

VISÕES DO PASSADO NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

*Cesar Augusto Barcellos Guazelli**

A história em quadrinhos é uma produção voltada para grandes massas, reunindo, ao mesmo tempo, literatura e arte visual. Criada na virada do Século XX, teve ampla disseminação nos centros urbanos. Suas características específicas fazem dela um instrumento eficiente na difusão de idéias e conteúdos, podendo ser uma ótima forma de divulgação da História. É o caso de Príncipe Valente, Lobo Solitário, Alvar Mayor, Adeus, Chamigo Brasileiro e A Guerra dos Farrapos.

* Professor do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (RS).

Los comics están ocupando un lugar cada vez más relevante en la vida cultural, comercial, académica, publicitaria, erótica, periodística, familiar, financiera de la sociedad industrialmente evolucionada de Occidente.

Jean Chesneaux

Introdução

A epígrafe de Chesneaux refere-se a um veículo de divulgação massiva que, nascido no ocidente capitalista, já de há muito disseminou-se globalmente. *Comics* nos Estados Unidos, *Bande Dessinée* na França, *História aos Quadrinhos* em Portugal, *Historieta* na Argentina, ou *Mangá* no Japão, esta peculiar combinação de imagens visuais com textos foi elevada à categoria de Arte Seqüencial por Will Eisner:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo: gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.¹

Na seqüência de imagens e textos, estes cumpririam distintas funções nesta percepção cognitiva: “(...) la imagen desarrollaba el repertorio de los caracteres, realizaba los subrayados emotivos, resaltaba las connotaciones míticas, mientras que la palabra vinculaba el curso de los hechos y reforzaba las relaciones lógicas entre ellos.”²

Manifestação artística recente – a história em quadrinhos apareceu no início do século XX, mais ou menos com seu irmão cinema –, sua enorme divulgação e popularização devem-se a algumas condições que são apontadas por Jean Chesneaux:

Desde hace poco tiempo, los comics se presentan como una síntesis fascinante de todo el patrimonio cultural de las sociedades industrialmente desarrolladas: claro dominio de la búsqueda del beneficio de la cultura(...),

¹ EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995, p.8

² ECO, Umberto. Cautelosa Aproximación a Otros Códigos. In: NEBIOLO, Gino. *Los Comics de Mao*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1976, p.276.

sistemático disfrute de los nuevos recursos comerciales proporcionados por el ascenso de la nueva generación al rango de consumidor autónomo, omnipotencia de las mass media (Mc Luhan), contaminación de la reflexión intelectual en la obra del esoterismo mundano (...), evasión com respecto a una realidad (...), uniformidad ideológica com tendencia a aniquilar los conflictos reales, introduciendo en el mercado un producto del que puede disfrutar tanto el rico como el pobre, el adolescente como el adulto.³

Produção capaz de disseminar nas grandes massas tanto a literatura quanto as artes plásticas, a História em Quadrinhos tem sido um tema negligenciado pelas Ciências Sociais em geral, e pela História em particular. Como forma peculiar de literatura – onde a *tira* corresponderia ao conto, e a *graphic novel* ao romance – ela seria um objeto tão legítimo para a História como qualquer outra manifestação cultural.

Este texto busca uma reflexão sobre esta arte-literatura, e como nela aparecem as tentativas de recuperar o passado. Foram selecionados cinco trabalhos: *Príncipe Valente*, de Hal Foster, um exemplo de idealização do passado; *Lobo Solitário*, de Koike & Kojima, representação de uma época de crise de valores; *Alvar Mayor*, de Trillo & Breccia, uma recriação do passado colonial da América Latina; *Adeus, Chamigo Brasileiro*, de Toral, original reconstrução da Guerra do Paraguai; e *A Guerra dos Farrapos*, de Ruas & Colin, rara obra sobre o passado rio-grandense.

Passado idealizado

Um exemplo clássico de idealização do passado é o *Príncipe Valente*⁴, uma extensa obra do norte-americano Harold Rudolph Foster, inspirada no lendário ciclo do Rei Arthur: “(...) Hal Foster’s ‘Prince Valiant’ (1937), a handsome-looking Arthurian romance, strong in period detail.”⁵ Hal Foster publicou suas histórias em páginas dominicais, onde, como num seriado, se criava um clímax que era solucionado apenas na semana seguinte:

³ CHESNEAUX, Jean. Los Comics Chinos Considerados como Contra-Cultura. In: NEBIOLO, op.cit., p.127.

⁴ FOSTER, Harold, *Príncipe Valente (Nos Tempos do Rei Artur)*. Rio de Janeiro:EBAL, v.I a VII. *Príncipe Valiente (En los Tiempos del Rey Arturo)*. Madrid: Editorial B. O, v.14 a 40.

