociedades em que surgem. Por seu potencial de comunicação massiva, baixo custo, linguagem informal e estética atrativa, as HQs foram conhecidamente utilizadas como poderosos veículos de propaganda ideológica. Os quadrinhos foram combativas armas de guerra nas mãos de nações imperialistas, com seus heróis e super-heróis. Potências puderam lançar-se umas contra as outras e ganhar os corações e as mentes dos seus compatriotas, como ocorreu com a aparição do Superman ao lutar contra os alemães durante a II Guerra, ou do personagem Tintim, em conflito com os soviéticos na Guerra Fria.

A HQ *O Doutrinador* aparece dentro de um contexto de explosão de insatisfação com a política brasileira, expressa pelas Jornadas de Junho de 2013. As manifestações iniciaram em caráter regional e foram organizadas contra o aumento da tarifa do transporte público urbano da cidade de São Paulo. Posteriormente, transformaram-se em movimentos de dimensão federal contra o governo vigente, reforçando o discurso midiático que, concomitante, defendeu a pauta da anticorrupção. Na mídia hegemônica, o que se via era o desenvolvimento de um projeto de descredibilização da política em vigor que culminou no impeachment da Presidenta Dilma Roussef, em agosto de 2016.

---

<sup>1</sup> A expressão HQ designa a história narrada em quadros ou etapas. Ela é predominantemente utilizada no meio dos aficionados e especialistas em quadrinhos. Usarei a expressão HQ para referir-me à história em quadrinhos.

A turbulência gerada pelos escândalos políticos divulgados pela mídia no País criaram, naquele contexto, um clima de ansiedade por informação ou, como diria o historiador Jörn Rüsen, gerou uma *carência de orientação* que motivou naturalmente a elaboração de narrativas “históricas”, como a de Luciano Cunha, na história em quadrinhos *O Doutrinador*.

O primeiro contato que tive com a referida HQ foi através do jornal online *O Nexo*. Enquanto eu buscava ansiosamente por notícias sobre os “últimos” acontecimentos políticos do Brasil, deparei-me com a chamativa manchete “HQ de justiceiro que mata político vai virar filme”. Logo me impressionou a atualidade do tema representado no quadrinho e a sagacidade do autor em condensar o momento de indignação com a política no País em um produto cultural de massas. Motivei-me, então, pela ideia de trabalhar com uma história em quadrinhos como objeto e, mais ainda, com um tema tão atual.

Nesse sentido, pretendo utilizar a HQ *O Doutrinador* como fonte para pensar as disputas da formação da consciência histórica em jogo no contexto em que a HQ se situa. Pretendo demonstrar, pela interpretação da narrativa gráfica e pela recepção do quadrinho nas redes sociais, o embate no qual o discurso midiático foi decisivamente influente para a compreensão daquele momento histórico.

A história do presente é tão motivadora quanto desafiadora. Nenhum trabalho acadêmico foi realizado sobre *O Doutrinador* até a produção desta pesquisa. Não encontrei artigos ou teses sobre a obra. Para realizar a presente investigação, embasei-me em obras sobre a história das histórias em quadrinhos, os quadrinhos como fonte de pesquisa, em análises acerca da sociologia dos heróis e super-heróis e das relações entre história em quadrinhos e política. Para analisar *O Doutrinador*, apoiei-me na revista impressa, na versão web da HQ (incluindo a recepção dos leitores), nas matérias de divulgação da revista e nas entrevistas com o autor disponíveis em blogs, jornais e revistas eletrônicas.

A pesquisa com HQ demanda que o investigador recorra a uma variedade de ferramentas para extrair, da fonte, informações que não são diretamente evidentes. É necessário – além da observação da própria linguagem, estética, gênero, figuras, texto, personagens, instâncias narrativas, roteiro, argumento etc. – recorrer ao cruzamento de outras fontes disponíveis, como as falas do autor, dos leitores e da mídia. É o cruzamento dessa rede discursiva que revela de forma mais profunda a visão sócio-histórica ou conjuntural-política presente na obra. Nesse sentido, a pesquisa histórica com a HQ é

desafiadora pela amplitude de possibilidades de organização e de interpretação proporcionadas por essa rede de informações a ela associada.

Durante a pesquisa pudemos refletir sobre a representação de determinados elementos da conjuntura política do País na HQ mas, de forma alguma, encerrar neste trabalho as possibilidades de leitura das fontes.

A HQ *O Doutrinador* é uma obra ficcional, porém com pretensão de ser uma “radiografia do Brasil”, como o próprio autor indica em entrevistas e no posfácio da revista. Aliás, essa confluência da “historinha” com a “realidade” política do País foi extensivamente explorada nas matérias sobre o quadrinho, como uma espécie de slogan e merchandising do produto. Para pensar acerca das particularidades entre a narrativa histórica científica e as narrativas do universo ficcional que possuem “sentido histórico” – e de que forma narrativas históricas se desenvolvem como um produto de orientação cultural – amparei-me no conceito de *consciência histórica* do historiador Jörn Rüsen.

Podemos dizer que a produção das narrativas históricas ocorre na interpretação do passado com o objetivo de orientação no presente. Esta operação só é possível devido à *consciência histórica* que opera no sujeito e constitui *sentido* às experiências no tempo.

O historiador alemão Jörn Rüsen apresenta-nos uma compreensão atualizada acerca da *consciência histórica* e identifica tal operação cognitiva como parte da natureza humana de interpretar o passado para orientar-se no presente e criar expectativas de futuro. Contar histórias é o trabalho que os historiadores fazem, conforme a metodologia e o rigor científico que o ofício exige. No entanto, a “história” acadêmica orienta, aproxima-se e tensiona-se com todas as outras narrativas históricas que circulam e disputam lugar na sociedade, conforme as intenções de um determinado grupo: a “história oficial”, a “história” contada na escola, as narrativas que os jornalistas fazem na mídia sobre os acontecimentos, as narrativas dos romances históricos, as narrativas gráficas “realistas”, os roteiros de cinema, documentários etc., ocorrendo que

[...] todas essas narrativas ou representações dão uma dimensão do tempo e de seus efeitos sobre a vida, e cada uma delas terá um uso distinto em sua sociedade e na estruturação dos diversos papéis sociais e condutas pessoais.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> CERRI, Luís Fernando. *Ensino de história e consciência histórica*. Rio de Janeiro: FGV, 2011. p. 41.

De maneira geral, o objetivo deste trabalho é apresentar a história em quadrinhos *O Doutrinador*, analisar algumas passagens da história e suas relações com os eventos “históricos” que dão inspiração para o argumento da narrativa gráfica. Além disso, pretendo verificar como ela evoca e interpreta elementos do contexto político em que se insere para construir uma narrativa com uma determinada leitura daquele período. Busco compreender, ainda, a novela gráfica definida como um tipo de narrativa histórica onde o autor realiza **atribuição** de sentido aos eventos do passado (passado recente), interpreta e cria um produto com sentido, que cumpre uma função de *orientação* cultural.

No primeiro capítulo dissertaremos sobre a história dos quadrinhos partindo da narração de histórias por meio das imagens até a origem moderna das HQs, quando se inaugura a junção dinâmica entre a imagem e o texto, organizados sequencialmente. Os quadrinhos inserem-se na indústria cultural com a veiculação nos jornais e chegam à sua “Era de ouro”; conquistam seu próprio veículo, as revistas de aventura, caracterizadas pelo protagonismo dos heróis e super-heróis. Estes personagens centrais representam demandas sociais e ideais de liberdade e justiça. Nessa fase, as HQs destacam-se como peças de reprodução de valores axiológicos e interesses políticos, tornando-se influentes armas de propaganda ideológica. As histórias do gênero aventura das décadas de 30 a 60 protagonizadas pelos heróis e super-heróis são identificadas pela narrativa simples e maniqueísta em contraste com as *Graphic Novels* das décadas de 80 e 90, caracterizadas pela presença dos anti-heróis, tipos com atributos humanos, ambiguidade, vulnerabilidade e sem superpoderes. As narrativas desse gênero diferenciam-se ainda das tradicionais pela estética realista, pela complexidade argumentativa e pela contestação dos valores hegemônicos.

No segundo capítulo apresentaremos a história contada na HQ *O Doutrinador* e faremos uma breve descrição da perspectiva “histórica” representada nessa ficção. Apontaremos os elementos da *Graphic Novel* que influenciaram a caracterização do anti-herói vingador e violento e a estética realista da HQ. Analisaremos ainda, nas instâncias narrativas, identificadas por símbolos como os balões e os filetes, a distinção entre as falas e as narrações dos personagens e como a compreensão dessas escolhas de linguagem contribuem para a interpretação da HQ como objeto de pesquisa.

No terceiro capítulo discorreremos sobre a produção e a publicação de *O Doutrinador* na *fanpage*. Analisaremos alguns *plots* do quadrinho, as falas do autor e os comentários de leitores. Situaremos o contexto da narrativa e a constituição de um determinado sentido “histórico” a partir das referências por ela apresentadas.

No quarto capítulo contextualizaremos a elaboração do discurso “anticorrupção”, da criminalização política veiculada no *mass media* e da inserção cultural dessas pautas que corroboraram na perspectiva “histórica” desvelada na HQ.

Por fim, caracterizaremos os conceitos de consciência histórica, sentido e narrativa presentes na obra do historiador Jörn Rüsen e como eles operam no desenvolvimento de trabalhos historiográficos assim como em produções culturais, como a narrativa gráfica *O Doutrinador*.

# 1. BREVE HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A seguir, discorreremos brevemente acerca da história das HQs para caracterizarmos esse produto cultural, compreender sua linguagem, as manifestações estéticas e as variações de gênero, até a sua inserção moderna no consumo de massa.

Tradicionalmente, alguns especialistas ousaram falar de uma pré-história dos quadrinhos, remetendo sua antiguidade à própria pré-história da humanidade, quando nossos ancestrais do período rupestre pintavam figuras ao longo das paredes das cavernas para representar elementos de seu cotidiano, expressar-se ritualisticamente e contar histórias de caçadas realizadas ou desejadas.

Outros exemplos de narrativas através de imagens estão presentes na antiguidade egípcia, como as gravações nos túmulos dos reis para descrever a vida dos faraós. Outra famosa história narrada pictoricamente aparece na Coluna de Trajano, monumento romano construído no século II que conta, por meio de figuras em baixo relevo, a guerra contra os dácios. A narrativa através de imagens também está presente na tapeçaria de Bayeux, na Inglaterra<sup>3</sup>, que, em setenta metros de tecido, relata em sequência a epopeia dos cavaleiros normandos. Esses e outros exemplos são frequentemente utilizados por pesquisadores na tentativa de resgatar os primórdios da chamada Nona Arte<sup>4</sup>, por serem justamente histórias contadas por meio de sucessão de imagens.

A arte figurativa de maneira geral pode ser considerada como parte dos primórdios das histórias em quadrinhos. O estudioso da pedagogia dos quadrinhos, Antoine Roux (apud ANSELMO, 1975, p. 32), faz a seguinte definição: “as HQs se situam na categoria da narração figurada, aquela que pode ser pintada, esculpida, gravada, desenhada, bem como impressa ou fotografada”.<sup>5</sup>

Para outros pesquisadores, o princípio dos quadrinhos somente ocorre a partir da junção entre a imagem e a palavra escrita. Segundo Jacques Marny (apud ANSELMO, 1975, p. 33), atribui-se aos primórdios da HQ combinações entre texto e imagem de três

---

<sup>3</sup> MOYA, Álvaro de. *História da História em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 59.

<sup>4</sup> Não há dados precisos sobre a origem do hábito de designar determinados conjuntos de manifestações artísticas de mesma natureza pelo uso da numeração. No entanto, sabemos que a listagem com a inclusão da sétima arte foi convencionada pelo teórico e crítico de cinema, ligado ao futurismo italiano, Riccioto Canudo, na publicação *Manual das Sete Artes*, em 1923. Posteriormente, outras artes consideradas socialmente relevantes, como é o caso dos quadrinhos, foram acrescentadas à lista.

<sup>5</sup> Cf. ROUX, Antoine. *La bande dessinée peut être éducative*. Paris: Éditions de l'école, 1970.

tipos: primeiro, quando o texto aparece como legenda abaixo da imagem; segundo, quando o texto se insere livremente, sem estar enquadrado em nenhum espaço definido para esta finalidade; por último, quando o texto é colocado em balões com apêndices que saem da boca do interlocutor, balões plásticos que podem ser manejados conforme o talento do artista para diversas situações.<sup>6</sup> Contudo, considera-se que é com este último elemento, o balão, que as histórias em quadrinhos consolidam-se de fato em sua característica determinante, que é a relação dinâmica entre texto e imagem.<sup>7</sup>

As estampas de Epinal surgidas na Europa do século XIX representam outro marco na história das origens dos quadrinhos. Ele criava estampas fixas, divididas em quadros com o texto acima, cumprindo a função de legenda. A sequência de imagens tinha, ainda, um aspecto mais ilustrativo: narravam temáticas populares e também eram destinadas às crianças, contendo um caráter moralizante. Porém, foi somente com o suíço Rudolf Töpffer (1799-1846), com as criações de 1827 a 1840 reunidas por Pierre Horay em *Histoires en images* (1975), e Wilhem Busch (1832-1908), com *Max und Moritz* (1865), que as histórias receberam o dinamismo entre imagem e texto, fazendo desses artistas os inauguradores da história em quadrinhos moderna. Com sua obra, Busch influenciou o desenvolvimento da história em quadrinhos norte-americana que mais tarde daria origem à famosa série *Os sobrinhos do capitão*, desenhada por Rudolph Dirks.

Conforme indica Marny, as HQs resultaram da convergência de três elementos: a técnica, um tema fundamental e um apoio ou meio de difusão. Assim como o cinema havia conseguido reproduzir imagens em movimento, desenhistas tentavam reproduzir a ilusão de movimento da imagem: “no papel o movimento foi reconstituído por meio de sequências de imagens arranjadas com um certo ritmo e animadas graças à sucessão de planos diferentes. A ação foi decomposta dando a ilusão de movimento sobre o papel”<sup>8</sup>.

O tema fundamental dos quadrinhos era o Comics<sup>9</sup>. A comédia foi o gênero original das historietas publicadas em tirinhas nos jornais e seu objetivo era fazer rir a partir de situações cotidianas. Quanto ao apoio e ao meio de difusão, as HQs, em sua primeira fase, difundiram-se massivamente através da imprensa estadunidense. O jornal *New York World*, de Joseph Pulitzer, e o *Mourning Journal*, de William Randolph Hearst, rivalizaram em vendas com as tirinhas de Outcault (*Down in Hogan's Alley* e *The Yellow*

---

<sup>6</sup> Cf. MARNY, Jacques. *Le monde étonnant des bandes dessinées*. Paris: Le Centurion, 1968.

<sup>7</sup> LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *O que é História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987. p. 41.

<sup>8</sup> Apud Ibid., p. 44.

<sup>9</sup> A expressão inglesa *Comics* é originalmente relacionada às tirinhas que continham temas cômicos. A palavra é ainda hoje utilizada para referir-se às histórias em quadrinhos.



*Kid*, 1894) e Rudolph Dirks (*Katzenjammer kids – Os sobrinhos do capitão*, 1896), respectivamente.

Destaca-se na história do surgimento da HQ a contribuição de Outcault, às vezes mencionado como o inventor dos quadrinhos. Esse autor não criou o conceito, é verdade, porém inovou ao inserir o uso do balão em suas histórias, um importante elemento que “define a história em quadrinhos como tal” (LUYTEN, 1987, p. 19).

Nesse contexto encerramos a pré-história dos quadrinhos e entramos no que é considerado cronologicamente como sendo seu período inicial quando, entre 1895 e 1909, os quadrinhos são difundidos pelos jornais nas *daily comic* e *sundays comics strips*. Com a contribuição dos Syndicates, criados por Hearst em 1914 – um grande sistema distribuidor de tirinhas para jornais do mundo inteiro – ocorre ampla popularização das histórias em quadrinhos. É ainda através da distribuição dos sindicatos que as Hqs entram em sua “Era de ouro”, na década de 30, quando as tirinhas saem dos jornais para ganhar seu próprio espaço nos gibis de aventura.

## 1.1 Gênero aventura e política nos quadrinhos

A relação entre história em quadrinhos e política, no sentido ideológico de propagação dos valores sociais hegemônicos, surge com força nas décadas de 1920 e 1930, juntamente com a criação do gênero de aventura. Este gênero distinguiu-se das tirinhas cômicas ou dos *comics* (termo ainda usado pelos anglófonos para referirem-se às HQs), que eram as histórias com apelo humorístico, ao estilo de *The Yellow Kid*, de Outcault, veiculadas nos jornais de ampla circulação. O novo gênero, devido ao seu sucesso, contribuiu para a chamado início da “Era de ouro” dos quadrinhos. Gradualmente, as tirinhas saem dos jornais e conquistam o seu próprio meio de circulação: revistas mensais e coloridas. Os *comic books* ganham um novo público de faixa etária mais jovem.<sup>10</sup> Com as inovações tecnológicas do período, as histórias com o tema de aventura apresentam desenhos mais realistas em vez de caricaturais; tornam-se seriadas; o conteúdo cômico é substituído por histórias mais sérias e, principalmente, as HQs passam a apresentar como personagem central a figura do herói e, posteriormente, a do super-herói. Essa tendência

---

<sup>10</sup> Cf. QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Loyola, 1994.

nas HQs demonstra a valorização de um determinado indivíduo com características socialmente desejáveis, como: coragem, sacrifício, força, virtude e ideais de justiça.

A figura do herói nos quadrinhos origina-se ligada historicamente aos interesses dominantes, atuando como representante dos valores hegemônicos vigentes de um determinado contexto histórico. Contudo, surgem também, ainda que em menor medida, os heróis contestadores, que se expressam de forma combativa e crítica à ideologia dominante. Essa relação do herói com as demandas da sociedade que lhe dá existência como um indivíduo representante dos valores sociais – sejam conservadores ou contestadores e, às vezes, até ambíguos – demonstra o vínculo das histórias em quadrinhos com o ambiente político que confere significação à narrativa.

A relação entre política e quadrinhos realiza-se de maneiras diversas: pode ser intencional e aparecer explicitamente na obra; pode ter caráter panfletário e propagandístico, mas, também pode ser bastante sutil, inculcando determinados valores implicitamente, conforme a subjetividade do autor. Contudo, a influência política está sempre presente nas HQs como um produto de cultura de massa. Conforme sustenta Moacyr Cirne (1982, p. 18): “O discurso quadrinizado deve ser entendido como uma prática significativa e, mais ainda, como uma prática social que se relaciona com o processo histórico e o projeto político de uma dada sociedade.”

Um dos expoentes da “Era de ouro” dos quadrinhos é o personagem Tarzan. A história em torno dessa figura (criada por Edgar Rice Burroughs, em 1912) foi adaptada para as tirinhas de jornais dominicais por Hal Foster e Burne Hogarth em 1929. Tarzan é o modelo exemplar do herói colonizador.<sup>11</sup> Em um contexto de imperialismo norte-americano e numa fase anterior à II Guerra Mundial, Tarzan é o herói estrangeiro que se torna rei das selvas africanas. Sua missão era a de “colonizar” e “civilizar” terras distantes, representando o papel imperialista do qual os EUA imbuíam-se naquele momento. Com a eminência da guerra, o herói também foi usado para desempenhar um papel de propaganda antinazista, sendo que seus inimigos, em algumas aventuras, eram representados pelos próprios colonizadores alemães.<sup>12</sup> Como bem analisado por Nildo Viana:

O papel de líder mundial se reproduz nos heróis colonizadores, Tarzan e Fantasma, brancos que se tornam líderes no continente africano. Flash

---

<sup>11</sup> VIANA, Nildo. *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Anchiama, 2005. p. 33.

<sup>12</sup> LUYTEN, 1985, p. 34.

Gordon enfrenta o planeta Mongo (que lembra a palavra Mongol) e o seu ditador, o imperador Ming, com nome e aparência oriental.<sup>13</sup>

Outro herói a desempenhar papel na propaganda ideológica antinazista foi o Príncipe Valente (Hal Foster, 1937). A aventura é criada a partir de uma visão norte-europeia da Idade Média, e seu protagonista combate os hunos ou os germânicos.<sup>14</sup> No entanto, os heróis considerados pioneiros no papel de contestação política no universo dos quadrinhos são os personagens Zorro (cuja estreia se deu na revista *All-Story Weekly*, em 1919) e Robin Hood (criado por Sven Elven, em 1938). O primeiro lutava contra a colonização espanhola, enquanto o segundo, opunha-se ao regime feudal.<sup>15</sup>

No contexto da crise econômica de 1929 nos EUA e da necessidade de uma resposta ao nazismo, surgem no universo ficcional vasta gama de heróis e super-heróis que atuam como aliados do poder estatal. Entre os mais famosos está o Superman, criado pelos cartunistas Jerry Siegel e Joe Shuster, em 1933, coincidentemente o mesmo ano em que Hitler se torna o chanceler da Alemanha. A história de tal personagem chega às bancas em 1938, poucos meses antes da II Guerra Mundial ser deflagrada. O homem de aço foi prontamente considerado judeu pelos nazistas.<sup>16</sup>

Com a eclosão da Segunda Guerra Mundial e a entrada dos Estados Unidos no conflito, o presidente Franklin Delano Roosevelt (1933-1945) “convocou” todos os heróis... e super-heróis para o esforço bélico do país. [...] Vários personagens se alistaram e foram para a II Guerra Mundial, e os quadrinhos se tornaram armas ideológicas para elevar o moral dos soldados e do povo.<sup>17</sup>

Namor, o Príncipe Submarino (Bill Everett-1939), primeiro mutante dos quadrinhos, tem sua origem na ficção ligada à lendária Atlântida. Sendo filho de uma princesa Atlântida e de um humano, ele é um híbrido humano-atlante com domínio do

---

<sup>13</sup> VIANA, Nildo. *Quadrinhos e Política*. 2011, p.11. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/viana-nildo-quadrinhos-e-politica.pdf>>. Acesso em: 24 set. 2017.