⁵ SABIN, Roger. *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London: Phaidon, 1996, p.54.

Entre 1937 (...) e 1971, quando aposentou-se, Foster desenhou 1788 páginas. Em cada uma havia em média oito desenhos. (...) representando dias estafantes de pesquisa de vestuário, armas, modo de vida, castelos, regras de conduta e organização da Cavalaria Andante. (...) cuidados nos cenários, anatomia e, com o passar dos anos, na cronologia quase exata dos personagens.⁶

Valente, cavaleiro da Távola Redonda, inicia sua saga na infância e cresce adquirindo prestígio e se impondo entre seus pares. Participa de diversos episódios, não apenas na corte de Camelot, mas levando a justiça do rei Arthur por todo o mundo:

A história do Príncipe Valente se situa no legendário século V. O herói viaja pela Ásia Central, pelo Canadá, pela Noruega, pelo golfo da Guiné. Para tal variedade de lugares e época tão remota, Hal Foster utiliza enorme documentação. Documentação histórica, pois ele considera legítima “licença poética” misturar – às armas, trajes, castelos, etc. – os acontecimentos de três ou quatro séculos (...)⁷

Aos moldes dos heróis norte-americanos do cinema – e contrariando a tônica dos romances arturianos – a principal característica de Valente não é a força bruta, mas a astúcia e a inteligência, que lhe garantem vantagem nos confrontos com adversários mais poderosos. Desenvolveu estas virtudes como caçador nos pântanos, onde seu pai e seguidores estavam exilados, e mais tarde pelo aprendizado com Merlin. Tais características são bem utilizadas pelo rei Arthur, que o designa para missões que envolvem intrigas, também um clima próprio dos anos 30 transportado para os tempos medievais.

As primeiras páginas de *O Príncipe Valente* são mais despreocupadas com o realismo histórico: aparecem monstros ante-diluvianos, feitiçarias e encantamentos como num relato de fantasia mais corriqueiro. Logo, porém, Foster procura retratar o ambiente da Alta Idade Média, mantendo apenas alguns aspectos lendários: 1) a origem de Valente, que é referida à mitológica Thule, na Escandinávia; 2) as Ilhas Brumosas, do mar Egeu, onde reina Aleta, a esposa do herói; 3) a fantástica Camelot, com a Távola

⁶ GOIDANICH, Hiron Cardoso (GOIDA). Foster, Hal. *Enciclopédia dos Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1990, p.129.

⁷ MOLITERNI, Claude. Harold Foster. Uma biografia. In: FOSTER, Hal. *Príncipe Valente (Nos Tempos do Rei Artur)*. Rio de Janeiro: Ebal, 1974, v.I, p.6-7.

Redonda, a princesa Guinevere, o mago Merlin, a fada Morgana, todos personagens das várias sagas de Arthur.

Nas muitas andanças, Valente se associa a vultos e episódios históricos: *condottieri*, como o romano Aécio e o bizantino Belisário; bárbaros, como o huno Átila e o vândalo Genserico; a retirada dos romanos da Palestina, a fundação de Veneza ou da república de San Marino, a tomada de Roma que inaugura a Idade Média. Isto trouxe problemas cronológicos, que o próprio autor reconheceu e chamou de “licença poética”:

A lenda do Rei Arthur me forneceu um pano de fundo, sobre o qual eu podia construir. A história do século V também se enquadrava satisfatoriamente. Tentei ser o mais exato possível nos trajes e na descrição da vida medieval, mas me atrapelei num aspecto. Tradicionalmente, a lenda da Távola Redonda foi alterada ao mostrar a vida no século XIII, ao invés do século V. Do ponto de vista da realidade, os súditos do Rei Arthur talvez tenham usado vez por outra armaduras da antiga Roma, porque nem justas havia em seu tempo.⁸

É uma visão que privilegia os grupos dominantes, de acordo com a própria extração social do herói, mas que é também preocupada em relação às pessoas comuns. Assim, são grandes amigos do herói o trapaceiro Slith, o pirata Bolthar, o construtor de barcos Gundar Harl, ou o salteador de florestas Hugh “Raposa”. Em relação a outros povos, o autor se esmerou na reconstituição de trajes, armamentos, instrumentos agrícolas, habitações, núcleos urbanos, comemorações e festas populares, além do cuidado nas características físicas das etnias que procurou retratar.

Entre os principais aspectos idealizados deste mundo medieval se destacam:

1) Os ideais de nobreza e cavalaria: os verdadeiros aristocratas cumpram com suas obrigações em relação aos seus pares e subalternos. Os anti-heróis aparecem nos segmentos privilegiados, quase sempre numa imagem de civilização “decadente”. As situações românticas sempre se referem ao “amor cortês”, e o desejo sexual é atribuído aos bárbaros ou aos maus.