<sup>14</sup> LUYTEN, op. cit., 34

<sup>15</sup> VIANA, 2005, p. 25.

<sup>16</sup> VIANA, Nildo. O que dizem os quadrinhos? In: *Sociologia, Ciência & Vida*, Rio de Janeiro, v. 17, p.53-62, 2008.

<sup>17</sup> JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das Histórias em Quadrinhos. *Navegando na História* (blog). 2011. Disponível em: <[http://navegandonahistoria.blogspot.com.br/2011/04/historia-das-historias-em-quadrinhos\\_08.html](http://navegandonahistoria.blogspot.com.br/2011/04/historia-das-historias-em-quadrinhos_08.html)>. Acesso em: 24 set. 2017.

mundo aquático e detentor de uma super-força. Em algumas edições *crossover*<sup>18</sup>, o herói aquático teve como oponente o Tocha Humana (Carl Burgos, 1939), um androide flamejante, com quem trava uma épica batalha elementar de água contra fogo. Durante a Segunda Guerra, esses dois personagens tornaram-se aliados de aventura e lutaram contra japoneses e alemães, da mesma forma que na geopolítica do período os países aliados faziam frente às potências do eixo.

Apesar de “Franklin Delano Roosevelt (1933-1945) ter ‘convocado’ todos os heróis... e super-heróis para o esforço bélico do país” (JARCEM, 2011), um novo herói entrou em cena, criado exclusivamente para tal finalidade: era o Capitão América (1941, de Jack Kirby e Joe Simon). Em 1941, juntamente com a entrada dos EUA na guerra, surge o personagem Steve Rogers, um soldado franzino que ganha superpoderes, transformando-se no Capitão apto a “defender e libertar” o seu país da ameaça nazista. Já na capa da primeira edição, a sentinela aparece combatendo Adolf Hitler:

[...] o Capitão América era um panfleto e havia público para ele. Um público que foi com o Capitão América para as trincheiras, quando sua tiragem foi toda comprada pelo governo estadunidense e distribuída entre seus “soldados franzinos”. Jovens que se alistaram no exército estadunidense e que viam na personagem, a inspiração para que pudessem manter o seu ideal enquanto combatentes da guerra.<sup>19</sup>

Na contemporaneidade, após as consequências políticas do 11 de setembro, o super-herói que havia representado oficialmente os interesses do governo estadunidense, tornou-se um “subversivo” contestador do regime no quadrinho *Guerra Civil*, lançado pela Marvel em 2006. A história da HQ foi inspirada na restrição dos direitos civis causada pela lei “The Patriotic Act” e o crescente sentimento antiamericano mundial provocado pela guerra antiterror articulada pelo então presidente, George W. Bush. O The Patriotic Act é uma abreviação para a lei Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act<sup>20</sup> que, em resumo, estabelece que os órgãos governamentais dos EUA podem vigiar e rastrear informações da vida de qualquer sujeito suspeito de ser “terrorista”.

---

<sup>18</sup> Evento fictício onde personagens e cenários de histórias diferentes encontram-se e interagem em um mesmo quadrinho.

<sup>19</sup> CHAGAS, Luciana Z. Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. In: *SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais*. Vitória: CCHN, UFES, n. 03, v. 1, Junho de 2008, p. 157.

<sup>20</sup> O Ato Patriótico (abreviação da Lei de Provisão de Ferramentas Adequadas para Interceptar e Obstruir o Terrorismo).

A “lei patriótica” que, na prática, viola a “liberdade” dos cidadãos nos EUA, é aludida no quadrinho *Guerra Civil* pela “lei de registro”, que obriga os heróis a registrarem-se como agentes de governo, restringindo a “liberdade” dos heróis que antes podiam agir autonomamente e no anonimato do uso de suas máscaras. Apesar de quase todos os super-heróis estarem envolvidos na trama, Capitão América destaca-se por tornar-se na história um aguerrido militante contra o ato imposto, defendendo até a morte o seu verdadeiro ideal de “liberdade”. Conforme observa Chagas (2008, p. 157): “o Capitão América vai passar por toda a história andando na penumbra, se escondendo em esgotos, sob disfarces, enfim, realizando o seu movimento contra o ato de uma perspectiva extremamente ‘*underground*’”.

A HQ norte-americana *Ferdinando* (Al Capp, pseudônimo de Alfred Gerald Chaplin-1934), foi uma das primeiras a chamar a atenção das massas para os problemas de defesa do meio ambiente. Além disso, fez crítica ao capitalismo e satirizou a sociedade de consumo em pleno regime macarthista de perseguição e censura ao “comunismo”. Na aventura *Ferdinando e os Shmoos*, os Shmoos eram uma possibilidade de alimento gratuito para todos, que logo passou a ser atacada pelos empresários da indústria e transporte de alimentos, que veem seus negócios serem ameaçados por tal invenção.<sup>21</sup>

Com a polarização de forças entre EUA e URSS durante a Guerra Fria, a tarefa de heróis dos quadrinhos é direcionada para uma nova missão: desbancar o “inimigo” comunista. É nesse contexto que surge, em 1961, *O quarteto fantástico* (Jack Kirby e Stan Lee). A aventura da equipe de super-heróis foi uma resposta, nos quadrinhos, aos avanços da URSS na corrida espacial disputada pelas duas potências. No dia 12 de abril do mesmo ano da publicação da historinha, o soviético Yuri Gagarin foi o primeiro astronauta a alcançar o espaço, fato que fez o presidente estadunidense John Kennedy mobilizar esforços para vencer a corrida, com a chegada do homem à lua antes do fim daquela década. O grupo de heróis do quarteto representou, na ficção, o empenho norte-americano em ultrapassar os soviéticos na disputa espacial:

Eles personificavam a nova era espacial, na qual seus heróis estavam dispostos a arriscar tudo, até mesmo a própria vida, para estar a um passo adiante da ameaça vermelha. Já na primeira edição de *Fantastic Four*, Sue Storm não poupa esforços para persuadir o relutante Ben Grimm a pilotar o foguete desenvolvido por seu amigo Reed Richards.

---

<sup>21</sup> VIANA, 2011, p.9.

“Ben, nós temos que tentar! A não ser que você queira que os comunistas cheguem na frente”.<sup>22</sup>

Discorreremos neste item sobre alguns exemplos que demonstram a politização das histórias em quadrinhos, principalmente em seu período moderno, com o surgimento dos *comic books* do gênero aventura, quando as narrativas gráficas saem dos jornais e conquistam o seu próprio meio de comunicação, cativando público massivo com as aventuras empreendidas pelos seus destemidos heróis.

## **1.2 O papel social do herói nos quadrinhos**

O personagem do herói é uma figura bastante presente no universo ficcional, na literatura, nas histórias de aventura narradas pelos quadrinhos e, ainda, na historiografia tradicional. O herói não existe somente na ficção, como um fruto da imaginação de um indivíduo, o autor. Ele é produzido socialmente e representa um “tipo ideal”, um sujeito com atributos de coragem, virtude e força, características que a maioria das pessoas acreditam não ter. Heróis costumam ser frequentemente eleitos e demandados por nossa sociedade para agir em benefício de grupos que almejam por justiça ou libertação. Por tais grupos considerarem-se sem os atributos necessários para tal feito, acabam por delegar essa função a outrem, um representante virtuoso.

O aspecto de hipervalorização de um determinado indivíduo relaciona-se a uma demanda social que produz tal mito na expectativa de libertar-se de seus anseios, de obter justiça e dias melhores. O herói nos quadrinhos surge como um “substituto imaginário” para realizar toda a missão da qual seus “procuradores” não se consideram aptos a cumprir. Nesse sentido, o papel do herói nos quadrinhos não difere do herói eleito pelas demandas sociais. Os heróis são criaturas extraordinárias que não medem esforços em sua missão; o que os diferencia dos super-heróis é apenas o fato de não possuírem poderes sobre-humanos.

---

<sup>22</sup> JARCEM, 2011.

Os heróis e super-heróis obtêm ampla popularidade quando surgem no universo dos quadrinhos no final da década de 1920, juntamente com o gênero de aventura, quando começa uma nova era para as histórias em quadrinhos.

### **1.3 O gênero aventura e a figura do herói**

As HQs iniciam um novo papel em 1929 com o surgimento do gênero aventura, que consiste em histórias “fantásticas” marcadas pelos feitos de indivíduos fortes e corajosos, os heróis. Esse gênero marca uma mudança de forma e conteúdo nas HQs e substitui as antigas caricaturas, os temas cômicos e infantis usualmente presentes nas tirinhas dos anos 20. Na forma, o desenho passa a ser realista e o tema é a aventura vivida pelo herói.

Determinadas transformações tecnológicas, políticas e econômicas influenciaram a “demanda imaginária pelos heróis”. Avanços técnicos e cinematográficos possibilitaram a formação de uma nova geração de desenhistas e ilustradores e o desenvolvimento de uma arte mais realista comparada aos anteriores *comics*, além de inovar com o advento das edições seriadas. Outro aspecto que contribuiu para o sucesso da figura do herói nas HQs, foi a ampliação do público-alvo dos quadrinhos, quando não somente os adultos leitores das tiras de jornal, mas principalmente jovens e crianças passam a ser atraídos pelas histórias de aventura.

Segundo Nildo Viana, os heróis surgem em um contexto de valorização das características individuais, força-motriz da sociedade capitalista

o herói é uma figura fundamental no gênero aventura, pois é ele que deve cumprir a missão que fornece a dinâmica e sentido da história. A sociedade capitalista provoca uma valoração cada vez maior do indivíduo. [...] a aventura também realiza esta transposição do individualismo para o mundo da ficção e esta é uma de suas características fundamentais.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> VIANA, 2005, p. 21.

A crise financeira de 1929, contexto em que surgem o gênero de aventuras e a figura do herói nos quadrinhos, marca a origem dessa demanda imaginária<sup>24</sup> pelo herói. O novo gênero passa a servir aos desejos escapistas em meio à crise econômica e à instabilidade política. Quando os EUA, para superar a crise, fortalece sua economia com o estado Keynesiano de bem-estar social e posiciona-se como representante da ordem mundial promovendo políticas imperialistas, o país passa a assumir mundialmente o papel de agente “civilizador”, percebido nas histórias em quadrinhos. Entre os famosos heróis civilizadores estão o Tarzan, herói estrangeiro que é o rei das selvas africanas e, ainda, o herói Fantasma, nobre inglês que luta contra o crime e por justiça em Bengala. Outros heróis seguiram na mesma missão de “colonizar” ou “civilizar” terras distantes, oriundos dos EUA e da Europa. Posteriormente, a missão colonizadora é substituída pela missão de guerra e, antes mesmo dos EUA entrarem nela, o papel do herói nos quadrinhos já estava visivelmente associado aos interesses políticos, em colaboração com a propaganda antinazista. Nesse momento, nas aventuras do gibi, o príncipe Valente luta contra os hunos/gêrmanicos e, Tarzan, contra os colonizadores nazistas.

Entre as especificidades do gênero de aventura estão, além da centralidade do herói, o caráter maniqueísta ou a eterna luta do bem contra o mal, que é a dinâmica básica desse tipo de narrativa. O maniqueísmo trabalha com estereótipos, simplifica a complexidade dos eventos cotidianos, das tramas sociais, cria um universo onde as intenções e emoções dos personagens são facilmente identificáveis, ofuscando o caráter ambíguo e contraditório intrínseco da dinâmica social.

Esta raiz mitológica da aventura dos quadrinhos tem sua razão de ser pelos limites da consciência burguesa, que nunca pode revelar tudo, apenas acrescenta o conflito mas não suas determinações sociais e a forma de se evitar isto é apelando para o maniqueísmo, a oposição entre o bem e o mal, e não a oposição entre grupos sociais e seus interesses.<sup>25</sup>

Apesar de o herói ser tradicionalmente o defensor da ordem e da justiça oficial dentro do universo maniqueísta dos quadrinhos de aventura, alguns heróis são exceção e podem apresentar características de contestação do sistema. Entre os primeiros heróis “contestadores” dos quadrinhos estão Robin Hood, que se opunha ao sistema feudal, e Zorro, que lutava contra a colonização Espanhola.

---

<sup>24</sup> Ibid, p. 29

<sup>25</sup> Ibid, 2005, p.23.



## 1.4 Super-herói e axiologia

Viana (2005) lança mão do conceito de axiologia, que nos ajuda a compreender a “ideologia” que está presente nas produções da indústria cultural, no sentido marxista do termo: “para o positivismo, a ideologia se caracteriza por ser uma posição valorativa e para o marxismo por ser uma falsa consciência sistematizada da realidade, que, obviamente possui sua base nos valores dominantes (na axiologia, portanto)”.

O conceito de “ideologia”, no sentido positivista, atribui apenas um sentido valorativo a algo; valores outros, diferentes daqueles de quem faz a crítica. No entanto, as expressões “axiológico” ou “axiologia” indicam a existência de um padrão dominante de valores ou de valores sociais que possuem supremacia em relação aos outros. Em nossa sociedade, onde existem valores dominantes e valores divergentes (marginais), a axiologia faz referência aos primeiros.

Os aspectos axiológicos presentes de maneira geral nas histórias de heróis e super-heróis seriam: a) o maniqueísmo, que não apresenta as determinações sociais de um conflito e muito menos deixa espaço para a reflexão de soluções; b) a própria ideia de heroísmo, que privilegia o individualismo, valor associado à lógica competitiva do sistema capitalista.

## 1.5 O advento das *Graphic Novels*

Entre as décadas de 1980 e 1990, uma significativa transformação ocorreu na produção das HQs. Nesse período temos a criação da chamada *Graphic Novel*. O quadrinho “Um contrato com Deus”, de Will Eisner, revolucionou e inaugurou um novo estilo. Alan Moore e Frank Miller são outros importantes autores que ascenderam nesse período e inspiraram as novas gerações de desenhistas.

As novelas gráficas são, entre outras características que possuem, quadrinhos de questionamento. Conforme a definição de Santos (1995, p. 53.), as *Graphic Novels* são “quadrinho adulto de autor, que trata de temas polêmicos e atuais, utilizando uma

linguagem mais sofisticada do que as HQs normais. Por exemplo: computação gráfica, pintura e colagem”.

As novelas gráficas evidenciam o uso da tecnologia contemporânea, principalmente da computação gráfica, na elaboração de um formato mais “sofisticado” de HQs. Com os recursos possibilitados pelas novas tecnologias e a influência de outras mídias, apresenta desenhos realistas e cortes e montagens semelhantes aos da TV e do cinema. O encadeamento das imagens distingue-se dos quadrinhos anteriores por não seguir o padrão tradicional de linearidade na sequência da narrativa. Na atual perspectiva artística das HQs, o desenho pode surgir “derramado na página” (SANTOS, 1995, p.55) e sem preocupação com o requadro.

A metalinguagem é outro elemento bastante presente nas novelas gráficas. Citações literárias saem da boca dos protagonistas e, além de referências às próprias tecnologias que circulam nesse momento, encontramos referências ao universo do cinema, à tecnologia digital, à literatura, à música e à televisão:

Contemporâneos dos videoclipes, da computação gráfica e do controle remoto (zap), estes quadrinhos de autor, com "temática adulta", investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), na ruptura da linguagem tradicional de HQ, na velocidade em que os fatos ocorrem e na quantidade de informações (visuais e verbais) transmitidas ao leitor, contando com personagens conhecidos (Batman, Homem-Aranha, Wolverine, Homem de Ferro, entre outros), ou criando novos.<sup>26</sup>

Frequentemente, o que difere a *Graphic Novel* da HQ tradicional é o fato de que a narração, na última, assemelha-se a um conto: a narração é objetiva, os personagens têm papéis definidos e há uma situação básica que se resolve facilmente no final. Já a *Graphic Novel* tem vários plots (pequenas tramas que compõem o enredo) e diferentes narradores. Por isso, há também a presença de um clima mais caótico que apresenta distintas perspectivas da história conforme a subjetividade do personagem que a narra. A subjetividade da narração realizada por vários personagens reduz significativamente a fronteira entre protagonista, antagonista e coadjuvante; retira o foco das ações do herói e enriquece a trama, trazendo ambiguidades e profundidade psicológica para a narrativa.

---

<sup>26</sup> SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos dos quadrinhos modernos. *Comunicação e Educação*, São Paulo, n. 2, p. 53-58, 1995, p. 4.

Outra característica presente na *Graphic Novel* é a alteração da personalidade das personagens que, muitas vezes, parecem comportar-se de forma contraditória, dificultando classificações. Isso mexe com a cabeça do leitor, que se deleita e se decepciona com as escolhas nem sempre previsíveis do herói.

As novelas gráficas surgiram nos anos de 1980 e 1990 representando temas políticos e sociais significativos do período. Elas produziram, de certa forma, o retrato de uma época. Como abordamos anteriormente, os valores axiológicos sempre fizeram parte do conteúdo da maioria dos quadrinhos produzidos. Vimos que houve a circulação de uma ampla gama de histórias com disseminação dos valores dominantes entre as décadas de 1930 e 1960, sendo minoritárias as produções “marginais”, mais críticas. Porém, a *Graphic Novel* inovou na forma de abordagem dos temas políticos: surgiu com uma produção em massa de histórias de contestação ao *status quo*, incorporando as insatisfações, as decepções, os anseios e as ideias dissidentes de seu tempo. As novas tramas fizeram crítica ao consumismo, ao estado neoliberal, trouxeram questões ambientais e refletiram o constante pavor vivenciado pela ameaça nuclear da guerra, entre outros temas.

Estas preocupações estão presentes nos enredos das *Graphic Novels*: **Batman - O Cavaleiro das Trevas**, **Elektra Assassina**, **Wolverine & Watchmen** enfocam o possível confronto nuclear entre EUA e União Soviética; **Ronin** e **V de Vingança** têm lugar, respectivamente, em uma Nova York e uma Londres pós-apocalipse; em **Orquídea Negra** está presente a preocupação ecológica; o avanço do império nipônico na economia mundial é retratado em **Ronin** e **Homem de Ferro - Crash**; a violência urbana aparece em **Batman – O Cavaleiro das Trevas** e **Skreemer** (cuja ação se verifica na cidade de Nova York, num futuro próximo, quando os *gangsters* tomam o poder e lutam entre si); **X men - O Conflito de uma Raça** aborda o racismo; já em **Watchmen**, há uma crítica ao consumismo e uma metacrítica aos superheróis das HQs; e em **V de Vingança**, a emergência dos partidos conservadores é alvo de julgamento.<sup>27</sup> [grifo do autor]

Certamente, temos importantes novelas gráficas e anti-heróis na história dos quadrinhos brasileiros, que poderiam ser pesquisados para essa análise em complemento ou contraponto as referências estrangeiras frequentemente difundidas. Na impossibilidade de esgotar o tema, deixamos o espaço para serem contempladas em futuros trabalhos.

---

<sup>27</sup> Ibid, 1995, p. 57.

## APRESENTAÇÃO DO UNIVERSO DE *O DOUtrinADOR*

Ao tentar acompanhar todas as notícias sobre os últimos acontecimentos no cenário político brasileiro e compreender minimamente em que “pé estamos”, deparo-me com um artigo de jornal que me chamou atenção com o seguinte título: “HQ de justiceiro que mata político vai virar filme em 2018” (NEXO, 2016). A matéria falava sobre a “polêmica” história em quadrinhos *O Doutrinador*, que foi lançada em 2013 no Facebook e que ganhou público em meio à onda de protestos que pediam a “moralização da política”, ou seja, o fim da “corrupção”. Logo me impressionou a atualidade do personagem, que obteve repercussão pelo efeito catártico de vingar, ao menos na ficção, a sociedade prejudicada por ações de corrupção. O sentimento coletivo de “empapuçamento” e ceticismo com a classe política brasileira, não por acaso, manifestava-se em um momento em que a sociedade era “bombardeada” diariamente com notícias de escândalos de corrupção, cada vez mais frequentes e sensacionalistas.

O anti-herói Doutrinador é um ex-militar que recebeu treinamento de guerrilha na Ditadura, tornou-se perturbado mentalmente por traumas adquiridos no período em que era apenas um soldado subordinado do Regime e resolveu, décadas depois, transformar-se em um justiceiro, com a missão de caçar e exterminar empresários e políticos corruptos. Cria-se, assim, uma ficção que possibilita verdadeira catarse. A narrativa é ambientada em território nacional, com personagens que possuem declarados correspondentes no “mundo real” e com “plots” facilmente conhecidos dos leitores pela sua proximidade com eventos massivamente veiculados na mídia. A revista em quadrinhos *O Doutrinador* apresenta uma narrativa que se desenvolve a partir de “links” realizados com notícias e escândalos políticos em destaque no contexto atual.

O quadrinho criado em 2008 pelo designer gráfico Luciano Cunha e publicado em 2013 no Facebook, com algumas alterações no personagem e no roteiro, narra, em resumo, a história a seguir.

## **1.6 O Doutrinador: resumo**

O personagem principal é um homem solitário que vive recluso com suas memórias. No passado, foi soldado do Exército Brasileiro e recebeu treinamento de elite, o que o transformou em um “super-soldado” com habilidades de guerrilha. Antes de assumir a identidade de Doutrinador, ele era apenas o Agente Sete. Foi durante o período de ditadura no País, quando serviu como um obediente militar, que dois eventos transformaram a sua vida. Um deles foi a paixão por uma guerrilheira de nome Maria. A moça havia se destacado como líder na Batalha do Araguaia e, por isso, acabou sendo presa e torturada pelo regime. Doutrinador e Maria apaixonaram-se na prisão. O soldado tentou salvar Maria, abandonar o exército e recomeçar uma vida nova ao lado dela, porém, o seu plano foi frustrado e terminou em tragédia. O casal foi descoberto por outro militar, o Agente Nove, que logo viria a se tornar seu inimigo. Tal sujeito assassinou Maria com um tiro no peito durante a tentativa de fuga, deixando o soldado irrecuperavelmente abalado.

O segundo evento, “estopim” na transformação psicológica do Agente Sete, influenciou as concepções ideológicas posteriormente adotadas pelo anti-herói. O Agente foi encarregado de vigiar e torturar um homem preso por acusação de comunismo e envolvimento no atentado a um show de música popular. Nas várias conversas com esse prisioneiro, impressiona-lhe o ponto de vista cético do sujeito acerca das instituições políticas e de qualquer forma de governo. Enfático, em certa ocasião, o homem declara-lhe: “garoto eu não acredito em política, acredito em gente ajudando gente”. Após esses eventos, o militar revolta-se com o exército, abandona a farda e vive anos como um outsider, um “lobo solitário”, até o momento em que tem o insight da sua grande missão. Cansado de ver o seu país assolado por uma “máfia” de políticos corruptos e a população empobrecida pelo desvio de recursos, ele decide, por conseguinte, tornar-se um exemplar “filho da pátria” e, com um gesto de continência à bandeira, compromete-se a lutar sem qualquer escrúpulo para “salvar a nação”. O ex-soldado transforma-se, então, no Doutrinador, um anti-herói “justiceiro”, matador de políticos e empresários corruptos.

O anti-herói faz o estilo “veterano de guerra e metaleiro”. Seu uniforme é a calça militar camuflada, os bons e velhos coturnos, uma camiseta de uma banda de rock e capuz. Porém, a sua marca registrada é a intimidadora máscara anti-gás modelo soviético usada para se defender e esconder sua identidade.

A alcunha de Doutrinador adotada pelo anti-herói foi criada por um fã, o comentarista político de televisão Paulo Dantão, durante uma fala no telejornal. Os crimes do Doutrinador repercutem com sucesso na mídia e formadores de opinião como Dantão expõem a admiração e o apoio ao anti-herói em rede nacional.

Como um típico anti-herói, Doutrinador é uma figura controversa, temido e perseguido pelas forças armadas e pelo governo, mas admirado pelo cidadão médio, que se sente vingado, além de figuras públicas, como o já citado comentarista Dantão.

Na trama, o Doutrinador torna-se um fenômeno midiático: pessoas são entrevistadas para opinar sobre ele; uma garota aparece na TV alegando relacionamento com o “astro” para ganhar, às custas disso, alguns minutos de fama; uma grife carioca de roupas cria uma coleção inspirada nos assassinatos do “justiceiro”, são camisetas com o slogan “matem todos”. Apesar do interesse que a mídia mostra pelo “caçador de corruptos”, o anti-herói tem algumas ressalvas com a fama, faz críticas à indústria cultural, aos produtos musicais de “gosto duvidoso”, aos programas de televisão sem conteúdo, à “audiência pela audiência” e ao mero entretenimento massificante. Mais que tudo, as músicas erotizadas sem algum tipo de engajamento político revoltam-no. Na fúria contra “os sucessos domesticantes do povo”, o anti-herói incendeia o estúdio de uma importante emissora de televisão no Rio de Janeiro.

Doutrinador é um errante, viaja por todas as cidades em busca de suas vítimas e para onde a população mais necessite de seu apoio. Entre as suas vítimas estão: um deputado-pastor em São Paulo, um senador e toda sua família no Maranhão, outro senador em Brasília, o Secretário dos Transportes do Rio de Janeiro, um prefeito e um ex-presidente em Minas Gerais e o Ministro de Minas e Energia no Pará.

O doutrinador é um personagem que apresenta proximidade com os aspectos culturais do País e empatia com algumas questões sociais. Essa característica aparece, por exemplo, em uma cena em que ele caminha por uma região árida do Nordeste, pensa na literatura de Graciliano Ramos e divaga sobre a situação de miséria do lugar, ocasionada, em suas palavras, “pela corrupção brasileira”. O personagem também aparece andando de ônibus lotado, frequentando o sistema público de saúde, pedindo dinheiro no semáforo, fazendo reflexões sobre o sofrimento que as pessoas passam e sobre o cotidiano sem futuro que elas vivem. O anti-herói vivencia, enfim, as dificuldades diárias da população e, de forma soturna, narra suas mazelas. Além disso, ressalta os aspectos culturais da sociedade brasileira – a exemplo, exalta um de seus mais famosos “símbolos”, o futebol. Nesse aspecto, reivindica que o esporte seja devolvido ao “torcedor comum” e, para

realizar esse objetivo, extermina o dirigente da máfia da Confederação (CBF) e um megaempresário que se beneficiava da privatização dos estádios.

O anti-herói também apoia causas populares. Em um episódio em que manifestantes reivindicam a redução da tarifa de transporte, armado com um lança-chamas, luta contra a tropa de choque que agride os manifestantes e ataca os policiais, em defesa dos participantes do protesto.

No enredo, os dois principais líderes de governo são a Presidenta do País e um tipo barbudo misterioso que anda com ela. O barbudo é mais poderoso e influente do que a Presidenta e também manda e desmanda em outros personagens. Tal sujeito é chamado simplesmente de “chefe”. Em um episódio, o anti-herói discorre sobre a popularidade desses dois governantes, critica o “culto à personalidade” que os cerca e a influência que eles exercem sobre a população desfavorecida que troca votos por pequenos benefícios sociais. Os líderes do Estado, representados pela Presidenta e pelo barbudo, junto com as Forças Armadas, conspiram do início ao fim para deter o Doutrinador.

Na sociedade em que o Doutrinador se aventura, todos os personagens políticos são vilões, vivem uma vida de luxos, bebedeiras, banquetes e orgias às custas do dinheiro roubado dos cofres públicos através do superfaturamento de obras, das privatizações e das parcerias ilícitas com donos de empreiteiras.

O quadrinho também faz crítica à influência social das religiões e dos pastores. A constante ascensão dos pastores na sociedade é compreendida pelo protagonista como sendo de responsabilidade do estado, uma vez que este não cumpre o seu devido papel na educação dos cidadãos.

Na luta do “bem contra o mal”, estão do lado do “bem”: o anti-herói, o povo injustiçado e o influente comentarista Paulo Dantão, que pouco aparece na história, mas que, como um formador de opinião, dá legitimidade às práticas do “vingador”. Em contrapartida, do lado “mal” está o Estado, representado pela elite política, que é a responsável por toda a corrupção.

Ao longo da aventura, o Doutrinador caça com êxito cada “corrupto” e, no contexto do cumprimento dessa missão, deparamo-nos com a mais “onomatopaica” e, talvez, a mais catártica cena da HQ: quando o anti-herói lança, em alta velocidade, um Opala 76 em direção ao Congresso de Brasília, deixando tudo em chamas.

A última batalha empreendida pelo protagonista é o acerto de contas com o militar que fora contratado pelo “chefe” para matá-lo. Seu algoz é o mesmo sujeito que matou

Maria, seu grande amor do passado. O combate acontece no leilão das reservas minerais do Pará, palco perfeito para a vingança do Doutrinador, onde estão reunidos os figurões do governo. Os antigos rivais digladiam-se aos socos e pontapés, mas ele, surpreende a todos usando um cinto de dinamites e tudo termina em uma grande explosão. Na sequência da cena, a fala do anti-herói é didática: “Sonhei em livrar o país da escória” – declara ele aos “amigos” leitores – “paguei a minha cota” e, finaliza, “o resto agora é com vocês.”

Na metade da narrativa conhecemos Sérgio, outro personagem fã do Doutrinador que, temporariamente, toma de empréstimo o disfarce deste último, mas que é pego pela polícia e tem sua verdadeira identidade descoberta. Mesmo assim, o “chefe” decide usá-lo como parte de um plano. Sua intenção era aproveitar a popularidade do anti-herói e lançar o rapaz como senador pelo seu próprio partido. Sérgio é, então, apresentado à mídia como se fosse o verdadeiro Doutrinador. Esse plot da história só é retomado na última página da HQ. Após a derradeira explosão no leilão de minas, vemos duas páginas negras. Nelas, seguimos como em uma espécie de hiato até chegarmos realmente ao final da história. No último quadro, Sérgio reaparece. Ele está em um programa de entrevistas, estilo Jô Soares, anunciando sua candidatura à presidência. Essa cena cria um clima de suspense, que deixa margem para uma continuação. O final da narrativa pode, a nosso ver, estar aberto a duas possibilidades de interpretação: uma, a de que Sérgio está servindo à ambição do “chefe” de aproveitar a popularidade do verdadeiro Doutrinador para lançar o falsário como candidato à presidência pelo seu próprio partido e mantê-lo como uma marionete a serviço do “status quo” ou, mais esperançosamente, a possibilidade de que Sérgio vai enganar o seu padrinho político “vilão” para poder candidatar-se e realizar as mudanças que o Doutrinador desejou para o País. Fica a critério da imaginação....

## **1.7 O contexto na ficção**

A aventura narrada em *O Doutrinador* desenrola-se em um país onde todos os políticos são corruptos. A corrupção é a grande vilã que o anti-herói quer combater. Ela se manifesta na figura do Estado, dos personagens políticos e dos empresários que mantêm relações com ele.



As origens sobre a decisão do ex-soldado de tornar-se um “justiceiro” são justificadas na trama pela descrença do personagem com a política. A história narra, a partir das concepções apresentadas na fala e na ação do Doutrinador, a impossibilidade de qualquer mudança pela via democrática. Daí, a alternativa para os problemas sociais do País surge na forma da negação e do **ódio à política**.

Na história, o Estado é uma instituição **autoritária**, governada por líderes populistas, sendo que o conceito de **populismo** aqui expresso possui um sentido negativo, o de políticos que “fingem” preocupar-se com questões de desigualdade social para manipular a população de baixa renda e permanecer no poder, ocultando o sistema de corrupção.

O Estado representado na ficção é **antinacional**, entrega os recursos naturais e o patrimônio à iniciativa privada. O governo não é “apenas” mal-intencionado, como também é **ineficiente**: desperdiça as riquezas que deveriam ser investidas nos serviços públicos. A precariedade dos serviços públicos de transporte, de educação e de saúde constituem o cenário caótico da história.

Em meio a tantos problemas sociais relacionados à **corrupção política**, o anti-herói apresenta-se como um “justiceiro” nacionalista, aquele que se identifica com a população, apoia as manifestações “populares”, sensibiliza-se verdadeiramente com as demandas da nação e pretende libertá-la.

O cenário descrito na ficção de Luciano Cunha representa parte do pensamento coletivo, de ideias que foram articuladas e transitaram no debate público brasileiro no momento de produção da HQ. A narrativa apresentada em *O Doutrinador* compartilha de uma perspectiva política que foi sistematicamente disseminada no discurso da mídia tradicional – principalmente a televisiva – e reforçada pelas vozes da classe média conservadora de direita, que se opôs nas ruas contra o governo, durante a segunda fase das manifestações de 2013.

A política tratada como algo sujo e criminoso, o suposto apartidarismo e apoliticismo em oposição aos partidos organizados de esquerda, a ideia de corrupção associada à esfera pública e a determinados sujeitos políticos, a crítica ao “populismo” do governo petista e a expressão de denúncia contra a precarização dos serviços públicos são elementos que compõem o enredo da HQ e que foram recorrentes no discurso midiático e em determinados setores da sociedade brasileira daquele período.

## 1.8 A influência dos anti-heróis da *Graphic Novel* em *O Doutrinador*

A HQ *O Doutrinador* é frequentemente comparada na mídia com os quadrinhos norte-americanos “O Justiceiro”, “V de vingança” e “Batman”. Em entrevistas, o autor destaca a influência dos ídolos Jack Kirby (“Capitão América”, 1941) e Frank Miller (“Batman: O cavaleiro das trevas”, 1986) no desenvolvimento do traço do seu personagem (“Ficção Nerd”, 15/10/2016, Vinicius Oliveira). Menciona, ainda, o Batman, de Frank Miller, e O Justiceiro (1974), de Gerry Conway, como sendo as principais inspirações para a produção de seu quadrinho.

Nota-se a influência estilística e temática da *graphic novel* dos anos 80 e 90 em *O Doutrinador*, principalmente do Batman de Frank Miller, considerado um marco do período. Em entrevista, Luciano Cunha fala da relevância que esta obra teve para a sua produção: “a última HQ do Batman que li foi *O Cavaleiro das Trevas* do Frank Miller (que, na minha opinião, é a melhor HQ de todos os tempos). A inspiração básica foi essa e a minha revolta mesmo” (“NOO-D DE DOUSTRINADOR”, 2015).

Em *O Cavaleiro das Trevas*, o homem-morcego retorna à ativa aos 55 anos de idade, após um recesso de aposentadoria, para combater uma gangue em Gotham City. Porém, seu projeto acaba enfrentando oposição da polícia e do estado. Na versão criada por Miller, o herói é sombrio, traumatizado e atormentado pelo passado. Também é muito mais violento e brutal na luta contra os seus oponentes do que nas versões anteriores. Tal característica, classificada como “Grim and Gritty” [“Sombrio e Arenoso”], marca tendência nas emergentes narrativas dos anti-heróis da chamada “Era das trevas” nos quadrinhos.

Os mais famosos desses quadrinhos são *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore e Dave Gibbons e *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller. Esses textos sérios e auto-reflexivos, que estabelecem um novo padrão para as possibilidades formais e temáticas do gênero, podem de fato ser vistos como os textos que definem a Era das Trevas, que em algumas formulações dura desde meados da década de 1980 até

o presente. Apesar das conotações de seu nome, então, a Dark Age of Comics inaugurou obras-primas genuínas e maior visibilidade cultural.

Mas, em um sentido importante, o termo é apto. Em um nível, o "Escuro" na Era das Trevas refere-se não à regressão artística, mas a uma mudança para temas mais escuros, violência gráfica, explicitação sexual e um tom geralmente cínico, uma abordagem comumente resumida por profissionais e fãs com duas palavras: "Grim and Gritty" (sombrio e arenoso) [...] bem como frases relacionadas como "mais escura e mais dramática" ou sua contraparte em filme de super-heróis, "fundamentada e realista".<sup>28</sup> [tradução minha]

*O Justiceiro* é outro icônico anti-herói das narrativas gráficas. Apesar da estreia em 1974, obteve sucesso nas edições *graphic novel* dos anos 1980, entre uma ampla variedade de personagens psicologicamente perturbados como ele próprio. Frank Castle, o protagonista da história, é um ex-capitão dos fuzileiros navais dos EUA, que se transforma em um vigilante após sua família ser assassinada por uma gangue. Frank inicia então uma violenta guerra contra o crime e usa dos mesmos meios criminosos para se vingar da perda de Maria, sua esposa e de suas filhas.

Frank revolta-se contra a justiça oficial, pois essa não condenou os executores de sua família e mantinha esquemas corruptos com a máfia e a polícia. Então, ele autodeclara-se morto para o sistema e age nas sombras como um justiceiro que luta com base no seu próprio senso de moral. Lança mão de táticas de assassinato, sequestro e tortura na guerra pessoal empreendida contra os criminosos.

O Doutrinador é o típico anti-herói "Grim and Gritty" e possui semelhanças com os personagens de Miller e Conway. Assim como Batman, de Miller, e *O Justiceiro*, o Doutrinador é sombrio, vingativo, ultraviolento, atormentado pelo passado e possuidor

---

<sup>28</sup> AYRES, Jackson. When Were Superheroes Grim and Gritty? *Los Angeles Review Of Books*, Los Angeles, v. 0, n. 0, p.0-0, 20 fev. 2016. Disponível em: <[https://lareviewofbooks.org/article/when-were-superheroes-grim-and-gritty/#!](https://lareviewofbooks.org/article/when-were-superheroes-grim-and-gritty/#!>)>. Acesso em: 27 set. 2017. No original lê-se: "The most famous of these milestone comics are *Watchmen* (1986–1987) by Alan Moore and Dave Gibbons and *The Dark Knight Returns* (1986) by Frank Miller. These serious, self-reflexive texts, which set a new standard for the formal and thematic possibilities of the genre, can in fact be seen as the defining texts of the Dark Age, which in some formulations lasts from the mid-1980s into the present. Despite the connotations of its name, then, the Dark Age of Comics ushered in genuine masterpieces and greater cultural visibility. But in an important sense, the term is apt. On one level, the "Dark" in Dark Age refers not to artistic regression but to a shift toward darker themes, graphic violence, sexual explicitness, and a generally cynical tone, an approach commonly summed up by professionals and fans with two words: grim and gritty [...] well as related phrases like "darker and edgier" or its counterpart in superhero film, "grounded and realistic."

de seu próprio senso de justiça. Lembramos que o Doutrinador era um ex-soldado que voltou à ativa depois de um tempo como aposentado, já com cerca de 50 anos (maduro e experiente, portanto), um legítimo veterano de guerra que, apesar de não possuir superpoderes, foi muito bem treinado no exército, desenvolveu habilidades para a guerrilha, a tortura e a manipulação de qualquer tipo de armamento. Assim como Frank Castle, Doutrinador sofreu o trauma pelo assassinato da mulher, também chamada Maria. Os típicos anti-heróis da *graphic novel* são notavelmente sombrios, amargurados, psicologicamente perturbados, extremamente violentos, vingativos, céticos, inimigos declarados do estado e de toda força autoritária.

O estilo narrativo característico da *graphic novel* explora a redução das fronteiras entre os personagens. Ela foge do esquema maniqueísta fácil, de simplificada distinção entre protagonista e antagonista. Diferentemente dos quadrinhos tradicionais, são vários os “plots” e narrativas apresentadas a partir da abordagem subjetiva das personagens. A quebra da linearidade da narrativa, a redução do foco da história no anti-herói, a ambiguidade das suas ações, as narrativas permeadas pela subjetividade das personagens, a metalinguagem, os desenhos realistas e a abordagem de temas polêmicos e atuais são as principais transformações realizadas pelos novos quadrinhos. Tal complexidade e diversidade de elementos compõem o efeito do “caos nos quadrinhos”, como bem define Santos.

Na *graphic novel O Doutrinador*, o atributo da pluralidade de narrativas não é explorado. Ao contrário, a narrativa toda se desenvolve a partir da fala do anti-herói; a sua atuação e narração são predominantes na trama. Apesar da unilateralidade/univocidade da narrativa, que se aproxima do estilo dos quadrinhos tradicionais, temos acesso à voz subjetiva do protagonista, há uma “humanidade” nas emoções, nas reflexões, na melancolia e nos devaneios, características semelhantes às presentes nos demais anti-heróis dos quadrinhos modernos.

O anti-herói de *O Doutrinador* é um narrador onisciente. Quase tudo o que sabemos sobre ele – sua história, seu passado, sua pretensão de futuro – bem como sobre os demais personagens é relatado a partir de sua própria subjetividade. Em menor

proporção, mas ainda assim bastante relevante dentro da trama, é a narrativa da mídia, representada pelas falas dos âncoras do telejornal.

## 1.9 Instâncias narrativas

Narrativas são tipos específicos de discurso utilizados para relatar acontecimentos e incluem diferentes tipos de instâncias discursivas. O autor, instância discursiva extratextual, usa o narrador, que intervém como instância discursiva textual. Os vestígios do autor localizam-se através da narrativa, por trás do narrador. Embora, nas HQs, a função narrativa seja exercida em boa medida pelo desenho, o discurso do narrador também se apresenta de forma verbal ou textual.

Quando o narrador existe apenas em função da narrativa sem participar dela, temos um narrador heterodiegético. Porém, quando o narrador é simultaneamente personagem e narrador da história, temos o narrador homodiegético. Deste último, deriva um subtipo, o personagem-narrador autodiegético, que é quando o protagonista é quem narra a história da qual participa.<sup>29</sup>

Doutrinador é o tipo de narrador autodiegético ou aquele que relata suas próprias experiências como o personagem central da história.