⁸ CROUCH JR., Bill, in: *Cartoonist Profiles*. Fairfield (Connecticut): Jud Hurd (ed.), 1974:6. Apud FOSTER. Entrevista com Harold Foster, aos 81 Anos. *O Príncipe Valente*. Op. cit., v.III, p.3.

2) Uma visão “democrática” das relações sociais: os nobres tratam com consideração seus soldados, pagens, escudeiros e criados; não há diferenças entre diferentes graus de nobreza, tampouco transparecendo as relações de vassalagem. Valente repetidas vezes se vale de “bons bandidos”, como salteadores das florestas e piratas. As mulheres são apresentadas em pé de igualdade com os homens, numa imagem “moderna” dos anos 30.

3) Tolerância em relação aos “outros”: mesmo os inimigos são exaltados nas suas qualidades de força, tenacidade e capacidade de luta. O estranhamento não impede boas relações com povos desconhecidos, como tuaregues do deserto ou nativos norte-americanos. Além disso, relações de parentesco entre culturas muito distanciadas são apresentadas com muita normalidade.

4) Improváveis “avanços” científicos: a própria disputa do cristianismo com as religiões pagãs assume às vezes um caráter de “ciência” *versus* superstição, como o ceticismo de Valente e Merlin às inúmeras credences medievais. Aparecem invenções muito antecipadas para a época, como sextantes, pólvora ou até uma transfusão de sangue.

5) Absurdos cronológicos, além daqueles que o próprio autor referiu antes: personagens históricos de tempos diferentes colocados num mesmo período, lutas contra muçulmanos muito antes de Maomé e do Islã, a descoberta do périplo africano e da própria América com muitos séculos de antecedência.

Bem mais realista é uma história que Foster inseriu nos pés de página das edições de *O Príncipe Valente* de 23 de abril de 1944 (página 376) a 25 de novembro de 1945 (página 459), *O Castelo Medieval*⁹, onde é narrada a vida cotidiana de dois feudos na Inglaterra do século XIII. De qualquer modo, realista ou assumindo totalmente a fantasia, por quase dois mil domingos Foster foi talvez a única referência histórica para alguns milhões de pessoas.

Passado transtornado

Em *Lobo Solitário*¹⁰, Kazuo Koike e Goseki Kojima apresentam “a saga de Itto Ogami, um samurai solitário, e seu filho pequeno, Daigoro,

⁹ Id, v.V e v.VI.

¹⁰ KOIKE, Kazuo & KOJIMA, Goseki. *Lobo Solitário*. Campinas: Cedibra, vol. 1 a 9 (cada exemplar reproduz uma história completa). *Lobo Solitário*. Mirandópolis (SP): Nova Sampa, vol. 1 a 9 (cada número apresenta duas histórias completas).

no Japão do século XVI¹¹, num mundo feudal em transformação, onde a autoridade crescente do *Shogun* compromete os interesses dos múltiplos *daimios*, provocando desajustes e atritos entre os senhores guerreiros, os *samurais*. Koike e Kojima produziram uma vastíssima obra – mais de oito mil páginas – da qual apenas uma décima parte foi traduzida para o público ocidental.

Caído em desgraça, Itto Ogami, antigo executor do *Shogun*, adota a “trilha do assassino”, tornando-se o temido *Kozure Okami* ou *Lobo Solitário* que se envolve como mercenário da morte nas lutas fratricidas que flagelavam o país:

Lone Wolf and Cub by Kazuo Koike and Goseki Kojima (First, 1987) was a samurai epic about a shamed warrior's life as an assassin, baby son in tow: realistically drawn, and very exciting, it included near-silent sword fights that lasted many pages.¹²

Kozure Okami mantém o estilo clássico do herói solitário que enfrenta a tudo e a todos. Não se pode dizer que isto seja um modelo importado dos Estados Unidos, já que “se o cowboy simboliza o espírito norte-americano, o guerreiro samurai certamente significa o espírito japonês”¹³. A tradição guerreira traz consigo uma responsabilidade social para os *samurais*, que entram em crise com a instauração do poder central no Japão:

Por dezenas de gerações, a guerra foi uma constante no Japão. Os samurais governavam e a espada era idolatrada. Criou-se um sistema de ética e filosofia samurais, que recebeu o nome de Bushido – o modo de ser do guerreiro.

(...) O Bushido persistiu por muitos anos, sendo grandemente aprimorado depois que o guerreiro Tokugawa uniu as províncias sob uma ditadura militar. Com isto, as guerras chegaram a um fim e milhares de samurais foram lançados ao vergonhoso estado do desemprego.

¹¹ GOIDANICH. Koike, Kazuo. Op. cit., p.196.