Por sua vez, todos os personagens são objeto da narrativa, e ainda, instâncias discursivas, pois a eles são atribuídas falas e produção de enunciados. A diferenciação entre o discurso do personagem-narrador e o de outros personagens dá-se organizada, nos quadrinhos, pelo uso de um filete retangular para o enunciado do primeiro e dentro de balões para o segundo.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> CARDOSO, Luís Miguel. A problemática do narrador: da literatura ao cinema. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 6, n. 1/2, jan. 2003, p. 58.

<sup>30</sup> ALMEIDA, Fernando Afonso de. Arquitetura da história em quadrinhos Vozes e Linguagens. *Linguagem & Ensino*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, 2001, p. 122.

Em *O Doutrinador* percebemos um tipo de narração predominante, que é a autodiegética. A narração feita pelo anti-herói aparece sempre em solilóquio, ou seja, a história é narrada pela consciência do protagonista.

Convencionalmente, na linguagem da HQ, a narração aparece dentro de filetes retangulares, enquanto as falas, os diálogos aparecem dentro de balões. Nota-se a diferença de discursos no quadro ao lado (Figura 1). Na primeira parte, a narrativa da mídia; na segunda, a fala de um personagem e, por fim, a narração onisciente do anti-herói.

Percebemos nesse quadro um terceiro tipo de “balão”: um híbrido entre o filete retangular e o balão



Figura 1 (CUNHA, 2015, p.17)

redondo. Esse suporte textual apresenta-se ao longo da HQ sempre associado à instância narrativa da mídia, representada pelos âncoras, jornalistas e repórteres que aparecem no telejornal. Estes podem ser compreendidos como cumprindo os papéis de narradores-personagens heterodiegéticos, ou seja, aqueles que apesar de sua representação icônica e discursiva não participam “efetivamente” da história que estão a narrar. Em síntese, o narrador heterodiegético “relata uma história à qual é estranho, uma vez que não integra nem integrou, como personagem, o universo diegético em questão” (REIS; LOPES, 1980 apud CARDOSO, 2003, p. 59).

Essa escolha narrativa parece-nos dizer algo sobre o papel da imprensa tradicional na “realidade” social, o suposto caráter de “neutralidade” realizado pelo

jornalismo. Porém, na HQ esse sentido é representado como evidência, não como pretensão. Não há questionamento sobre o caráter da imprensa em sua concepção liberal, sobre a articulação da noção de que ela exerce influência política, representando o chamado quarto poder nas democracias modernas.<sup>31</sup> A história apenas reproduz a ideia do telejornal como instância de “verdade”, que narra exatamente todos os feitos do anti-herói e que, em determinados momentos, ainda elogia suas ações. A televisão está sempre ligada no noticiário e é por ela que o Doutrinador se informa e é informado sobre tudo o que acontece.

### 1.10 Metalinguagem

A metalinguagem é um estilo de linguagem que compõe a inovação estética da *Graphic Novel*. Ela pode ocorrer como crítica à própria linguagem-objeto, provocando um efeito de desvelamento da ficção e de exposição do caráter real da criação.<sup>32</sup> Outras formas comuns de metalinguagem no universo das HQs são as citações e referências a outras artes. Os enredos das novelas gráficas são frequentemente enriquecidos pelos autores, que lançam citações entre os capítulos ou colocam na boca de seus heróis argumentos extraídos da música, da literatura, do cinema etc.

Em *O Doutrinador*, através da narração subjetiva, o anti-herói faz reflexões e críticas entremeadas por referências e citações de célebres escritores. Figuras históricas, artistas da MPB e letras de música tecem o universo da trama.

---

<sup>31</sup> AZEVEDO, Fernando. Corrupção, mídia e escândalos midiáticos no Brasil. *Em Debate*, Belo Horizonte, v. 2, n. 3, mar. 2010, p. 14.

<sup>32</sup> CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970, p. 64.

Na cena (*O Doutrinador*, p. 48) em que o protagonista viaja para o Nordeste do País e caminha por uma região de seca (Figura 2), o personagem discorre acerca do desvio de recursos e suas consequências e do problema da seca que debilita a vida da população local. Ele inicia sua fala fazendo referência a Graciliano Ramos, dizendo sentir-se nas

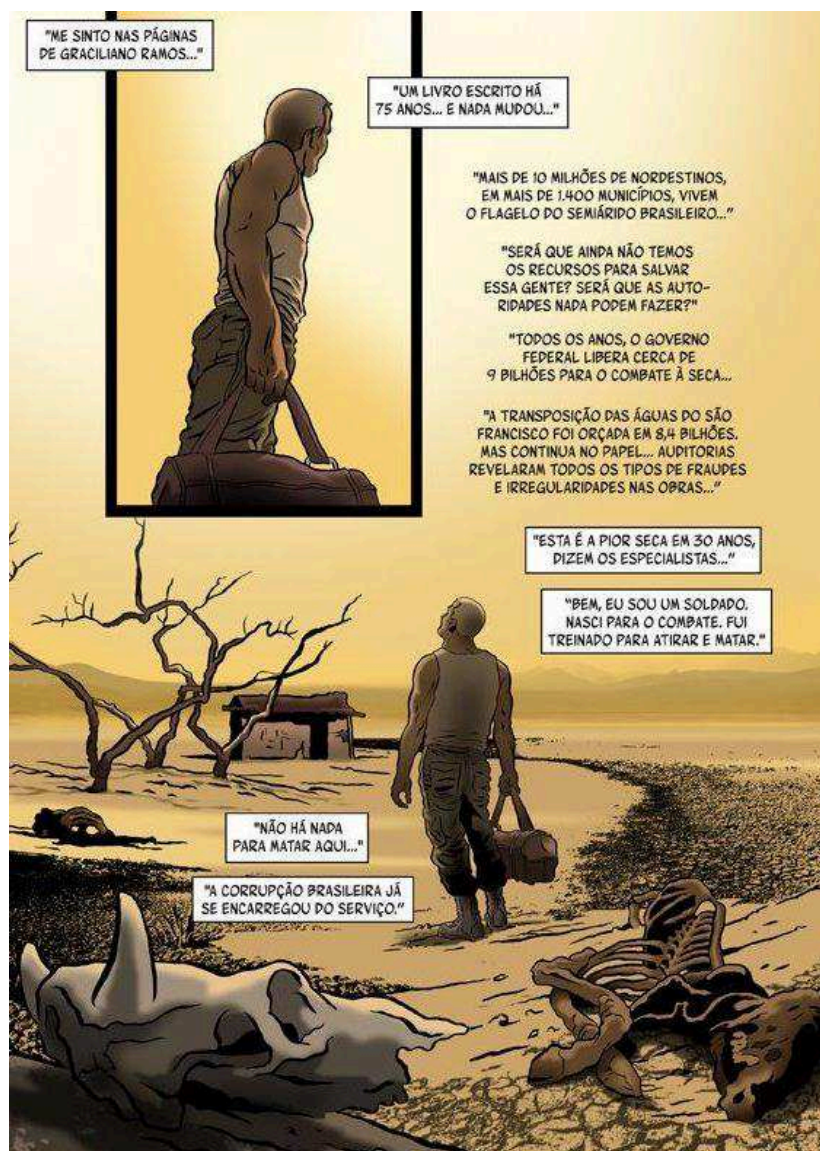


Figura 2 (CUNHA, 2015, p. 48)

páginas de um de seus livros.<sup>33</sup> Na sequência, vemos um texto sem filetes. Nele, dados informativos são fornecidos pelo narrador extradiegético<sup>34</sup>, incluindo informações sobre o número de municípios que sofrem com a seca, quantos milhões são vitimados por ela e, ainda, quanta verba é liberada pelo governo federal sem ser devidamente investida – como é o caso da controversa transposição do Rio Francisco, empreendimento cheio de fraudes e irregularidades.

<sup>33</sup> Referência ao romance *Vida Secas*, publicado originalmente em 1938.

<sup>34</sup> Narrador que não existe, não é representado nem participa da história; que está fora do texto, que só existe em função de narrá-lo. (Arquitetura dos quadrinhos)



A metalinguagem a partir do uso de referências e citações é recorrente na história do Doutrinador. Na trama, há uma forte crítica à indústria cultural, principalmente a da música. Bastante ligado ao universo musical do Rock Clássico, da MPB e do Heavy Metal, como expôs Cunha em entrevistas, a influência da música é transposta para a composição da personalidade do personagem e deixa-se transparecer tanto na estética como no roteiro do quadrinho.

Doutrinador, revoltado, vai para o Rio de Janeiro e lança fogo em uma emissora de televisão para protestar contra os sucessos musicais comerciais, de gosto “popularesco”. Na

cena (Figura 3) predominam cores escuras e as referências musicais. Nesse clima tenso, o anti-herói aparece sozinho, ajoelhado no chão, cabisbaixo. Ele reflete sobre a indústria da música: em tom nostálgico, fala de velhos artistas e bandas, em sua maioria, dos músicos considerados “engajados” da década

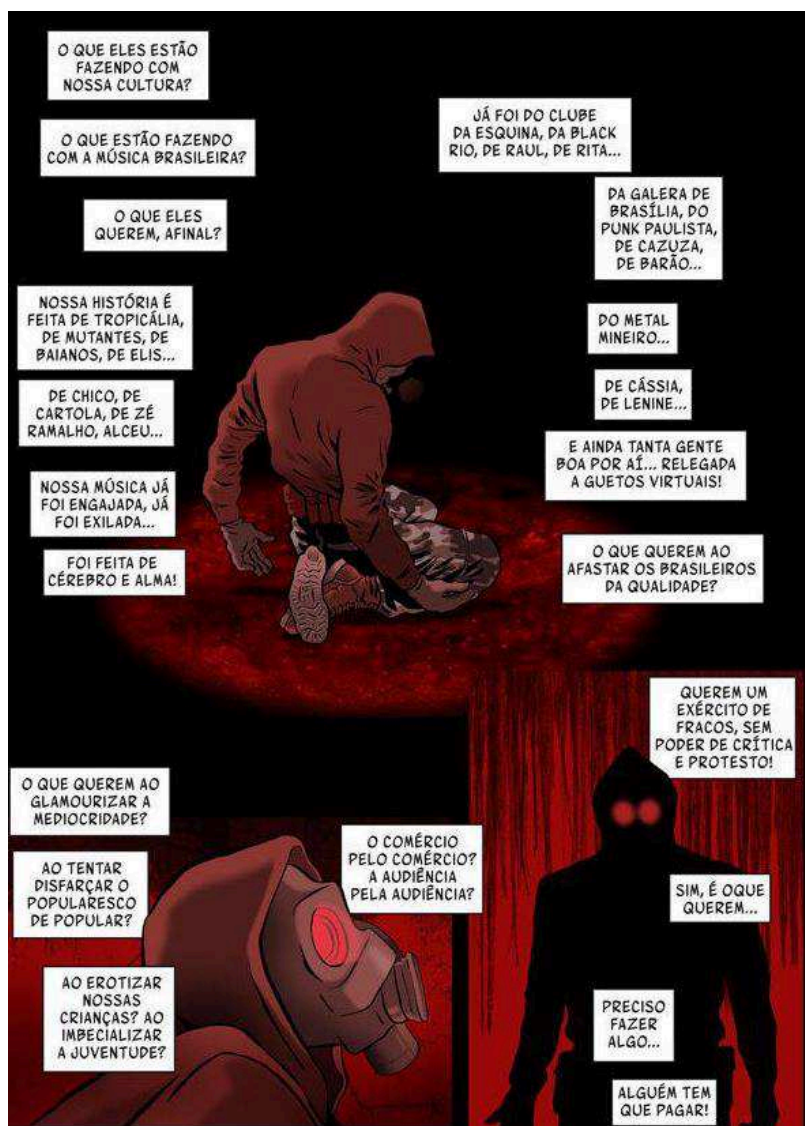


Figura 3 (CUNHA, 2015, p. 16)

sucesso da década de 70, do Rock nacional dos anos 80 e 90, de Chico, de Elis, de Mutantes, dos Novos Baianos, da Tropicália, do Raul, do Clube da esquina, de Black Rio, de Cazuzza, do Barão Vermelho, de Lenine, de Cássia etc.

## 2. ANÁLISE DE *O Doutrinador*: A ORIGEM DA HQ E AS RELAÇÕES CONTEXTUAIS

O autor do quadrinho *O Doutrinador*, Luciano Cunha, é um designer gráfico e ilustrador carioca, de 42 anos. Iniciou sua carreira aos 16 anos de idade, trabalhando com Ziraldo na revista *O Menino Maluquinho*. O autor, em entrevistas, brinca poder desenhar o icônico personagem até de olhos fechados. Apesar de ter começado profissionalmente em um gibi infantil, o estilo de desenho do quadrinista sempre foi o de histórias violentas e realistas.<sup>35</sup> Os seus primeiros trabalhos “realistas” foram publicados na revista *Roadie Crew*, especializada em heavy metal.<sup>36</sup> Já em uma fase mais recente de sua trajetória profissional, Cunha trabalhou na direção de arte de jornais e agências de publicidade no Rio de Janeiro.

O personagem foi criado em 2008, mas somente foi retomado e divulgado em abril de 2013. A primeira “página” da saga foi publicada no Facebook, na timeline do próprio autor. A história e os personagens receberam algumas alterações para ajustarem-se aos eventos que o autor selecionou para narrar no decorrer daquele ano. Anteriormente, a HQ chamava-se *O vigilante* e mudou de nome por questão de direitos autorais. Segundo o próprio autor, na primeira versão o protagonista não usava máscara e fazia referência explícita às verdadeiras personalidades políticas que inspiravam os personagens inimigos do anti-herói. O conteúdo do quadrinho foi “apropriado” ao mercado e o protagonista ganhou ares mais sinistros com a aquisição da máscara de guerra soviética.

Após o aumento da popularidade (mensurada pelo número de *likes* e compartilhamentos), o autor passou a publicar a historinha na página criada especialmente para o próprio personagem. A divulgação no novo espaço obteve maior êxito, recebendo número recorde de curtidas: 403, em comparação a 71, que havia sido o

---

<sup>35</sup> CUNHA, L. Ele salvará o Brasil? *Correio Braziliense*. Brasília, 9 de agosto de 2015. [Entrevista concedida a Rebeca de Oliveira.]

<sup>36</sup> ALBERTO, Mario. Prefácio. In: CUNHA, Luciano. *O Doutrinador*. Rio de Janeiro: Redbox, 2015. p. 7-81.

máximo de curtidas antes da criação da “fanpage”. Semanalmente a página era alimentada com cerca de duas a três postagens da sequência da saga.

No ano seguinte, o gibi foi lançado em formato *Graphic Novel*, em sofisticada edição. Os primeiros exemplares foram vendidos pelo próprio autor a partir das encomendas na fanpage. Em outubro de 2013, a fanpage do *Doutrinador* já contava com 30.000 likes.

Bastante ligado ao universo musical do heavy metal, como mencionamos anteriormente, o autor também obteve auxílio da banda Sepultura, que disponibilizou o seu site para a venda dos quadrinhos, o que ajudou a alavancar os pedidos da revista. O anti-herói, inclusive, passou a vestir literalmente a camiseta do metal nacional e despiu a da banda inglesa Motörhead, que compunha o seu uniforme anteriormente.

Segundo o autor, foi a influência anarco-punk do “faça você mesmo” que o motivou a divulgar o material inicialmente de forma independente. Depois de enfrentar dificuldades com as editoras convencionais, apostou na força mobilizadora das redes sociais e aproveitou esse espaço.

A HQ do anti-herói “caçador de corruptos” foi apresentada pela primeira vez ao público na rede social do Facebook no dia 10 de abril de 2013. Na ilustração abaixo (Figura 4), que é uma espécie de capa e anúncio do quadrinho, vemos o slogan “Ele irá caçar os que produzem a miséria e o atraso... Políticos, burocratas, até estrelas da TV... Ninguém escapará” (CUNHA, 2013).

O visual do personagem é uma mistura de militante black block e soldado militar, de moletom preto com capuz, máscara anti-gás, camiseta do Motörhead, calças camufladas e equipado com os mais variados armamentos. Essa ilustração de abertura da saga foi postada na timeline do próprio autor, curtida e compartilhada naquele momento por



Figura 4

um grupo ainda restrito de amigos do Facebook. Junto da postagem, a mensagem: “Amigos ele voltou! Parece que nunca precisamos tanto dele! Curtam compartilhem e sugestionem a quem ele deve ‘visitar.’”

Entre os 34 comentários sobre o quadrinho de estreia estão elogios aos traços do desenho, afirmação de que é um momento oportuno para o aparecimento de um herói, além de sugestões para que ele visite seus respectivos estados e cidades: “Sugiro que visite o Sergio Cabral e o Eduardo Paes”; “Se ele chegar em Caxias vai ter muito trabalho!”, foram alguns dos comentários dos leitores.

As publicações posteriores seguem anunciando alguns dos possíveis inimigos do anti-herói na aventura a ser lançada em breve: “Sarneys, calheiros, felicianos, Cabrais... Ele está vindo...”. O Doutrinador também alerta aos comunicadores da Rede Globo – “Faustos, Reginas” – e aos queridinhos da indústria da música brasileira – “Mcs e sertanejos” – de que ninguém será poupado!

Após as ilustrações que serviram de anúncio e de criação de expectativa para a recepção da HQ, a trama inicia-se e cumpre o que prometeu: a saga de vingança desenrola-se com o extermínio de políticos e de empresários que, pelas características físicas ou comportamentais apresentadas, “imaginamos” poder reconhecer. O anti-herói segue caçando figuras conhecidas, entre elas, algumas que poderíamos identificar como Sarney, Renan Calheiros e Eike Batista, sendo que alguns nomes são marcados junto à postagem e outros não - nesses casos, os fãs ansiosos comentam as semelhanças, citam nomes e questionam se se trata de quem eles realmente acreditam que possa ser.

A interação dos leitores nas redes sociais, expressa nas associações feitas dos personagens com os sujeitos correspondentes na vida “real”, mesmo quando não confirmadas, além das opiniões e críticas acerca das escolhas narrativas do autor dão-nos alguns indícios sobre as referências da conjuntura política que estão presentes, às vezes, de forma implícita na HQ.

A primeira página da história foi postada no dia 16 de abril de 2013. O protagonista e narrador da história, começa a cena com uma fala em tom subjetivo e melancólico, típica dos anti-heróis das *graphic novels*. Parte da empatia com o protagonista é criada pela sua demonstração de vulnerabilidade. Ele fala de solidão e da ausência de sentido de sua vida.

O início da série revela o País representado na aventura. A bandeira do Brasil ocupa metade do quadro (Figura 5) e o soldado aposentado faz reverência a ela. Em um gesto patriótico ele se compromete à uma espécie de “guerra justa”. O anti-herói tem a pretensão de significar sua vida como um “salvador da pátria!”. Predomina na fala e no gesto dele a representação de um nacionalismo ufanista. Segundo o autor, “Ele é nacionalista por estar defendendo e, na visão dele, ‘limpando’ o País” (HUFFPOST, 2015).

Os leitores acessam a primeira página da trama já com expectativas definidas sobre a história a ser contada. Alguns comentam: “fome disso” ou “Acho que o Doutrinador não imagina o tamanho da batalha nem o

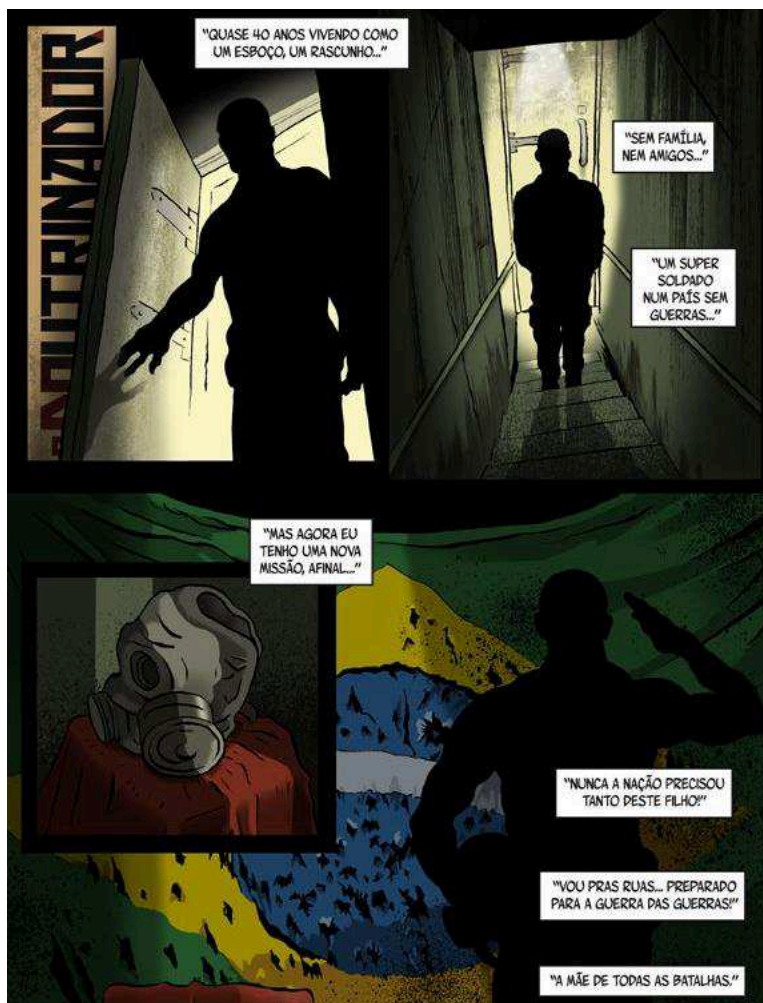


Figura 5 (CUNHA, 2015, p. 7)

é a batalha a ser travada e quem são os inimigos.