¹² SABIN, op. cit., p.229.

¹³ SCHODT, Frederick. Apud GOIDANICH. Kojima, Goseki. Op. cit., p.196. No cinema, sagas de *samurais* foram inspiradoras de importantes *westerns* norte-americanos, como no Caso de *Os Sete Samurais*, de Akira Kurosawa, que deu origem a *The Magnificent Seven* (*Sete Homens e um Destino*) e seus diversos sucedâneos.

Esses espadachins se tornaram ronins, samurais sem mestre. Tornaram-se mendigos, bêbados, assassinos, evitados e temidos.¹⁴

Fugindo da corte do *Shogun* que o condenara, Itto Ogami passa a conviver com grupos marginalizados, oferecendo seus serviços de assassinato aos descontentes ou oprimidos. O mundo dos senhores feudais japoneses é mostrado em detalhes, tanto na reconstituição de moradias, trajas e armamentos, quanto nas intrincadas cerimônias, rituais religiosos e etiquetas sociais. Revela-se uma rígida hierarquização dos mandos políticos e deveres sociais entre os distintos clãs e no interior deles, com responsabilidades demarcadas em relação a guerras, bens públicos, ou cerimônias festivas e religiosas.

É dentro deste grupo dominante que se desenvolvem os conflitos em que interfere *Kozure Okami*. Não há aqui a noção de “bem” e “mal” aos moldes ocidentais, mas uma ética referida às obrigações dos *samurais*: contratado para assassinar, este é o dever sagrado, não importa se algum poderoso *daimio*, um inofensivo sacerdote, ou *orizukes* de bandos armados. Além daqueles atributos herdados da tradição guerreira, o *Lobo Solitário* também está preso a mandamentos do budismo *zen* que prosperaram no Japão:

É, neste sentido, uma fascinante exploração, não só do Japão decadente, mas da colisão entre o budismo mais fatalista com o shintoísmo mais primitivo e comemorativo da vida. As duas religiões estão profundamente em desacordo, mas, de alguma forma, coabitam a mente do povo japonês.¹⁵

Os compromissos que assume – sustentados pela honra do passado de *samurai* e pela necessidade de trilhar o estreito “caminho entre dois rios” que prescrevia o budismo – são inevitavelmente cumpridos, resultando em verdadeiras carnificinas, especialmente quando se defronta com outros tantos mercenários, sejam eles outros *ronins* (guerreiros marginalizados), *ninjas* ou *orizukes*. As pessoas comuns – camponeses, servos domésticos, prostitutas – são as verdadeiras vítimas da violência dos se-

¹⁴ MILLER, Frank. Introdução. In: KOIKE & KOJIMA. O Sonho de um Sonho... *Lobo Solitário*. Campinas: CEDIBRA, 1988, v.5, p.3.

¹⁵ MILLER, Frank. Introdução. In: KOIKE & KOJIMA. Samurais sem Lei. *Lobo Solitário*. São Paulo: Nova Sampa, 1990, v.1, p.2.

nhores da guerra, sendo obrigados à obediência sem limites, pilhados em seus bens ou mortos sem piedade.

Apesar do meticuloso cuidado em recriar o Japão na grande crise do século XVI, *Lobo Solitário* é fundamentalmente uma narrativa de aventuras, mantendo aqueles aspectos mitológicos que caracterizam os heróis das Histórias em Quadrinhos:

1) A onipotência do personagem Itto Ogami: espadachim extremamente hábil, é invencível nos combates singulares ou quando enfrenta bandos formados por dezenas de adversários. As cenas de combate constituem o ponto mais alto dos desenhos de Kojima.

2) O “filhote” do *Lobo Solitário*, Daigoro: apesar de ter apenas uns quatro anos, ele enfrenta as adversidades como um *samurai* adulto, capaz de sobreviver às situações mais desesperadoras, sendo um personagem mais inverossímil que o próprio pai.

O valor da obra é apreciável, na medida em que, num país desenvolvido e com muitos anos de “ocidentalização”, alcança a um universo enorme de leitores narrativas do mundo feudal, culturalmente rico e peculiar, como só o fez o cinema de Akira Kurosawa.

Passado latino-americano

O personagem que deu nome à série *Alvar Mayor*¹⁶ é um guia e aventureiro do Vice Reino do Peru, filho de um dos membros da expedição conquistadora de Francisco Pizarro. Criado pelo argentino Enrique Breccia, foi o corolário de algumas experiências suas na recriação do passado latino-americano:

Depois de tentativas, buscando um estilo que lembrava as primitivas gravuras da Argentina (lutas nos Pampas, vida campeira), Henrique [sic] fixou-se no personagem Alvar Mayor, um aventureiro do século XVI, época da colonização espanhola no Peru.¹⁷

Com roteiros de Carlos Trillo, *Alvar Mayor* foi publicado entre 1976 e 1983 nas revistas argentinas *Skorpio* e *Fierro*, sendo também editado na Espanha e na Itália; no Brasil, uma única história – “Dos Veces Villazona”

¹⁶ TRILLO, Carlos & BRECCIA, Enrique. *Alvar Mayor*. Buenos Aires: Edição fac-similar, s/d.