Segundo Omena (2011), a produção das HQs modernas “parte de uma escolha que envolve uma decisão em relação ao público receptor: se se quer produzir para um grande veículo de massa, ou para um público especializado. Antes de se produzir, escolhe-se o público.”

Tendo sido inicialmente publicada no Facebook, temos um acesso democrático à HQ. Nem todos os leitores identificam-se com a trama. Nesse sentido, a recepção da HQ verificada pelo comentário dos eventuais leitores apresenta diferentes perspectivas, contestação e afirmação sobre a narrativa representada. No entanto, as redes sociais foram

utilizadas como um veículo gratuito de comunicação de massas objetivando alcançar determinado público para a comercialização da HQ impressa.

Considerando o aspecto comercial da HQ e seu potencial de inserção cultural, é pertinente a descrição de Cunha sobre o perfil e a demanda do público para o qual escreve: “30% do meu público é composto por leitores de quadrinho e o restante acompanha e vê aquilo como uma catarse e busca o sentimento de sentir-se vingado, de que há uma punição para esses caras pelo menos na ficção” (NEXO, 06/2016).

A motivação para a produção da narrativa surge, segundo Luciano Cunha, por seu sentimento de revolta, também compartilhado por uma fração da sociedade naquele contexto:

**Folha Z** – Qual o objetivo do personagem?

**Luciano Cunha** – Extravasar minha revolta. Esse sempre foi o objetivo principal. Depois, com o número de pessoas curtindo aumentando, passei a me preocupar muito com a informação. Acho que é meu dever também informar os leitores.<sup>37</sup>

Na entrevista acima, o autor declara, em outras palavras, um esforço em responder a uma demanda por *sentido histórico*. No caso, ele orienta a produção de sua narrativa na perspectiva de um presente ameaçado por uma situação de corrupção política e orienta sua ação e a de seu público, através da atuação do anti-herói de *O Doutrinador* para a revolta contra isso.

Conforme o historiador Jörn Rüsen, narrativas são um produto da consciência histórica. Os seres humanos naturalmente pensam historicamente ou, dito de outro modo, relacionam o presente ao passado e orientam as suas ações com perspectivas de futuro. Sendo assim, a consciência histórica parte de uma demanda por orientação, do anseio humano de compreender o seu mundo e de criar sentido para as experiências no tempo. A operação mental da consciência histórica visa preencher *carências de orientação* que,

---

<sup>37</sup> CUNHA, L. Anti-herói nacional ganha as ruas de protestos e as páginas da internet. *Coluna dos Quadrinhos*. Goiânia, 26 de maio de 2014. [Entrevista concedida a Francisco Costa.]

por sua vez, materializam-se na produção de narrativas que cumprem uma *função de orientação*.

Para Rüsen, as *demandas de orientação* preenchidas pela *consciência histórica* não resultam apenas em narrativas historiográficas, mas corroboram com a produção de narrativas de todos os gêneros – cinematográfico, literário, ficcional etc. – cada uma representando, na especificidade de suas linguagens, percepções acerca da experiência humana no tempo.

Na construção da HQ, o autor baseia-se em eventos e escândalos que envolvem diferentes sujeitos e momentos políticos e organiza-os ficcionalmente dentro de um mesmo contexto. Ele manipula notícias de fraudes e de corrupção que circularam massivamente na mídia tradicional como se fossem “fatos”, para criar uma narrativa com o sentido de desqualificação da política.

*O Doutrinador* ganhou repercussão na imprensa e elevado aumento de seguidores nas redes sociais e de leitores interessados em uma versão impressa a partir da publicação do plot que inseriu o anti-herói nas manifestações de junho de 2013, no momento em que elas aconteciam:

“O timing foi perfeito. Em junho do mesmo ano, o Brasil foi tomado por uma onda de protestos que adotaram como uma de suas bandeiras uma crítica geral ao sistema político. O Doutrinador surfava na indignação nacional. “Os posts tinham um alcance orgânico gigantesco, chegavam a ter 12 mil comentários logo que comecei, sem que eu precisasse pagar pela publicação”, conta Cunha. Em uma imagem de promoção, o Doutrinador aparece ao lado da seguinte mensagem: “ele irá caçar os que produzem a miséria e o atraso. Políticos, burocratas e até estrelas de TV, ninguém escapará”. O descrédito com a política entre os brasileiros continuou após junho de 2013.”<sup>38</sup>

A matéria do jornal *NEXO*, assim como outros textos jornalísticos acerca do “sucesso” da HQ ressaltaram o caráter representativo de um sentimento coletivo de insatisfação generalizada com a política do País, sentimento esse que a obra teria conseguido traduzir e que teve sua expressão inicial nas manifestações de 2013.

---

<sup>38</sup> *NEXO: HQ de justiceiro que mata político vai virar filme*. São Paulo, 05 jun. 2016.

## 2.1 “Surfando na onda” das manifestações de junho de 2013

A revista em quadrinhos *O Doutrinador* foi escrita entre 2008 e 2013. A trama da HQ baseia-se em escândalos políticos e eventos ocorridos no País nesse período. O autor comentou em entrevistas e no posfácio da revista sobre a relação pretendida na obra entre ficção e “realidade”: “Imagine: ser atual, quase uma fotografia do que acontecia nas ruas e, ainda assim, totalmente ficção” (CUNHA, 2015, p. 81). A revista obteve sucesso no Facebook a partir da postagem que faz referência às manifestações de junho de 2013: “[...] o Doutrinador, apesar de ter sido criado três anos antes, surfou a onda das manifestações. Ele viu o país acordar.” (CUNHA, 2015, p. 80). Primeiro, Cunha postou a chegada do personagem na cidade de São Paulo, no dia 13 de junho, quando ocorria a quarta manifestação organizada pelo MPL, pela redução da tarifa do transporte público. Essa manifestação gerou comoção nacional devido à violenta repressão policial contra os manifestantes e jornalistas. Após esse fato, grande parte da população passou a mobilizar-se e a tomar presença solidária nas demais manifestações que se espalharam por várias

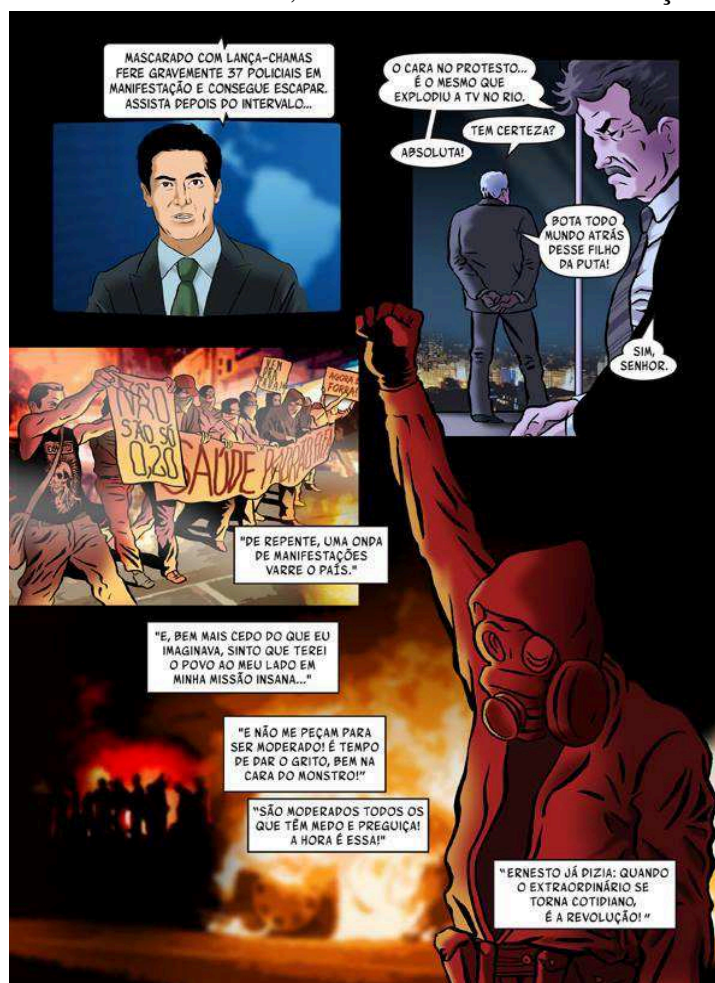


Figura 6 (CUNHA 2015, p. 20)



idades do País,<sup>39</sup> sendo que a própria questão da repressão policial também virou pauta das manifestações.

No dia 18 de junho, uma nova página do quadrinho, intitulada “O Povo Acordou 2” (Figura 6) é postada, com o Doutrinador apoiando a manifestação e defendendo os manifestantes dos ataques da tropa de choque.

O anti-herói aparece ocupando metade da página e fazendo um gesto de mão em punho erguida no ar, um conhecido símbolo de enfrentamento e resistência. Atrás do personagem há chamas e, acima, um quadro com os manifestantes carregando faixas com as inscrições: “Não são só por 0,20” e “Saúde padrão FIFA”, entre outras. No primeiro quadro temos o âncora do telejornal, marcado como Bonner pelos leitores (na versão *webcomic*). Ele narra o ataque do Doutrinador com um lança-chamas a 37 policiais, deixando-os feridos. Na sequência, há dois políticos – o de costas, segurando os dedos, é marcado como “Lulinha”. Eles demonstram estar preocupados com as ações do “justiceiro” e confabulam contra ele.

A postagem do Doutrinador participando das manifestações foi bastante polêmica em relação às anteriores. Os leitores dividiram-se entre os que relativizaram o ataque aos políticos – mas concordaram com o combate à polícia pela repressão da liberdade de expressão dos manifestantes – e aqueles que aplaudiram a destruição de todas as figuras políticas, mas se revoltaram com o ataque aos policiais. Os que comentaram em defesa dos policiais, condenavam as manifestações e consideravam os manifestantes vândalos.

O discurso de vandalismo associado às manifestações havia repercutido fortemente na cobertura televisiva feita no País, porém começava a mudar a partir desta fase do evento representada na HQ.

---

<sup>39</sup> HARVEY, David et. al. *Cidades rebeldes: Passe Livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil*. São Paulo: Boitempo, 2015, p. 73.

## 2.2 O contexto histórico das manifestações de 2013

Os primeiros atos das Jornadas de junho de 2013 foram massivamente veiculados na imprensa como atos de vandalismo. O quadrinho que as representa é postado em um momento em que o evento começava a receber repercussão midiática positiva. Conforme Jéssé de Souza:

No dia 18 de junho a cobertura passou a combater a repressão aos movimentos agora vistos como pacíficos, ainda que alguns dias atrás o jornal mostrasse preocupação com o “vandalismo”. Imagens de Lisboa e Londres mostraram protestos pelo respeito às manifestações. Bandeiras do Brasil e rostos pintados como nas “diretas já” apareceram por todos os lados. Começava a criação estética e moral do movimento anti-governo federal capitaneado pela grande imprensa.<sup>40</sup>

A “onda de manifestações” foi marcada por duas fases: na primeira, ocorreram os protestos organizados pelo MPL com a pauta da redução da tarifa que foram noticiados pela mídia tradicional como atos de vandalismo. Após o ato repressivo de extrema violência ocorrido contra os manifestantes e jornalistas no dia 13, as manifestações tornaram-se mais expressivas em número de manifestantes e a cobertura midiática começou a mudar o discurso. Já a segunda fase, também chamada de protesto virtual, foi convocada pelas redes sociais e caracterizou-se por ser um movimento de aguerrido caráter antipolítico e antipartidário: “[...] Os manifestantes virtuais não canalizam seu descontentamento pela representação política. Assim ela se reduz a uma crítica generalizada dos próprios políticos profissionais, *mas não do modo de produção da política*, enredando-se num emaranhado abstrato.” (HARVEY et al., 2013, p. 72)

A internet foi usada massivamente para combinar as intervenções urbanas daquele momento. Contudo, as pautas não foram elaboradas pelos manifestantes usuários das redes sociais, e sim orientadas em grande parte pela mídia televisiva. Na medida em que

---

<sup>40</sup> SOUZA, Jessé. *A radiografia do golpe*: entenda como e por que você foi enganado. Rio de Janeiro: Leya, 2016, p. 91.

o movimento aumentou sua proporção e alastrou-se pelo País, a mídia tradicional – principalmente a televisiva –, passou da pura crítica à cooptação: aproveitou a oportunidade para lançar suas pautas e inserir bandeiras distintas das que haviam levado os primeiros manifestantes originalmente às ruas. Com o auxílio da mídia, o “protesto dos sem protesto” dos manifestantes ufanistas que se vestiram de verde e amarelo e abraçaram a pauta genérica da anticorrupção ganhou o tom do movimento nas ruas até a sua total dissolução.

Estrategicamente, o movimento verde-amarelo da anticorrupção foi celebrado pela mídia como pacífico e ordeiro em contraste ao iniciado pelo MPL, que fora taxado de “vandalismo”. O discurso midiático de legitimação da segunda fase do movimento, em contraste com a criminalização do segundo, permaneceu inclusive quando os “pacíficos” agrediram e tentaram expulsar das ruas os militantes partidários, que exerciam seu direito de posicionamento político.

O cientista político, estudioso de mídia e política e defensor da democratização da comunicação no País, Venício A. de Lima, explica o papel que a velha mídia tem exercido na cultura política nacional e o seu complexo envolvimento nas manifestações de junho de 2013:

[...] Desde que a televisão se transformou em “mídia de massa” hegemônica, a cultura política que vem sendo construída e consolidada no Brasil tem sido a de permanentemente desqualificar não só a política em si como seus atores. E é no contexto dessa cultura política que as gerações pós ditadura foram formadas, mesmo não sendo usuárias diretas da velha mídia.

Independentemente das inúmeras e legítimas razões que justificam a expressão democrática de uma insatisfação generalizada por parte de uma parcela significativa da população brasileira, não se pode ignorar a construção de uma cultura política que desqualifica sistematicamente as instituições políticas e os próprios políticos. Mais importante: não se podem ignorar os riscos potenciais para o regime democrático quando é essa a cultura política que prevalece.<sup>41</sup>

Os primeiros protestos que tiveram sua origem na resolução de problemas locais, encerraram-se com a conquista da redução da tarifa de transporte. Após isso, a mídia televisiva concluiu definitivamente a cooptação do movimento, “convocou” a nova

---

<sup>41</sup> Ibid, p. 90.

direita “revolucionária” para as ruas e lançou a nova pauta abstrata a ser defendida: a da “triumfante” bandeira da anticorrupção. As pautas anteriormente regionais foram substituídas por “expressões generalizadas de descontentamento com os serviços públicos e de hostilidade contra um Estado ‘incompetente’. Rapidamente a aprovação do governo caiu para a metade.” (ANDERSON, 2016)

### **2.3 O argumento da HQ e as referências “noticiosas”**

O argumento é um dos principais elementos que constituem a produção dos quadrinhos. Ele é a história em si, o mote, a ideia a ser organizada e apresentada na narrativa através das montagens, figurações, falas etc. Os autores possuem inúmeras fontes de inspiração em nossa cultura para as suas criações. Eles criam suas narrativas com base nas experiências vivenciadas e/ou influenciadas e subjetivadas por outras narrativas culturais. Conforme Lipszyk (apud MOYA, 1977): “Ao escrever um argumento, o desenhista (se é ele quem o faz) acumula previamente o material que irá utilizar: um conjunto de fatos, acontecimentos etc. observados por ele mesmo ou imaginados. Ou senão usando experiências de outras pessoas (jornalismo, notas, descrições, novelas, filmes, etc.)”.

Evidenciamos que a narrativa de *O Doutrinador* elabora sua argumentação, em grande medida, com base em notícias e reportagens massivamente veiculadas no País, principalmente no ano de 2013, quando a HQ é lançada: “O Primeiro número foi bastante focado no noticiário. Era praticamente uma fotografia, um retrato da política brasileira.” (CUNHA, 2015).

As referências ao conteúdo jornalístico destacam-se na narrativa do quadrinho. Em alguns quadros elas são encontradas na própria fala do protagonista. O quadro

“Axé...- com o Doutrina” (Figura 7), faz crítica ao superfaturamento na construção do metrô em Salvador. A cena inicia com o repórter anunciando a prisão do “terrorista” pela polícia carioca.

Um homem gordo, careca, de cavanhaque e com um charuto na boca, relaxa em uma piscina. O típico burguês bonachão é o empreiteiro responsável pela construção do metrô da Bahia.

O roteiro é didático: o Doutrinador explica em sua fala a situação de fraude na obra do metrô baiano: “[...] está sendo construído há 13 anos. A obra já levou quatro vezes o tempo previsto, já dobrou seu custo...” (figura 8).

O caso do metrô de Salvador foi matéria do jornal *O Globo*, em 16/03/2013. A fala emitida pelo protagonista da HQ

reproduz integralmente o texto que aparece no primeiro parágrafo da notícia.

A relação dos episódios narrados no quadrinho com as notícias lançadas na mídia aparece ainda, com bastante evidência, no capítulo onde o anti-herói vai para o Maranhão assassinar o senador Antero Borges. Ao chegar em seu destino, o Doutrinador (como um alter ego do autor) fala que sabia exatamente onde encontrar a sua vítima, pois “a reportagem estava certa!, lá está ele escrevendo mais um de seus livros...”. (CUNHA, 2015, p. 9)

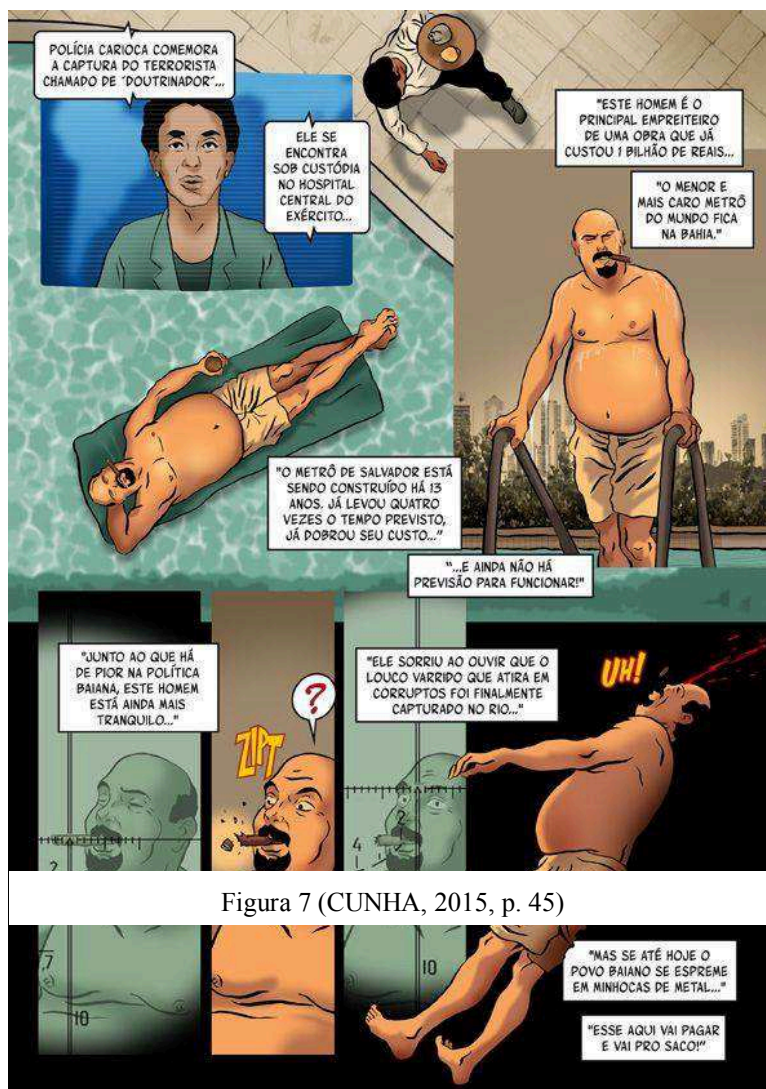


Figura 7 (CUNHA, 2015, p. 45)

Entre 2010 e 2014, as revistas *Veja* e *Época*, o jornal *Folha de São Paulo* e blogs independentes criticaram o “escritor” José Sarney pela má qualidade de seu texto e pelo uso da gráfica do Senado para publicar uma obra de 3.000 páginas composta por seus discursos. *O Doutrinador*, com base nas reportagens, tenta criar uma narrativa irônica sobre a faceta de “escritor” revelada pelo político.