¹⁷ GOIDANICH. Breccia, Henrique. Op. cit., p.51.

– foi lançada pela revista *Animal*. A coletânea examinada é formada por 57 narrativas, quase todas com doze páginas, algumas vezes em seqüência. Alvar Mayor, como é comum na História em Quadrinhos, é um herói que enfrenta individualmente os perigos e os poderosos; algumas vezes é acompanhado por Tihuo, reproduzindo casos clássicos de heróis brancos auxiliados por amigos indígenas.

Alvar Mayor atua como guia, capaz de desvendar mapas obscuros e sendas desconhecidas em montanhas e selvas, com freqüência se envolvendo em expedições que procuram mitológicos tesouros escondidos pelos naturais da terra após a conquista. Os principais traços atribuídos aos colonizadores são justamente a cupidez, procurando o ouro a qualquer preço, o total desconhecimento das terras conquistadas e de suas gentes, além da acentuada hierarquização social, onde índios e seus descendentes estão subordinados e à mercê dos homens brancos.

Alvar convive cinicamente com as pessoas do grupo dominante, que em geral são castigadas pelas suas condutas egoístas e autoritárias. De modo geral, elas são autoridades metropolitanas, comandantes militares ou eclesiásticos que recentemente chegaram ao Peru, e com desejos de enriquecimento rápido ou poder. Por outro lado, em relação aos índios e homens brancos marginalizados, o aventureiro guarda simpatias e defende suas causas. Consciente do caráter da exploração colonial e do padecimento dos que faziam a riqueza de poucos, Alvar Mayor assume muitas vezes a representação dos oprimidos.

Por outro lado, não há um distanciamento claro entre fantasia e realidade. A partir do Peru, Alvar percorre enormes vastidões da América espanhola, deslocando-se do planalto mexicano aos confins da Patagônia, ou do Pacífico a remotas brenhas da Amazônia, resumindo numa única pessoa as trajetórias de muitos aventureiros. Aparecem muitas vezes aventuras em que o herói mergulha em universos oníricos, padece sob o efeito de sortilégios desconhecidos, ou enfrenta criaturas sobrenaturais. Além disso, aqueles mitos mais conhecidos – o *Eldorado*, a Fonte da Juventude, a Cidade Perdida dos Incas, entre tantos – são incorporados nas narrativas, e tratados como se tivessem existência real.

Nessa obra destacam-se algumas características fundamentais:

1) As iniciativas do herói individual: mesmo sem ser explícita, *Alvar Mayor* salienta a superioridade do homem branco, mesmo naqueles lugares e situações que conformavam o ambiente natural dos ameríndios. A denúncia e o combate à injusta sociedade criada pelos europeus não parte dos oprimidos, mas depende da liderança de um *criollo*.

2) A denúncia da sociedade colonial: as histórias insistem em mos-

trar as violências, arbitrariedades e assimetrias sociais que caracterizavam as possessões coloniais da Espanha. Isto está em consonância com toda uma produção literária, jornalística e historiográfica que, a partir dos anos 70, popularizou-se na América Latina.

3) O imaginário social: há uma valorização das lendas e relatos fantásticos, de acordo com o universo mítico tanto de colonizadores quanto de aborígenes. Esta marca da transição do mundo medieval, povoado por crenças, para os tempos modernos, crescentemente científicos, foi evidente nos primeiros tempos da conquista do Novo Mundo.

Ressalvados os aspectos ficcionais e aventurecos próprios da Arte Sequencial, *Alvar Mayor* se constitui numa obra de referência na divulgação da sociedade colonial nos primeiros tempos da conquista, atestada pela popularidade que alcançou nos países americanos de fala espanhola e na própria Europa.

Passado brasileiro

*Adeus, Chamigo Brasileiro*¹⁸ de André Toral é o resultado da criação de um artista gráfico que é simultaneamente um historiador. O autor desenvolveu sua tese de doutorado em História em torno das imagens existentes sobre a Guerra do Paraguai. Esta iconografia – fotografias, *charges*, caricaturas, desenhos e pinturas – é muito rica porque “as artes plásticas experimentaram, entre 1850 e 1870, um desenvolvimento técnico e comercial sem paralelo.” De todos os países envolvidos, produziram-se imagens do grande conflito:

A guerra ocorre durante esta explosão simultânea da fotografia comercial, dos jornais ilustrados e da pintura acadêmica oficial ou destinada às pinacotecas governamentais. Era natural, portanto, que fotógrafos, pintores e jornalistas se deslocassem até os campos de batalha, acompanhando soldados e exércitos nos acampamentos.¹⁹

Este material inspirou o autor a criar uma *graphic novel* sobre guerra²⁰, mostrando-a partir de quatro personagens: os sertanejos baianos Silvino

¹⁸ TORAL, André. *Adeus, Chamigo Brasileiro*. Uma História da Guerra do Paraguai. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

¹⁹ Id., p.122.