O vilão em questão possui as características físicas de José Sarney e, pela história narrada, confirmamos a correspondência do personagem com o ex-senador (Figura 8).

O anti-herói chega a nado à Ilha de Santana, no Maranhão, vestindo equipamentos de mergulho. Ele explica que o mar



Figura 8, (CUNHA, 2015, p. 9)

“é o único espaço que não pertence à família do senador Antero Borges”. Todo o território é posse do senador que ele está prestes a matar. Doutrinador encontra o político sentado em uma cadeira, com um notebook no colo, na beira da praia, vestindo roupas de turista, chapéu panamá, bermuda, camisa estampada, tranquilo e de pés no chão. Com um único tiro na cabeça, ele executa o senador.

## 2.4 A representação do Mass Media na HQ

A mídia televisiva é um importante personagem na HQ. Os ataques do Doutrinador nunca são sigilosos. Cada ação sua é noticiada pelo telejornal e cada sequência em que o protagonista aparece “combatendo os criminosos” é composta por um quadro com a telinha da televisão sintonizada no telejornal e os âncoras narrando, com exclusividade, os feitos do “justiceiro”.

Com frequência, as cenas iniciam com a transmissão do noticiário e o deleite da ação do Doutrinador aparece no quadro seguinte da sequência de imagens. No universo do Doutrinador, há uma única emissora de televisão: é a ZL. Percebemos isso, além das representação da sigla, pelos rostos dos âncoras que se repetem sem modificação no decorrer da narrativa. Eles são apontados e marcados pelos leitores da *webcomic* com os nomes de famosos jornalistas do *Jornal Nacional* da Rede Globo. O jornalista à esquerda (Figura 9) é sempre identificado e marcado como William Bonner nas postagens e o comentarista político representado na porção inferior do quadro é chamado pelos leitores de Arnaldo Jabor.



Figura 9 (CUNHA, 2015, p. 23)

Na rede de televisão ZL, o âncora de feições que lembrariam William Bonner informa que o governo “admitiu pela primeira vez” (como quem estava escondendo algo ou sendo negligente) ter acionado as instituições de segurança do País para capturar o responsável pelo assassinato de políticos influentes. A âncora que divide a bancada do telejornal, por sua vez, informa a preocupação dos parlamentares, que estão reforçando sua segurança por temerem serem os próximos. No quadro abaixo, o comentarista político Paulo Dantão mostra-se ser um sujeito simpático, de postura comunicativa, bem-humorado e confiante. Ele é um fã do anti-herói caçador de corruptos, faz elogios a sua

coragem e o chama de Doutrinador. Esse quadro, segundo o próprio autor no título da publicação, explica a origem do nome do personagem: “Saibam de onde vem o nome... Simples assim.”

O comentarista diz que a mensagem do Doutrinador e das vozes nas ruas é clara: “queremos novos princípios, novos valores, o Brasil cansou. [...] Sua doutrina não foi constituída pela opinião de juristas”. Por fim, o comentarista declara que o mascarado tem seu total apoio, mesmo que corra o risco de ser demitido. Após o apoio no telejornal, Doutrinador ganha fama. O nome dado pelo comentarista ganha adesão das ruas e o vigilante, satisfeito, decide adotá-lo.

O anti-herói informa-se pela televisão, que está sempre sintonizada no mesmo canal. A narrativa do personagem “mass media” é central no quadrinho e está presente no início ou no final da sequência de quase todas as cenas.

No quadro seguinte (Figura 10) o Doutrinador assiste passivo e com um sorriso de satisfação ao massacre jornalístico do governo. O plot narra o leilão da reserva mineral do Pará, e os jornalistas do telejornal, em papel de crítica à ineficiência do governo, apontam-no como um mal gestor dos recursos do País. A



Figura 10 (CUNHA, 2015, p. 52)



oposição midiática ao governo, no quadrinho, é representada como instância de verdade e faz uma construção narrativa que intercala a neutralidade informativa dos âncoras e os comentários assertivos dos “especialistas” em política e economia na “telinha”.

A mídia representa, na ficção, o papel positivo de quarto poder, de bem-intencionado “cão de guarda”<sup>42</sup> dos interesses da Nação, de quem investiga e denuncia ilegalidades políticas trazendo-as a público. No caso do plot do quadrinho, ela defende as riquezas do País contra os interesses políticos e partidários, manifestando-se em acordo com os ideais do anti-herói.

Por um lado, há a imagem de uma mídia “neutra”, representada pela narrativa “impessoal” dos âncoras e dos repórteres que expressam “aparente” neutralidade sobre o que é noticiado, que apenas descrevem o ocorrido, sem comentários que emitam valor – algo bem característico de um modelo de jornalismo pretensamente neutro que a “grande mídia” declara exercer e que sabemos não proceder na prática, tendo em vista que os proprietários dos meios de comunicação possuem seus próprios interesses e preferências políticas, manifestadas em seus veículos. Nesse sentido, a ideia de neutralidade no jornalismo é uma característica axiológica – como define Viana (2005) –, de um padrão de valor dominante em nossa sociedade que está presente na HQ. Por outro, o quadrinho também representa o papel da televisão como formadora de opinião, através de personagens como os comentaristas políticos, que dão base teórica às ações do Doutrinador, que vociferam contra o Estado e fazem “culto” ao anti-herói.

Há, no quadrinho, uma crítica pontual à indústria cultural da música e do entretenimento de massas “imbecilizante” que dá conteúdo aos programas de televisão. Porém, o Doutrinador não coloca em xeque a credibilidade dos telejornais dentro da mesma lógica de produto da indústria cultural. Ele é representado ao longo da narrativa (sempre em acordo) informando-se e compartilhando da mesma visão de mundo emitida pelo telejornal.

---

<sup>42</sup> Mídia e escândalos midiáticos no Brasil.

## 2.5 O anti-herói revoltado e a elite política

A elite política brasileira contra a qual o Doutrinador luta é representada nas figuras da Presidenta e de outro político grisalho e barbudo chamado, pelos outros, de “chefe”. Na saga, os dois tramam e articulam para conseguir a captura do anti-herói. O quadrinho intitulado “Enquanto ele se costura eles tramam” (Figura 11) traz dois personagens políticos reconhecíveis como Lula e Dilma. Eles foram marcados, respectivamente, como



Figura 11 (CUNHA, 2015, p. 28)

“Jhon Origines Petis e Edilma Fantoxis Petis”. Na imagem, eles “tramam” para pegar o seu opositor, que aparece na sequência costurando as suas próprias feridas. O “chefe” à esquerda aproveita a praia sossegadamente, enquanto o aliado, ao lado, diverte-se em uma orgia.

As figuras políticas são, em geral, representadas na trama em uma postura “fanfarrona”, de luxos, lazeres e excessos de todo tipo. O uso reforçado de estereótipos resulta em uma narrativa maniqueísta, que não deixa dúvida sobre quem é o “mocinho” e quem são os “bandidos”.

Nesta página específica da HQ na versão *webcomic*, alguns comentários manifestaram críticas sobre as escolhas narrativas do autor. Entre eles, um leitor considerou que a história possui caráter antidemocrático: “Quem questiona a política e todos os políticos, questiona a democracia”.

A fala do protagonista enquanto se recupera para prosseguir com sua missão – “O jornalista estava certo. Pela primeira vez a elite política conhece o medo!” – expõe, novamente, a proximidade do pensamento antipolítico do anti-herói com o do jornalismo televisivo que lhe fornece apoio retórico.

Semelhantes falas sobre a motivação para a criação de *O Doutrinador* são encontradas nas entrevistas concedidas pelo autor: "Queria criar um personagem para essa corja. Esses caras vivem em outro universo. Gosto de pensar que, mesmo na ficção, o político tivesse algo que gerasse medo nele" (*HQ FAN*, 10/2016); e “Eu o criei com esse objetivo, pra expressar minha indignação, minha revolta. Que eles sentissem medo, tivessem alguém os espreitando, pelo menos na ficção” (*Nerdbucks*, 17/04/2017). Podemos verificar, assim, o Doutrinador como uma espécie de *alter ego* do próprio autor, expressando-se em consonância com outras narrativas de criminalização da política em circulação naquele contexto.

## **2.6 Precarização dos serviços públicos**

A HQ apresenta-nos outros *plots* que compõem o tema da corrupção, inspirados em eventos políticos de décadas anteriores da história do Brasil. A seguinte narrativa, postada com o título “Não tenham dúvida: o Doutrinador é o povo brasileiro!”, faz provável menção ao ex-Presidente Fernando Henrique Cardoso e aos benefícios que ele obteve com as massivas privatizações que marcaram o seu mandato.

Os leitores identificaram o personagem como sendo FHC que, diferentemente de outras figuras conhecidas, não teve o seu nome marcado no título. Alguns leitores, favoráveis às privatizações, questionaram o “viés de esquerda” que a história parecia estar tomando.

Doutrinador cada vez mais com viés de esquerda. Houve corrupção nas privatizações? Sim, houve. Agora há muita corrupção, todo dia, toda hora, em compras públicas, na merenda superfaturada, nas obras superfaturadas, nas ambulâncias superfaturadas... a privatização em si é o que há de melhor a se implementar neste país. É triste ver o quão longe de um entendimento tão básico nós estamos, na média, como povo. (Seguidor Facebook, *Doutrinador*, 15/08/2013)

Essa fala de uma leitora explicita uma percepção pessimista acerca do momento político em que o quadrinho é elaborado. Ela reclama de uma suposta situação de atual corrupção generalizada que corresponde justamente ao roteiro da HQ. Ao sentir-se representada pelo Doutrinador em suas demandas, ela se indigna com as críticas feitas à privatização. Apresenta-se em sua fala uma leitura do presente em que ser contra as privatizações é ser a favor do governo – o que, naquele contexto, é inadmissível, sendo o governo compreendido como o responsável por toda a corrupção, como a HQ mesmo vinha informando para os leitores.

O mascarado está em Buritis-MG (Figura 12), ocasião em que se esconde no matagal de uma fazenda e fica a espreitar o seu próximo alvo: um político que comprou a fazenda com dinheiro de privatizações. Nos quadros seguintes, o Doutrinador mescla-se ao cidadão comum e vive o cotidiano e as dificuldades de quem depende dos serviços públicos de transporte e saúde. Ele aparece em pé em um ônibus lotado, no chão de um hospital, ao lado de outros doentes que esperam atendimento em condições precárias,



Figura 12 (CUNHA, 2015, p. 30)

e no semáforo, fazendo malabares como um morador de rua. Nessas três cenas ele divaga sobre o descaso do dono da fazenda, que nunca pensou em quem o elegeu. No último quadro ele surpreende o político no meio da noite e asfixia-o em sua cama.

Apresenta-se na narrativa um clima caótico, “de sofrimento”, “de cotidiano sem futuro”, um estado de crise apontado pelo desemprego e pela precarização dos serviços públicos. O anti-herói mostra-se sensível às carências da população que é, conforme sua crítica, constantemente negligenciada pelo Estado.

O quadrinho parece basear-se no escândalo em torno da aquisição da Fazenda Córrego da Ponte (MG), comprada pelo ex-Presidente em 1989, quando a empreiteira

Camargo Corrêa construiu um aeroporto particular ao lado do imóvel, coincidentemente utilizado pela família de FHC. A mesma empreiteira ganhou uma licitação durante o governo de Fernando Henrique para assumir a obra de reforma do aeroporto de Brasília.<sup>43</sup>

### 3.7 “Não acredito em política”

O quadrinho a seguir apresenta a justificação da preferência apolítica e apartidária do anti-herói. Essa narrativa desenvolve as “razões” pela quais o protagonista se revoltou

contra os políticos. A publicação de 26 de setembro traz a nota “Memórias de chumbo” (Figura 13). Tal quadrinho traz um flashback do protagonista e conta sobre o momento que o influenciou a tornar-se um “justiceiro”. No flashback, o ex-soldado lembra da conversa que teve com um homem

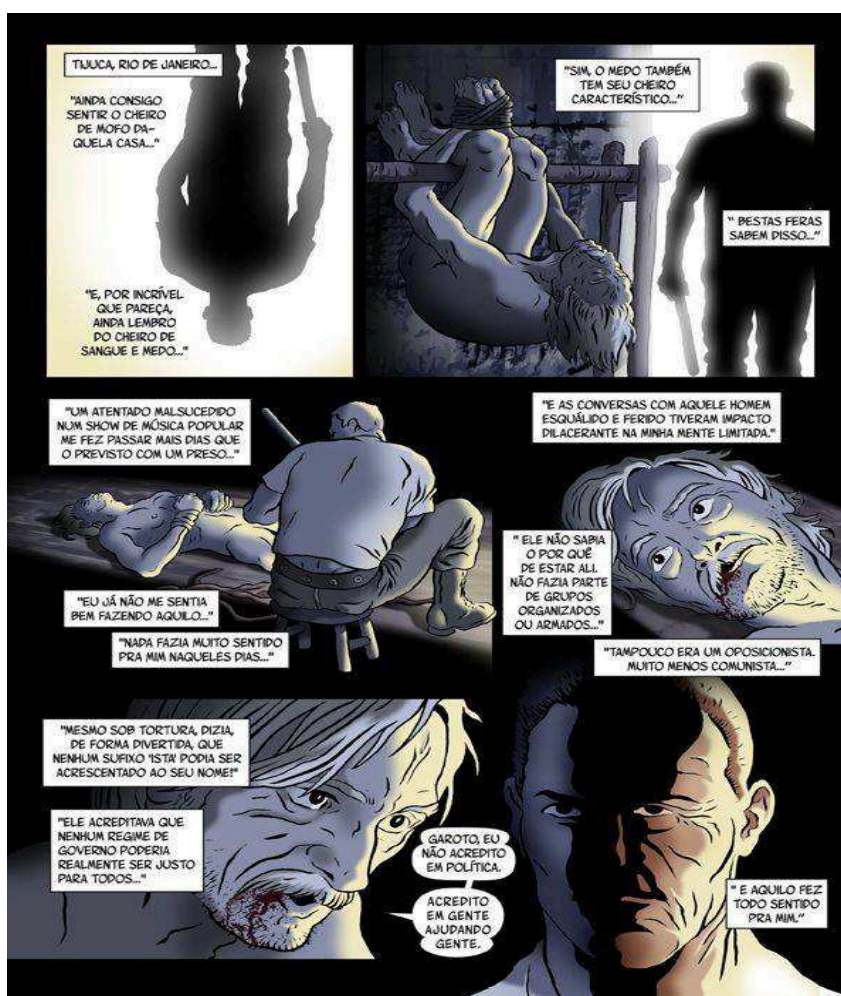


Figura 138 (CUNHA, 2015, p. 41)

preso pelo regime militar. Ele (Doutrinador) havia sido encarregado de torturar o sujeito

<sup>43</sup> BRITO, Fernando. A história da incrível fazenda de 20 dólares de FHC, seu aeroporto e a beleza que ficou. *Tijolaco* (blog). 19/02/2016. Disponível em: <<http://www.tijolaco.com.br/blog/a-historia-da-incrivel-fazenda-de-20-dolares-de-fhc-e-seu-aeroporto-de-empiteira/>>. Acesso em: 20 set. 2017.

para que este confessasse o seu envolvimento em um “atentado malsucedido a um show de música popular”. Doutrinador, que no passado fora um militar, fala que “as conversas com esse homem tiveram impacto em sua mente limitada”. Esse homem dizia para o seu algoz que não sabia porque estava ali, não pertencia a nenhum grupo, que não era oposicionista nem comunista e não acreditava em política, somente acreditava “em gente ajudando gente” – e essas palavras fizeram sentido para o futuro “herói”.

Nas postagens anteriores é possível observar relações feitas entre “ficção” e “fatos”, os personagens políticos “corruptos” do gibi têm os seus correspondentes na “vida real” e seus nomes ou referências não são omitidos. Eles são reconhecíveis pela caracterização dos desenhos, pela citação nos diálogos ou são marcados na imagem. Porém, diferentemente nesse post, a menção ao atentado do Riocentro foi bastante discreta e a responsabilidade dos militares no caso foi desprezada para a relevância da história. A narrativa limitou-se apenas a mostrar a prisão de um “suposto comunista” preso e torturado durante a ditadura pela acusação de ter cometido tal atentado.

Alguns leitores criticaram a superficialidade da fala do interlocutor com o Doutrinador, as palavras que o “tocaram”. Tais palavras enfatizam a neutralidade política daquele homem, a sua rejeição aos “ismos”.

“Ele não sabia o porquê de estar ali. Não fazia parte de grupos organizados ou armados. Tampouco era um oposicionista, muito menos comunista... Mesmo sob tortura, dizia, de forma divertida, que nenhum sufixo ‘ista’ podia ser acrescentado ao seu nome. Ele acreditava que nenhum regime de governo poderia ser realmente justo para todos. Garoto, eu não acredito em política. Acredito em gente ajudando gente. E aquilo fez todo sentido pra mim.”<sup>44</sup>

O discurso do “acredito em gente ajudando gente”, recebeu crítica de ser superficial em alguns comentários. Outros buscaram definições que o autor evitou no texto: “Gente ajudando gente é socialismo”. Outro, ainda, parafraseou o personagem:

---

<sup>44</sup> CUNHA, Luciano. *O Doutrinador*. Rio de Janeiro: Redbox, 2015. p. 41

"Nenhum regime de governo poderia realmente ser justo para todos..."; e complementou conceituando a sentença como "anarquismo".

O autor respondeu às abordagens críticas com dois comentários: primeiro, ele declarou que "o personagem é polêmico e que, quem não está habituado com gibi devia ler a Turma do Pererê": em seguida, disse estar cansado de "gente que esquece que arte sequencial é ficção" e que "militar pode ser anarquista, homem voar e etc... o personagem pode ser o que eu quiser".

Contudo, na HQ *O Doutrinador*, constatamos que há uma oscilação por parte do autor, que propõe uma obra ficcional, mas também pretende que ela possa "retratar" o momento político do País como se fosse uma "fotografia". A intenção da ficcionalidade parece ser oferecida como resposta às críticas, e o escopo de "realidade" para vender-se a um determinado público.

No decorrer da publicação da HQ os fãs interagem com comentários que buscam compreender o posicionamento político do personagem e, por extensão, o do autor.

Alguns leitores da *webcomic* rotulam as páginas como de "direita" ou de "esquerda", conforme as ideias que o autor expressa. Eles se questionam diante de uma sequência que, em princípio, parece contraditória ao atacar o governo do PT e as políticas sociais, mas defender um nacionalismo contra as privatizações. Quando questionado, na *fanpage*, acerca da ideologia do personagem, há sempre resistência por parte do autor em assumir qualquer posicionamento: "Ele simplesmente caça e mata os políticos de todos os lados. É um lunático. Ao invés de olhar a questão partidária ou ideológica, as pessoas devem ver o lado psicológico dele: nada justifica o que ele faz". (*EL PAÍS*, 2015)

São estreitas as ligações entre o contexto político e as histórias em quadrinhos. Declaradas ou não pelos autores de ficção, abordadas consciente ou inconscientemente na obra, com simbolismos sutis ou escrachados, lá estão as mensagens que ultrapassam o caráter ficcional e manifestam o contexto histórico de sua produção. Nessa perspectiva, todo produto cultural fala sobre o seu tempo.

Evidenciamos que a HQ representa, em seu contexto, um "novo" pensamento de oposição que se declara apolítico e apartidário. Porém, ao tratar de assuntos como



oposição ao Estado, nação, economia, serviços públicos etc., sempre se manifesta um determinado posicionamento.

As declarações públicas de Luciano Cunha sobre o seu personagem são de que ele não tem “matriz ou camisa partidária”, que “ele vai atrás de todo mundo”. O autor acrescenta que, devido à polarização, há quem o ache “tucano”, outros “vermelho” e isso ocorre conforme a perspectiva de cada um. Porém, segundo ele, quem lê a história sabe que não há viés ideológico (*O Globo*, 2015).

Compreendemos, contudo, sem ilusões, que qualquer obra que se proponha “apolítica” ou “antipolítica” não está imune a “ecos” ideológicos. Afinal, não podemos negar a existência dos militantes do “apartidarismo”. Inclusive, eles surgiram nas ruas naquele contexto, vestidos de verde e amarelo, participaram da segunda fase das manifestações de junho declarando-se defensores desses valores. No ano seguinte, com o mesmo discurso “antipolítico”, bateram panelas na Avenida Paulista pelo impeachment presidencial.

No discurso comercial de muitos autores ficcionistas sobre suas obras, ficção é somente ficção, não fazendo sentido comparações com a realidade, nem julgamentos de cunho político em relação às intenções do autor.

### **3.8 Populismo Petista**

Percebemos a influência das notícias de jornais e revistas da grande mídia em circulação no período anterior e durante a produção da HQ. Principalmente em relação ao tema principal, que dá conteúdo ao roteiro da narrativa: a revolta contra o governo do PT e a ideia de corrupção política predominantemente associada ao partido. Lula e Dilma são representados no quadrinho de Cunha como vilões. No gibi, os líderes do governo, com o apoio financeiro de empresários, conchavos políticos e o aparato das forças

militares repressoras governam o País. No quadro abaixo (Figura 14), vemos a silhueta de ambos os políticos. Na “penumbra”, eles fazem seus negócios, respaldados pelo Exército, que oprime a multidão rebelde. Em destaque na cena, está o anti-herói encapuzado e armado.