²⁰ Antes já havia publicado histórias curtas sobre a Guerra do Paraguai. TORAL, André. Pesadelos Paraguaio. *Animal*. São Paulo: VHD Diffusion, s/d; n°8, p.65-67; n°9, p.12-14; n°11, p.13-14.

e Sebastião, recrutados à força; o carioca Jorge, “voluntário da pátria” por uma desilusão amorosa; e o cabo paraguaio Ladislao Iturbe, estudante na Inglaterra quando da convocação. Em diversos momentos eles se cruzam com personagens que realmente participaram do conflito, em situações históricas conhecidas, o que confere a *Adeus, Chamigo Brasileiro* aquela verossimilhança dos chamados “romances históricos”.

Vultos importantes – o imperador Pedro II, Caxias, os presidentes Mitre e Flores, o ditador Solano López – e cenários de batalhas famosas – Tuiuti, Curupaiti, Humaitá, Lomas Valentinas – aparecem nas andanças dos personagens de ficção. Devido às fontes que trabalhou Toral, são importantes os artistas que retrataram episódios da guerra – Vítor Meireles, o pintor argentino Cândido López, o fotógrafo uruguaio Esteban Garcia – e os jornais distribuídos na frente de batalha – o argentino *Mosquito*, o paraguaio *Cabichui*, entre outros. Muitas dessas imagens foram usadas na *graphic novel*, reforçando a reprodução que Toral faz do ambiente.

Uma grande contribuição de *Adeus, Chamigo Brasileiro* é a reconstituição dos aspectos cotidianos relacionados à Guerra do Paraguai. Os acampamentos militares tinham uma ativa movimentação comercial, mulheres *soldaderas* e jogos de azar, atraindo muitos civis que procuravam altos lucros às custas dos parcos recursos dos recrutados. Mais que isto, as diferenças sociais entre os combatentes provocavam rixas e ressentimentos que a existência de um inimigo comum não desfazia: soldados contra oficiais, cavalarianos rio-grandenses contra infantes sertanejos, brasileiros contra argentinos. A luta pela vida fora dos campos de batalha era muito dura: epidemias, escassez de vestuário e de alimentos fizeram muitas vítimas entre os soldados de todos os países envolvidos.

Nesta história em quadrinhos André Toral retoma algumas discussões importantes:

1) As visões distorcidas da Guerra do Paraguai: tanto da historiografia tradicional, que fez dos aliados os defensores da paz e da liberdade, quanto daquela produzida pelos revisionistas, que invertem esta posição afirmando o avanço social que teria o Paraguai em relação aos demais países latino-americanos.

2) A fetichização de vultos e heróis: dada a importância que a guerra apresentou num momento crítico da construção dos Estados nacionais na América Latina, criaram-se a partir dela importantes figuras pátrias; enfatizando pessoas comuns, o autor resgata aqueles que verdadeiramente sacrificaram suas vidas no conflito.

3) A importância significativa da imprensa: tanto os aliados quanto os paraguaios apostaram na propaganda dos interesses de cada país não

apenas para aqueles que estavam nos campos de batalha, como também para os que acompanhavam o conflito à distância; daí a profusa iconografia – desenhos, pinturas e fotografias – que permite aos estudiosos de hoje uma mais rica tentativa de reconstrução do passado.

O esmerado tratamento gráfico de André Toral e sua preocupação acadêmica em reconstituir da melhor forma o passado, não impedem que *Adeus, Chamigo Brasileiro* tenha aquele clima que se espera de uma *graphic novel*, de tensão, aventura e movimento.