Ele faz crítica à popularidade dos dois políticos, o “culto à personalidade” que os cerca e ao projeto Bolsa Família. Um dos fãs do quadrinho comenta: “Bolsa esmola que mantém o povo mais pobre como zumbis obedecendo o que a Dona DILMA manda e votando em quem o seu Lula quer.”

O benefício social de combate à pobreza extrema é tratado, na história,

como uma estratégia de cunho populista, no sentido mais pejorativo do termo. Tratar-se-ia de uma política que “aparentemente” se importa com os mais pobres e o desenvolvimento do País, mas que, em essência, apenas congrega o carisma pessoal de um líder com apelo às massas que, manipulada, garante a manutenção de uma elite política no poder.

O texto aqui utilizado é uma adaptação da música “Cult of Personality”, da banda Living Colour, empregada para fazer crítica ao culto à personalidade de figuras políticas.

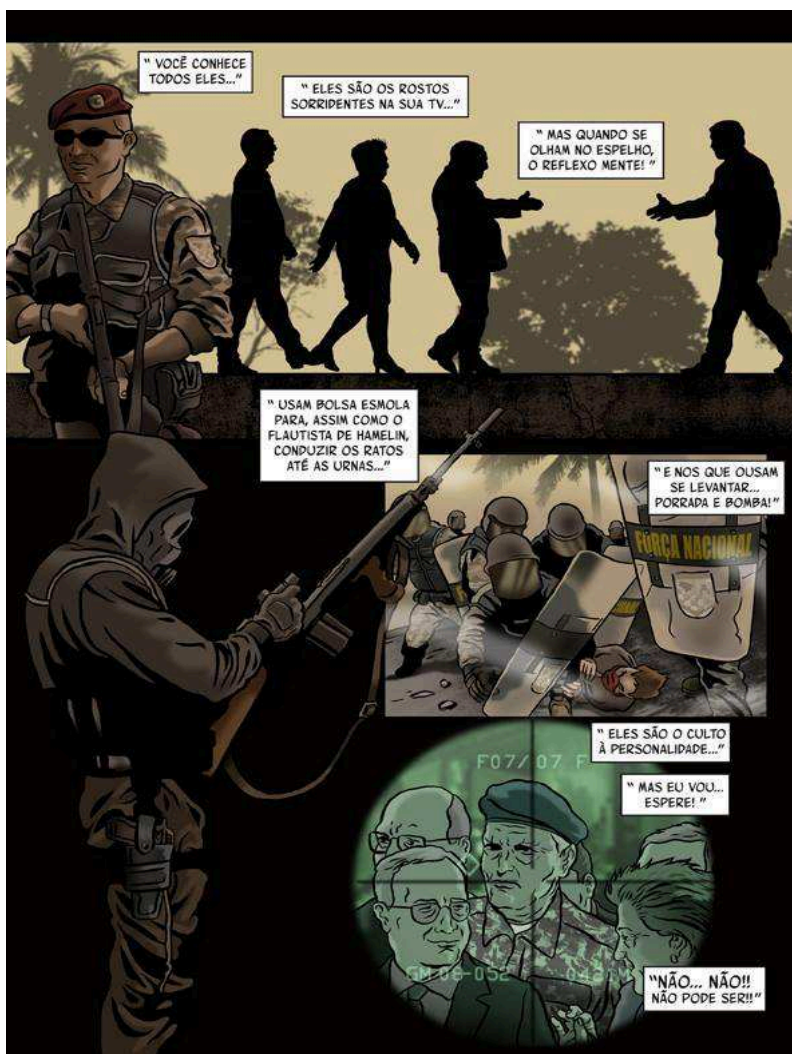


Figura 94 (CUNHA, 2015, p. 56)

A revolta contra uma “crise econômica e política no Brasil” tem inicialmente sua origem na “segunda fase” das jornadas de junho de 2013, quando a imprensa hegemônica cooptou insatisfações regionais e localizadas e transformou-as em um discurso de crise em âmbito federal. Construiu-se, assim, uma narrativa de ataque direto ao governo de situação do PT, simbolizada pelo slogan da “anticorrupção”.<sup>45</sup> Os barões da mídia e das elites financeiras que, interessados na implantação de uma agenda predominantemente neoliberal, vituperaram até mesmo contra a mais ínfima redistribuição de renda e contra o tímido ativismo estatal de Dilma Rousseff em meados do seu primeiro mandato (2012), quando ousou ensaiar uma política desenvolvimentista nacional em prejuízo do interesse financeiro global.<sup>46</sup>

### 3.9 O Monstro Corrupção

A história da batalha do Doutrinador contra o inimigo, o Monstro Corrupção (Figura 14), foi divulgada somente na versão *webcomic*. A postagem acompanha a descrição feita pelo próprio autor: “Amigos, por favor compartilhem essa imagem [...] Ela é a síntese do personagem.” (*O Doutrinador*, fanpage)



**CARA A CARA COM O MONSTRO**

Figura 105

A corrupção é representada por um enorme monstro negro, de olhos

<sup>45</sup> SOUZA, Jessé. Radiografia do Golpe: depoimento. *Conversa Afiada*. Youtube, 27/08/2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BXPxZletuCs>>. Acesso em: 13/06/2017. [Entrevista concedida a Paulo Henrique Amorim.]

<sup>46</sup> SINGER, André. Cutucando onças com varas curtas. *Novos Estudos*, CEBRAP. São Paulo, n.102, jul. 2015.

flamejantes. Ele segura a bandeira do País em farrapos. No peito, carrega o seu nome estampado em letras garrafais. Em frente ao monstro está o anti-herói. Em tamanho muito menor, ele não ataca; fica na defensiva, corre e se esquiva com duas facas na mão. Doutrinador parece não acreditar ser capaz de combater esse inimigo – ele é assustador demais, grande demais, assim como a própria ideia que ele representa.

O “monstro” da corrupção é o que sintetiza a saga de *O Doutrinador*. A corrupção seria, segundo o autor do quadrinho, o inimigo máximo a ser combatido.

A versão inicial da revistinha para a web, lançada no Facebook, permitiu a interação com os leitores que, às vezes, comentavam não compreender a ambiguidade das ações do “herói” nacional. Um anti-herói, ex-militar, que se posiciona contra o autoritarismo e a opressão policial, que defende um “povo” mítico e um ideal “nacionalista”, mas que se posiciona ao mesmo tempo contra o Estado. Apresenta-se uma história com aspectos nacionalistas, no sentido da reivindicação da soberania do País em relação a sua economia e riquezas, em prol de investimento nos serviços públicos e de melhorias da qualidade de vida de sua população, mas que contradiz esse sentido ao “vilanizar” políticas de minimização da miséria como o Bolsa Família.

Essas questões parecem contraditórias para o leitor que está mais à esquerda ou à direita da polarização pois, na prática, compreendemos que a agenda neoliberal consiste na “ausência” do Estado e de seu papel regulamentador para que o mercado possa reinar soberano, mais competitivo, sem entraves a privatizações e concessões de recursos aos investidores estrangeiros. Dessa forma, de maneira simplificada, quem se posiciona realmente contra as privatizações defenderia um Estado mais ativo e presente, e quem é a favor delas, defenderia a redução da intervenção estatal.

Para o autor, parece que a saída para não cair em conceituações políticas, em posicionamentos partidários ou discussões ideológicas é o apelo a um inimigo comum a qualquer sistema político, a corrupção.

A saída de uma suposta situação de crise pela bandeira da anticorrupção foi também uma estratégia historicamente utilizada para efetivar os interesses de oposição

no País. A generalização da corrupção é proferida contra um grupo no poder e, após a vitória e a substituição pelo grupo opositor, ela é momentaneamente relativizada. Estabelece-se, assim, uma “falsa” impressão de reestabelecimento da ordem. Portanto, a pauta da corrupção, da forma como ela tem sido tratada no País, no discurso judiciário e midiático, apenas em sua concepção administrativa, de corrupção como abuso do cargo público para o próprio proveito,<sup>47</sup> não oferece solução efetiva ao problema.

Para Warren (apud CORTELLA, 2014, p. 44), corrupção seria “a exclusão sistemática de certos grupos da real vida política de uma sociedade”. Nesse sentido, a forma efetiva de combate à corrupção ocorre somente através do aprofundamento da democracia – a sociedade civil seria o meio condutor para evitar a corrupção. Mesmo assim, costuma-se atribuir o papel ao governo e às associações para combater o “mal comportamento” na política, aquilo que se denomina a corrupção. Warren demonstra o vínculo entre as formas democráticas e o exercício da política e sugere que, quanto maior for o aprofundamento democrático ou sua atualização, mais factível torna-se a solução do problema da corrupção.

A corrupção foi apresentada pelas instituições jurídicas, por meio dos veículos de comunicação de massa, como uma criatura terrível que oprime a população tão “vulnerável e indefesa” que, por sua vez, deve depositar sua “fé” nas mesmas instâncias superiores para ser libertada. Porém, se rechaçarmos a posição imposta e restritiva de meros eleitores e formos capazes de articular um projeto de aprofundamento democrático, que crie ferramentas de participação direta, como propõe Warren, não poderemos mais ser intimidados tão facilmente.

---

<sup>47</sup> WARREN, Mark E., La democracia contra la corrupción, *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. v. 47, n. 193, 2013.

### 3.10 Referências na HQ para a leitura do presente e a perspectiva de futuro

A batalha contra a corrupção, a crítica ao populismo petista, a concepção de uma situação de precarização dos serviços públicos, a defesa de uma ideologia apolítica e apartidária – tratada como moralmente superior aos movimentos políticos organizados – e a predominância da mídia televisiva como veículo transmissor dos “fatos” que demonstram a ineficiência do governo vigente são, em síntese, os elementos destacados na HQ e que compõem uma visão sobre a conjuntura política brasileira daquele período.

Partindo da compreensão de Jörn Rüsen de que a *consciência histórica* parte da carência de *orientação* no presente e orienta as ações em relação às perspectivas de futuro, compreendemos que as demandas e esforços em dar sentido às experiências no tempo materializam-se em *narrativas*, produtos culturais que constituem diferentes leituras de mundo que competem para a formação do *sentido histórico*.

*O Doutrinador* corresponde a uma demanda por orientação “histórica”. A narrativa gráfica é o produto da consciência que se insere culturalmente oferecendo determinada leitura do presente, realizada na intencionalidade e na subjetivação das experiências do sujeito que, neste caso, opera por meio da manipulação de notícias e de eventos selecionados para a constituição de *sentido*. O *sentido* da *narrativa* orienta-se na legitimação do “discurso” de oposição política manifestado, principalmente, por uma fração da sociedade que foi às ruas na segunda fase das manifestações e pela repercussão midiática dos eventos naquele contexto. A esfera governamental personificada pelo Estado e seus representantes é criminalizada e a perspectiva de futuro aponta para um vazio ideológico. Essa perspectiva de futuro pessimista, o sentido como a própria ausência de sentido da história corresponde, na práxis, a inação conformista no presente. A perspectiva de impossibilidade de transformação pela via política deixa espaço para que forças antidemocráticas tomem lugar no vácuo de poder.

### 3. O DISCURSO ANTICORRUPÇÃO E A CRIMINALIZAÇÃO POLÍTICA: DO MASS MEDIA À HQ *O DOCTRINADOR*

Na HQ *O Doutrinador* percebemos a representação das pautas inseridas pela mídia televisiva no contexto da segunda fase das “Jornadas de Junho de 2013”. A cruzada anticorrupção, a crítica à política “populista” do governo do PT, a demonização da política e dos partidos, a ideia de precarização geral dos serviços públicos, foram pautas estrategicamente articuladas pela imprensa tradicional no período e são fielmente representadas na aventura do anti-herói nacional matador de políticos “corruptos”.

A mídia cumpre um papel de partido político da elite financeira. Dependente do poder econômico e sendo, ela mesma – especialmente no caso de grandes empresas como a Rede Globo –, representante dessa classe, nas manifestações de 2013 a mídia teve a oportunidade de iniciar o projeto de destituição do governo, o qual resultou no “golpe branco” de 2016.

O cientista político Jessé de Souza aponta em sua tese<sup>48</sup> para a aliança estabelecida entre a elite financeira, o Congresso comprado com financiamentos de campanha e a imprensa tradicional. Esta última criou uma base “popular” de apoio ao golpe, exaltando a ação da direita “revolucionária” nas ruas e contou posteriormente com a parceria do aparelho jurídico-policial para concretizar o mote da corrupção através dos vazamentos seletivos associados ao governo.

O mote da corrupção foi estrategicamente usado para a destituição do governo e suas políticas “populistas”. O objetivo era a substituição por uma agenda política neoliberal de interesse da elite financeira e seus aliados.

Souza demonstra, na veiculação diária do Jornal Nacional, de que forma o editorial lançou para a esfera pública as pautas de interesse de um seletivo grupo de oposição. O JN conseguiu colar o jargão da anticorrupção e a crítica ao “populismo” nas demandas de uma classe média conservadora, que sempre se preocupou com a possibilidade de ter seus privilégios ameaçados por um governo de “esquerda”. No início daquele ano de 2013, a aceitação popular da Presidenta era de quase 80%,<sup>49</sup>. Após a guerra simbólica, sua popularidade caiu significativamente e as pesquisas do Ibope,

---

<sup>48</sup> SOUZA, Jessé de. *A radiografia do golpe*: entenda como e por que você foi enganado. Rio de Janeiro: Leya, 2016.

<sup>49</sup> *Ibid*, p. 91.

apresentando resultados negativos, foram sendo transmitidas insistentemente, arquitetando sua queda.

O mote da corrupção tem esse poder de mascarar interesses privados, impossíveis de serem revelados sem confronto, transformando-os em algo de aparente interesse para toda a população. Estratégias como essas são historicamente usadas na publicidade e na política para a produção de consenso.

Como em toda a história republicana brasileira, o mote da corrupção é sempre usado como arma letal para o inimigo de classe da elite e seus aliados. Isso sempre ocorre quando existem políticas que envolvam a inclusão de setores marginalizados [...] ou condução pelo estado de políticas de desenvolvimento de longo prazo. [...] No Brasil, o suposto combate à corrupção sempre foi essa muleta usada de modo manipulador e falso. Como no golpe de abril de 2016, desde que se elimine o inimigo político tudo poderá voltar a ser como antes, sem qualquer debate real e nenhuma mudança estrutural.<sup>50</sup>

O tema da corrupção é implantado na esfera pública pela mídia e é tratado de forma “fulanizada”. Nesse sentido, a corrupção é personalizada, colocada como característica de determinados sujeitos do mundo político e de alguns empresários beneficiados, ao invés de ser compreendida como um problema estrutural que demanda por modificações no sistema democrático de forma a possibilitar maior participação popular e transparência na relação entre o sistema financeiro e o governo.

A crítica ao populismo também esteve presente na boca da elite conservadora e foi respaldada pelos intelectuais e por jornalistas na mídia.

A crítica ao “populismo” que criminaliza a atenção à maioria esquecida, apesar de absurda, é ouvida o tempo todo durante esses anos [...] Mas a própria dificuldade com a noção de populismo como meio de deslegitimar as medidas de apoio à parte de baixo da população mostra que a classe média conservadora e os partidos que a representam estão na defensiva, sem um discurso articulado convincente. [...] E nesse contexto as jornadas de junho vislumbram a possibilidade de “uma nova narrativa para a direita e seu público”<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Ibid, p. 112

<sup>51</sup> Ibid, p. 98.



Políticas de distribuição de renda que objetivavam a redução do fosso de desigualdade social que há no País, mesmo que ainda tenham sido ínfimas em seu alcance, foram suficientemente desagradáveis para parte da população da classe média conservadora que não elegeu tais pautas. A agenda política dessa categoria havia perdido nas urnas e sua insatisfação não tinha respaldo, até a mídia conseguir associar a ideia de corrupção ao “populismo petista”, interpretando a assistência à população mais pobre como demagogia.

Os elementos que propiciaram o sucesso da narrativa da revolta contra a corrupção iniciada em 2013 e que finalizaria com o golpe presidencial em 2016 são, em síntese: o fortalecimento da classe média conservadora, que não apoiou as políticas sociais do PT e que foi eleita a “heroína cívica” pela mídia; a parceria midiática com o aparelho jurídico-policial estatal, que se estabelece com a defesa de suas pautas corporativas na campanha jornalística contra a PEC 37<sup>52</sup>; a cobertura das manifestações de junho, abordadas como expressão da insatisfação popular com a precariedade dos serviços públicos; e, principalmente, a criação do discurso acerca de uma “nova política”, que surgia na rua com os ufanistas da classe média, sem organizações, sem hierarquias sem partidos, “sem política”. A novidade da política dos “apolíticos” era celebrada como moralmente superior à “velha” política militante, organizada, partidarizada.

A influência midiática não é ilimitada, mas ela é essencial para a compreensão da construção de narrativas capazes de criar certo consenso popular para a concretização de interesses políticos particulares. Nesse sentido, a atmosfera atual de criminalização da política e o pseudocombate à corrupção são mal disfarçados ataques à democracia.

A HQ *O Doutrianador* é postada página por página no Facebook no decorrer do ano de 2013. Ela foi produzida e divulgada durante o mesmo ano de veiculação do discurso midiático que narrou as manifestações ufanistas e “apartidárias” que “empunharam” a bandeira da anticorrupção como expressão de uma autêntica “festa da democracia”. A HQ representa essa atmosfera de indignação, insatisfação e repúdio com a “coisa” pública, em que a política é demonizada. Em contrapartida à “sujeira da política”, a “história” prestigia uma moral de caráter apolítico. O gibi tem como *plot* central a luta contra a corrupção, representada pelo combate a algumas figuras políticas, mas, principalmente, centra-se na crítica ao governo do PT que, “corruptamente”,

---

<sup>52</sup> O projeto de emenda visava a divisão das funções acerca de um processo criminal, acusação, investigação e julgamento entre a polícia, o judiciário e o ministério público. Com a emenda, caberia à polícia judiciária a função privativa de investigação criminal para que nenhum dos órgãos cumprisse todas as funções juntas e representasse amplo poder.

consegue manter-se no poder através de suas políticas “populistas”. Assim como no discurso midiático, a corrupção é, na revistinha, associada ao Estado e orienta-se contra o governo de situação.

Cunha costura diferentes acontecimentos, desde as privatizações da era FHC até as notícias veiculadas entre o período de 2008 e 2013 sobre licitações fraudulentas, superfaturamento de obras, desvio de fundo de participação de municípios, problemas com o transporte público no RJ, a concessão do Estádio do Maracanã, o “populismo petista” etc.

Eventos de responsabilidade municipal, estadual e federal são mesclados, assim como atos de diferentes atores políticos em períodos diferentes estão reunidos na mesma linha cronológica, sob a liderança “poderosa” do governo vigente da Presidenta e do “Lulinha”. A ideia que o quadrinho transmite é que a política é composta por políticos corruptos sob o jugo de um governo autoritário e “todo-poderoso” que permite todas as contravenções. Sendo assim, na trama Doutrinador cumpre seu papel de “salvador da pátria” através da execução de alguns corruptos e o ataque às políticas do governo vigente.

Em outra perspectiva, a HQ, ao ficcionalizar a descrença e o cansaço com o sistema político, simboliza também a crise da democracia representativa, realidade vivenciada nas últimas décadas em diversos países.

A reforma política tem sido uma pauta presente no Brasil durante os últimos anos. No calor das manifestações de 2013, inclusive, foi sugerida a elaboração de um plebiscito nesse sentido pelo governo Dilma – contudo, sem repercussão na mídia televisiva, nem aprovação pelo Congresso. Atualmente, o debate pela reforma política permanece firme entre os movimentos sociais na mídia alternativa e entre todos os cidadãos conscientes de que a narrativa de corrupção “fulanizada”, onde só se aponta seletivamente alguns bodes expiatórios para tomar a agenda política do País e substituí-la sem aprovação nas urnas, apenas dá continuidade ao arranjo institucional que a possibilita.

#### 4. CONSCIÊNCIA HISTÓRICA, SENTIDO E NARRATIVA

O historiador alemão Jörn Rüsen, em sua obra *Teoria da história*, atualizou questões acerca da teoria e da metodologia da ciência histórica. Seu projeto surge como resposta a duas transformações que marcaram a história da historiografia durante o século XX: a ampliação dos objetos, estratégias de pesquisa e a virada linguística.<sup>53</sup> A pluralização dos objetos e métodos inviabilizou a pretensão de unidade substantiva metodológica dentro de qualquer teoria da história existente até então. Rüsen, na tentativa de preservar a possibilidade de uma visão de conjunto da disciplina histórica, propõe uma matriz disciplinar da ciência histórica. A matriz é pensada com o objetivo de assimilar as diferenças e estabelecer uma identidade comum entre as correntes historiográficas contemporâneas.