Passado rio-grandense

Uma rara representação do Rio Grande do Sul no universo dos quadrinhos é *A Guerra dos Farrapos*²¹. Ao contrário dos exemplos anteriores, trata-se de uma “quadrinização” de episódios históricos que não comporta personagens de ficção. Autor já consagrado de romances ambientados na guerra civil de 1835²², Tabajara Ruas traça um panorama que contempla os principais aspectos e personagens do conflito; já o traço de Colin persegue com fidelidade os poucos indícios deixados pelos principais envolvidos e das cenas, reconstruindo paisagens ou o cotidiano da plebe rio-grandense:

A Revolução Farroupilha é o mais significativo fato concreto para a construção e discussão de nossa identidade. Para descobrir o que dela persistiu como lenda e como realidade, impõe-se conhecê-la. Exatamente a isso serve o trabalho de Tabajara Ruas e Flávio Colin: contam a epopeia pampeana de um jeito inegavelmente moderno e irretocavelmente histórico.²³

Episódio “fundador” da identidade regional, a Guerra dos Farrapos foi o tema predileto da historiografia rio-grandense, além de ser recorrente na literatura. O texto de Ruas segue a cronologia das principais efemérides, referindo nos diálogos as questões que os chefes farroupilhas discutiam em relação aos seus problemas, ao Império e os vizinhos do Rio da Prata. Algumas vezes aparecem trechos de documentos – como a proclamação

²¹ RUAS, Tabajara & COLIN, Flávio. *A Guerra dos Farrapos*. Porto Alegre: Secretaria de Estado da Cultura do Rio Grande do Sul, 1999.

²² RUAS, Tabajara. *Os Varões Assinalados*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1995. *Neto Perde sua Alma*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1998.

²³ LOPEZ, Luiz Roberto. Começando a Conversar. In: RUAS & COLIN, op. cit., p.4.

da República Rio-Grandense – ou a reprodução de diálogos a partir de fontes bem conhecidas. Por outro lado, é comum a incorporação de eventos propalados pela historiografia tradicional que têm muito mais de anedótico que propriamente de histórico, como os eventos relativos à prisão e fuga de Bento Gonçalves, a recusa à tomada de São José do Norte e outros.

Os personagens são todos eles vultos históricos da Revolução Farroupilha: Bento Gonçalves, Souza Netto, João Manoel de Lima e Silva, Bento Manoel, Gomes Jardim, Davi Canabarro, Onofre Pires, Domingos José de Almeida, Vicente da Fontoura, Giuseppe Garibaldi e tantos outros. É uma história, como tantas, que contempla o ponto de vista da classe dominante e que procura mostrar quais os interesses que estavam em jogo, inclusive o aparecimento das contradições que minaram o grupo rebelde. Neste sentido, é notável o trabalho de Colin na reconstituição destes tipos a partir das poucas imagens que deles restaram.

Não aparecem, senão incidentalmente, aqueles componentes da plebe rural que compunham as tropas sublevadas contra o Império do Brasil. Negros alforriados, peões-soldados, aventureiros das guerras platinas e mercenários, não recebem atenções especiais. Com certeza compõem as cenas amplas dos combates e batalhas, mas aí se apresentam mais como partes das paisagens do que como sujeitos da história. De toda sorte, tais imagens constituem os momentos onde Colin retrata hábitos campeiros, táticas coletivas de batalha, vestimentas e armas daqueles gaúchos que fizeram suas as demandas dos comandantes-estancieiros.

Para os historiadores são aspectos importantes de *A Guerra dos Farrapos*:

1) Uma “quadrinização da História”: mais que uma História em Quadrinhos elaborada numa conjuntura histórica, esta obra reproduz na linguagem de uma *graphic novel* os episódios que são tratados pela historiografia tradicional.

2) A história como produto da ação dos grandes homens: evento recorrente na identidade rio-grandense, persiste a noção desta como resultado dos pró-homens que fizeram seus sacrifícios pessoais por uma “pequena pátria”, de alguma forma fundadora dos mais elevados valores regionais.

3) A invisibilidade das classe dominadas: decorrente do anterior, não aparece o “povo” rio-grandense, que de forma passiva acompanha e aceita a liderança dos grandes chefes. Os mecanismos desenvolvidos para conseguir a adesão dos dominados não são contemplados, reproduzindo-se aqui as noções da história oficial.

Esta publicação, distribuída gratuitamente para escolas e outros espaços, visa atingir um grande público. Recriar o passado farroupilha, referência permanente para a identidade rio-grandense, tem um valor incontestável na divulgação da história regional para muitos leitores, em especial àqueles resistentes aos livros convencionais.

Conclusão

A História em Quadrinhos foi criada nos Estados Unidos visando um grande público que não tinha acesso à “alta cultura”: imigrantes que mal conheciam o idioma, negros semi-alfabetizados oriundos das *plantations* do sul, pessoas afastadas do mundo das letras pelo custo das publicações. Assim como o cinema nos seus primórdios, a Arte Sequencial foi considerada uma produção cultural “menor”. No entanto, a ampla capacidade de difusão entre as populações urbanas tornou a História em Quadrinhos uma manifestação artística e literária importante, atraindo a atenção dos intelectuais.