Podemos compreender a matriz da disciplina histórica elaborada por Rüsen como uma síntese composta por três outros conceitos complementares: *consciência histórica*, *sentido* (histórico) e *narrativa*. Esses conceitos, separados para análise, na prática operam juntos na dinâmica do pensamento histórico:

A contribuição mais marcante da teoria da história de Rüsen consiste na descrição e explicação sistemáticas do modo específico pelo qual tanto o pensamento histórico em geral, quanto a historiografia acadêmica, em particular, constituem sentido sobre a experiência do tempo. A síntese do modelo explicativo de Rüsen é o seu conceito de matriz disciplinar da ciência histórica.<sup>54</sup>

Para o autor, o pensamento histórico é a base da ciência da história e suas raízes estão na experiência cotidiana da humanidade. O pensamento histórico é intrínseco à experiência humana, elemento cognitivo que opera na produção de sentido. Portanto, o pensamento histórico ou a consciência histórica não é uma habilidade exclusiva de determinados indivíduos, não situa sua origem em um dado período e sociedade, nem depende de um conjunto de saberes disciplinares específicos para que possa operar. Os seres humanos naturalmente pensam historicamente ou, em outras palavras, relacionam o presente ao passado e orientam as suas ações com perspectivas de futuro. Sendo assim, a consciência histórica parte de uma demanda por orientação, do anseio humano de

---

<sup>53</sup> ASSIS, Arthur. *A teoria da história de Jörn Rüsen: uma introdução*. Goiânia: UFG, 2010. p. 9.

<sup>54</sup> *Ibid*, p. 13.

compreender o seu mundo e de criar sentido para as experiências no tempo. A operação mental da consciência histórica visa preencher *carências de orientação* que, por sua vez, materializam-se na produção de narrativas que cumprem uma *função de orientação*.

Segundo Rösen, a humanidade interpreta a si e ao seu mundo de acordo com as intenções de sua ação:

Agir (incluindo deixar-se estar e ser objeto da ação de outrem) só ocorre com a existência de objetivos e intenções, para os quais é necessária a interpretação: há um “superávit de intencionalidade” com o qual o homem se coloca para além do que ele e o seu grupo são no presente imediato. Agir, enfim, é um processo em que continuamente o passado é interpretado à luz do presente e na expectativa do futuro, seja ele distante ou imediato.<sup>55</sup>

A consciência histórica produzida individual e coletivamente em nossa sociedade é a base do pensamento da ciência histórica, mas esta é apenas uma forma mais complexa e especializada de abordar uma atitude cotidiana e inerente ao “estar no mundo”. Apesar da universalidade do fenômeno do pensamento histórico, dele decorre uma ampla diversidade de interpretações, narrativas e, conseqüentemente, diferentes *sentidos* para a história. Percebemos, assim, que a “história” está sempre em disputa, há uma pluralidade de histórias ou visões acerca do mundo em que vivemos, que são elaboradas e reivindicadas por diferentes grupos conforme suas intenções e expectativas de futuro. Porém, isso não significa dizer que haja um tipo de consciência histórica correto e outro equivocado, apenas há narrativas históricas mais plausíveis, interpretações equilibradas no caráter subjetivo e objetivo que concernem à pesquisa:

Para que a consciência histórica entre em operação, Rösen afirma ser necessário que carências se articulem a perspectivas diretoras da interpretação histórica ou a ideias “pontos de vista supra ordenados acerca do passado no âmbito dos quais ele se constitui e é reconhecido como história. (RH, p. 31-32) As ideias transformam as carências de orientação em interesses no conhecimento histórico; constituem, portanto, os critérios de coordenação do trabalho de reconstrução do passado da seleção, crítica e interpretação do material histórico. No esquema de Rösen são os métodos de pesquisa que colocam as perspectivas interpretativas em relação com os registros que dão testemunho de facticidade do passado. ...Padrão de qualidade aos produtos da ciência histórica.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> CERRI, 2011, p. 28

<sup>56</sup> ASSIS, 2010, p. 15.

A distinção entre a narrativa desenvolvida pela ciência da história e as demais narrativas desenvolvidas com base na consciência histórica, segundo Rüsen, são os métodos de pesquisa, o rigor metodológico empregado na interpretação e na crítica das fontes.

A história oficial, a história escolar, as histórias das trajetórias de vida individual, a produção científica e as produções artísticas como filmes, documentários, séries, pinturas, literatura, história em quadrinhos etc., esses produtos culturais constituem narrativas históricas elaboradas na intenção de representar a “realidade” e dar *sentido* a ela:

Rüsen admite que somente o passado representado pode ser comunicado e que essa representação está longe de meramente espelhar resultados de pesquisa. [...] Por meio de sua elaboração em narrativa é que a facticidade do passado se converte em uma “história para o presente”, isto é, um produto cultural repleto de sentido.<sup>57</sup>

Rüsen aponta ainda que a narrativa histórica (historiográfica) faz referência à “realidade histórica” da qual pretende dar conta, de maneira diversa de outras narrativas, como a do realismo literário, por exemplo.<sup>58</sup> As interpretações da “realidade” e suas representações (a narrativa) são possíveis a partir da operação individual e coletiva da consciência histórica. Sendo assim, as narrativas históricas já estabelecidas socialmente podem ser reforçadas, legitimadas, criticadas, atualizadas e/ou ressignificadas. Narrativas podem complementar-se em uma visão dialética da história ou confrontarem-se, movendo os grupos e suas respectivas ideias em sentido polarizado – como exemplo disso podemos usar o quadro político brasileiro atual, em que os partidários da esquerda e da direita diferenciam-se ideologicamente como os “petralhas” e os “coxinhas”.

Cerri, em sua interpretação acerca do conceito em Rüsen, enfatiza a tese de que a consciência histórica é uma característica atribuída a todos os seres humanos, mas que isso não implica assumir a existência de uma consciência histórica idêntica; ao contrário, ela se manifesta em uma vasta pluralidade de sentidos. Para ilustrar a questão, Cerri traz

---

<sup>57</sup> Ibid.

<sup>58</sup> Ibid, p. 12.

a fala de uma mulher francesa que tem Le Pen como candidato de sua preferência. Ela argumenta sua escolha a partir da narrativa da história oficial. A eleitora tenta resgatar os povos “originários” do país e identifica-se como descendente de celtas e franceses. Dessa forma, ela forja sua identidade com base em um tipo de narrativa nacionalista e, por isso, simpatiza com o candidato Le Pen por ele apresentar semelhante apelo para justificar a exclusão dos imigrantes. Contudo, não é possível falar aqui de uma falsa consciência: “Não se trata de uma operação falsa ou verdadeira, autêntica ou abusiva, mas principalmente de uma ligação passado-presente-futuro que é construída, mas que não se assume como tal.” (CERRI, 2011, p. 35)

Talvez o que possamos afirmar é a existência de narrativas históricas parciais, onde o passado é descontextualizado e ressignificado na construção de uma narrativa histórica instrumentalizada (no caso acima, com o objetivo de exaltar uma identidade nacional e assegurar garantias à um determinado grupo).

Conforme Rüsen, o resultado prático mais importante do pensamento histórico é a formação de identidades.<sup>59</sup> Esse conceito fundamenta a definição do “eu” e o “outro”, do “nós” e “eles”. Assim como a historiografia científica, as narrativas históricas em geral são produtos culturais que influenciam o processo de subjetivação pelo qual o indivíduo e o grupo se definem identitariamente.

Rüsen sugere que a ciência da história poderia influenciar o processo de subjetivação humana de forma “positiva” como um “ganho de identidade”, pois o sujeito que compreende acerca da historicidade de seu mundo torna-se mais apto na condução de suas ações.<sup>60</sup>

Compreendemos que a *consciência histórica* atua na produção de *sentido* e este, por sua vez, relaciona-se à *intenção* e às *expectativas de futuro*. Aliás, essa é a *razão* do pensamento histórico. Como bem demonstra Wiklund (2009, p. 28): “o conteúdo da consciência histórica é constituído pela formação de sentido dada por meio das experiências do tempo”. O sentido histórico seria constituído por outras duas dimensões, a experiência e a intenção, a interpretação no tempo ocorre sempre com a referência de uma a outra:

---

<sup>59</sup> ASSIS, 2011, p. 24.

<sup>60</sup> A preocupação do autor em seu trabalho está relacionada ao campo da pesquisa e da didática da História. Nesse sentido, ele ressalta a influência da “função de orientação” da narrativa histórica produzida particularmente pela ciência da história, porém, sem deixar de demonstrar a centralidade da consciência histórica como habilidade cognitiva a operar no desenvolvimento de orientação cultural nos indivíduos.

A experiência, em sua relação com o tempo, é interpretada com referência às intenções, e vice-versa. É assim como um intérprete se compreende, compreende o mundo e sua relação com ele. Esta é também a maneira como a consciência histórica se forma. A narração histórica é descrita como o procedimento mental que produz consciência histórica ao conectar fenômenos históricos, formando concepções coerentes e dotadas de sentido.<sup>61</sup>

O conceito de sentido, de forma geral, pode ser entendido como referência à realidade. Wiklund (2009) demonstra que, tradicionalmente, nas ciências humanas o sentido está associado à ideia de intenção: qual é a intenção do autor? qual é o sentido de um texto ou a intenção que está por trás? O sentido também pode ser compreendido como “expresso nas manifestações da vida” ou “objetificações da experiência vivida”, sentido como expressão.

O sentido de uma “história” (ficcional), drama ou texto pode ser aquilo que “resume tudo”, e não necessariamente a intenção do autor. Nas obras de ficção, o sentido não está diretamente relacionado à realidade. O sentido como moral da história ou aquilo que ela conta, difere do sentido da sinopse, do que a história trata. Contudo, na tradição da filosofia da história destaca-se o sentido teleológico, o *sentido* com relação a um objetivo, *telos* ou finalidade. Narrativas históricas com esse *sentido* instrumentalizado, onde os eventos do passado são manipulados para um dado objetivo, são frequentemente apresentadas como produto cultural em nossa sociedade.

Para o teórico, todo pensamento histórico tem uma dimensão teleológica, uma dimensão de objetivos e valores: “De outro lado, a questão sobre o sentido na história usualmente se refere à ideia de um objetivo positivo ou uma direção, à realização de valores e metas. Este é o típico sentido teleológico.” (WIKLUND, 2009, p.33)

É a ideia ou o critério de sentido que determina, na subjetivação que o sujeito faz acerca do tempo, sobre o que é a “história”. Por sua vez, os critérios de sentido correspondem às referências que utilizamos para interpretar a história e orientar-nos no presente com relação ao futuro e, ainda, selecionar o que é histórico ou significativo no passado.

---

<sup>61</sup> WIKLUND, Martin. Além da racionalidade instrumental: sentido histórico e racionalidade na teoria da história de Jörn Rüsen. *História da Historiografia*, v. 0, n. 1, p. 19–44, 2009, p. 28.

O sentido na história pode estar determinado por uma ideia subjetivista de sentido teleológico ou pelo objetivismo. No sentido pensado de modo subjetivo, o passado e a realidade são desprovidos de sentido por si mesmos, podendo ser interpretados conforme as preocupações e os projetos vigentes. Nessa concepção, o passado é uma espécie de marionete e o seu sentido é elaborado subjetivamente de acordo com visões e valores escolhidos. Tal ontologia de sentido está presente em algumas versões do giro linguístico, que acreditam que as narrativas podem “construir” ou “atribuir” um sentido ao passado.

O objetivismo de sentido teleológico implica na ideia de que o passado já está dado, pronto para ser resgatado em sua integridade, que é totalmente independente das intenções do intérprete: “O objetivismo do sentido teleológico não dá margem para a liberdade humana em relação a seus objetivos e valores, e estipula dogmaticamente a finalidade da história.” (WIKLUND, 2009, p. 35)

Rüsen advoga não por uma “construção” de sentido, nem por um sentido absoluto a ser resgatado do passado intacto, mas por uma formação de sentido que relativiza a subjetividade e a objetividade na constituição da consciência histórica:

Sentido, de acordo com Rüsen, não é sequer inteiramente objetivo, tampouco meramente subjetivo. Ele contém as duas experiências e normas que determinam o que é para ser computado como relevante e significativo no passado. Relevância deve ser entendida em relação às intenções, expectativas para o futuro e direção da vida prática das pessoas envolvidas. Somente desta forma uma certa narrativa pode se tornar uma narrativa plausível de *seu* passado, e, assim, ser-lhe relevante.<sup>62</sup>

A concepção de sentido colocada pelo autor responde ao desafio pós-moderno e as questões colocadas pelo giro linguístico mantêm-se de acordo com a crítica a um realismo objetivista, afirmando a impossibilidade de apreensão do passado em sua “realidade absoluta”. Mas, ela também demonstra que a ciência da história com base na metodologia e em uma “racionalidade de sentido” é o que a caracteriza em relação a outras narrativas.

Segundo Wiklund (2009, p. 33), o típico e usual sentido teleológico da história, que aponta para um objetivo positivo e para a realização de valores e metas, pode aparecer em narrativas históricas pessimistas e indicar niilismo, ausência de propósito e “ausência”

---

<sup>62</sup> WIKLUND, 2009, p. 35.



de sentido. A própria exposição de um sentido negativo está implicitamente relacionada a um objetivo.

Em síntese, podemos concluir que a operação da consciência histórica ativada pela carência de orientação humana no presente, a necessidade de dar sentido à experiência no tempo, relacionando-a aos acontecimentos do passado para orientar-se no presente com expectativas para o futuro, materializa-se em narrativas. Estas últimas definimos como produtos culturais, repletos de sentido, determinados pela intencionalidade dos sujeitos que a narram.

#### **4.1 Consciência histórica e narrativa em *O Doutrinador***

A consciência histórica no quadrinho de *O Doutrinador* expressa-se no *sentido* de criminalização da política brasileira. A corrupção aparece estruturalmente associada à política, representada na narrativa pelo serviço público, pelo governo federal e por determinados representantes políticos.

A perspectiva de futuro desenvolvida na HQ é pessimista: não há solução possível dentro de um sistema em que todos os governantes são corruptos, não há propostas de mudança. “O mal” é representado pela elite política em conchavo com os interesses de empresários. O povo é oprimido e manipulado. Há uma ideia “mitológica” de povo homogêneo, de um “outro” dominado pela ideologia de poder do Estado. Esse povo “mitológico” não tem autonomia, exceto por algumas manifestações dispersas, mas logo sua “vontade” é massacrada pela violência predominante das autoridades, braço direito do Estado.

Os eventos do passado (recente) são selecionados e manipulados dentro de uma perspectiva teleológica subjetiva, interpretados na intenção de reafirmar, no presente, narrativas históricas como a da mídia hegemônica, dos grupos de oposição política e de doutrinas do liberalismo radical que fazem clamor (orientados na expectativa de um futuro próximo) à supressão do Estado em nome de uma utópica salvação neoliberal.

A narrativa ficcional de *O Doutrinador*, da mesma forma que a narrativa de outros produtos culturais – como a dos filmes comerciais e a da mídia televisiva –, desenvolve-se em uma perspectiva de moralidade. A complexidade político-social e a diversidade

cultural são simplificadas nesse tipo de narrativa, que apresenta uma visão de universo maniqueísta, dividido entre o “bem” e o “mal”, entre “mocinhos” e “bandidos”. O desafiador funcionamento da engrenagem social complexa é facilitado pela narrativa novelizada, que oferece uma visão única, intencionalmente simplificada e parcial de mundo, apelando para a emoção; que orienta (mesmo que seja para a não-ação) e entretém.

Tal narrativa, em sua superfície, desperta interesse, agrada, emociona, diverte, não deixa brechas para questionamentos ou indagações, oferece um produto pronto e acabado. Contudo, ao ser analisada em profundidade, na dissecação de sua própria linguagem e contexto, buscamos perceber o que ela não diz, o que mascara, o que lhe opõem e contradiz, o que está subjacente acerca das relações de poder e de conflitos que permeiam a experiência humana.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A HQ representa o clima de revolta contra o governo, a criminalização da política e a cruzada anticorrupção. Parece ter sido elaborada pelo discurso da imprensa tradicional, principalmente pela mídia televisiva que, na função de “partido político da elite financeira”, mascarou interesses privados em pautas “populares”, prontamente adotadas em tom ufanista nas ruas pela nova direita “revolucionária”. O discurso forjado de ódio à política em nome de um suposto nacionalismo moralizante dá enredo à história do anti-herói, ex-militar, caçador de corruptos.

A narrativa de *O Doutrinador* utilizada como objeto na pesquisa histórica aliada a fontes como os depoimentos do autor, a repercussão na imprensa e a recepção dos leitores nas redes sociais, permite-nos acessar determinada perspectiva acerca do cenário político daquele contexto. Evidencia-se o discurso de criminalização da política, também presente nas pautas jornalísticas veiculadas pela imprensa, principalmente no ano de 2013, quando o roteiro da HQ se reorienta na intenção de acompanhar os “eventos” atuais.

Contudo, na formação de um pensamento de ódio à política constatada na HQ desvela-se o desgaste do sistema político representativo, estruturado para ser corrompido pelo capital e, apesar do tom pessimista do enredo, que não promove saída para além da eliminação de alguns indivíduos, podemos captar nas entrelinhas a demanda, em nossa sociedade, por uma reforma política construída em bases verdadeiramente populares.

## REFERÊNCIAS

- ALBERTO, Mario. Prefácio. In: CUNHA, Luciano. *O Doutrinador*. Rio de Janeiro: Redbox, 2015. p. 7-81.
- ALMEIDA, Fernando Afonso de. Arquitetura da história em quadrinhos. *Voices e Linguagens. Linguagem & Ensino*, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, 2001.
- ANSELMO, Zilda Augusta. *Histórias em quadrinhos*. Petrópolis, Vozes. 1975.
- AYRES, Jackson. When Were Superheroes Grim and Gritty? *Los Angeles Review Of Books*, Los Angeles, 20 fev. 2016. Disponível em: <<https://lareviewofbooks.org/article/when-were-superheroes-grim-and-gritty/#!>>. Acesso em: 27 set. 2017.
- AZEVEDO, Fernando. Corrupção, mídia e escândalos midiáticos no Brasil. *Em Debate*, Belo Horizonte, v. 2, n. 3, mar. 2010.
- BRITO, Fernando. A história da incrível fazenda de 20 dólares de FHC, seu aeroporto e a beleza que ficou. *Tijolaco* (blog). 19/02/2016. Disponível em: <<http://www.tijolaco.com.br/blog/a-historia-da-incrivel-fazenda-de-20-dolares-de-fhc-e-seu-aeroporto-de-empreiteira/>>. Acesso em: 20 set. 2017.
- CARDOSO, Luís Miguel. A problemática do narrador: da literatura ao cinema. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 6, n. 1/2, jan. 2003.
- CERRI, Luís Fernando. *Ensino de história e consciência histórica*. Rio de Janeiro: FGV, 2011.
- CHAGAS, Luciana Z. Capitão América: interpretações sócio-antropológicas de um super-herói de histórias em quadrinhos. In: *SINAIS - Revista Eletrônica. Ciências Sociais*. Vitória: CCHN, UFES, n. 03, v. 1, Junho de 2008.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.
- CUNHA, Luciano. Anti-herói nacional ganha as ruas de protestos e as páginas da internet. *Coluna dos Quadrinhos*. Goiânia, 26 de maio de 2014. [Entrevista concedida a Francisco Costa.]
- \_\_\_\_\_. Ele salvará o Brasil? *Correio Braziliense*. Brasília, 9 de agosto de 2015. [Entrevista concedida a Rebeca de Oliveira.]
- HARVEY, David et. al. *Cidades rebeldes: Passe Livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil*. São Paulo: Boitempo, 2015.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das Histórias em Quadrinhos. *Navegando na História* (blog). 2011. Disponível em: <[http://navegandonahistoria.blogspot.com.br/2011/04/historia-das-historias-em-quadrinhos\\_08.html](http://navegandonahistoria.blogspot.com.br/2011/04/historia-das-historias-em-quadrinhos_08.html)>. Acesso em: 24 set. 2017.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. *O que é História em Quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em quadrinhos*. São Paulo: Loyola, 1994.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos dos quadrinhos modernos. *Comunicação e Educação*, São Paulo, n. 2, p. 53-58, 1995.

SINGER, André. Cutucando onças com varas curtas. *Novos Estudos, CEBRAP*. São Paulo, n. 102, jul. 2015.

SOUZA, Jessé de. *A radiografia do golpe: entenda como e por que você foi enganado*. Rio de Janeiro: Leya, 2016.

\_\_\_\_\_. Radiografia do Golpe: depoimento. *Conversa Afiada*. Youtube, 27/08/2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BXPxZletuCs>>. Acesso em: 13/06/2017. [Entrevista concedida a Paulo Henrique Amorim.]

VIANA, Nildo. *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Anchiomé, 2005.

\_\_\_\_\_. O que dizem os quadrinhos? In: *Sociologia, Ciência & Vida*, Rio de Janeiro, v. 17, p. 53-62, 2008.

\_\_\_\_\_. *Quadrinhos e Política*. 2011, p.11. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/viana-nildo-quadrinhos-e-politica.pdf>>. Acesso em: 24 set. 2017.

WIKLUND, Martin. Além da racionalidade instrumental: sentido histórico e racionalidade na teoria da história de Jörn Rüsen. *História da Historiografia*, v. 0, n. 1, p. 19-44, 2009.