Atualmente a História em Quadrinhos universalizou-se e tem uma grande diversidade de conteúdo e de forma. Aquelas produções voltadas para aspectos do passado parecem ter importância por levarem algumas visões de história a um público que habitualmente não é atingido pela historiografia. Por outro lado, o caráter dinâmico inerente à Arte Sequencial pode fazer mais atraente a leitura de uma história em quadrinhos que um livro didático sobre um determinado tema histórico.

As histórias apresentam algum grau de fantasia e aventura mesclada à reconstrução do passado, o que não difere fundamentalmente dos “romances históricos”, como *Ivanhoé* de Scott, *Os Três Mosqueteiros* de Dumas ou *Lendas e Narrativas* de Herculano. A discussão não seria sobre a validade dos quadrinhos como forma de divulgar a História para as massas, mas das obras de ficção em geral. Um pouco diferentes seriam as “quadrinizações” da História, quando obras ou fatos conhecidos são adaptados para a linguagem da História em Quadrinhos.

Os casos examinados, no entanto, permitem a apreciação de diferentes formas de mostrar o passado, e como os autores transmitem determinados valores e juízos. Estes escritores de quadrinhos são seres sociais, permeáveis a múltiplos condicionamentos e determinações, e suas histórias não são neutras. Idealização ou denúncia, descrição linear ou análise crítica, são posturas que os autores revelam na investigação das suas obras.

Mas afinal, a Arte Sequencial pode ser útil para a História? Sua popularidade e a facilidade como difunde conteúdos faz dela um instrumento que deveria ser mais aproveitado, ainda que carregado de aventura e ficção. E há algo melhor do que aventura e ficção, mostrados com arte?

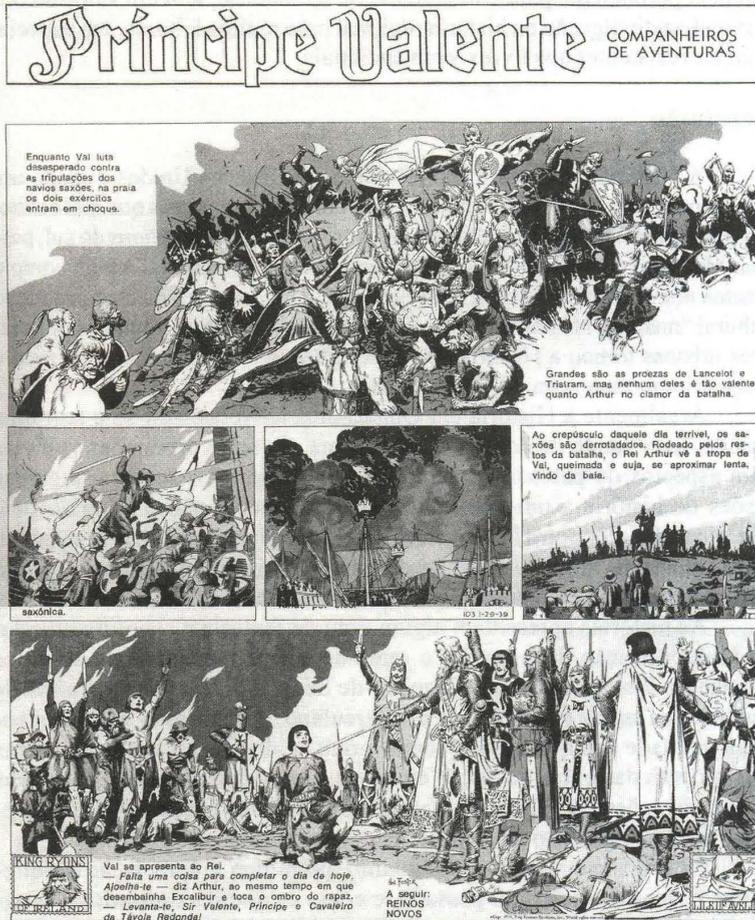


Figura 1 - Passado idealizado: Valente é armado cavaleiro pelo próprio Rei Arthur após uma decisiva batalha para expulsar os invasores saxões. Depois disto, o jovem de 17 anos teria seu destino sempre ligado à famosa Távola Redonda, na lendária Camelot (FOSTER Companheiros de Aventuras. *Príncipe Valente*. Rio de Janeiro: EBAL, 1984, v. II, p. 103).



Figura 2 - Passado transtornado: Itto Ogami enfrenta os guerreiros do clã Yagiu, que o colocou em desgraça com o *shogun* Tokugawa, do qual era fiel servidor. A partir de então, tornar-se-ia *Kozure Okami*, o assassino sem misericórdia (KOIKE & KOJIMA. *O Caminho Branco entre Dois Rios*. *Lobo Solitário*. Campinas: Cedibra, 1988, v.6, p.25).



Figura 3 - Passado latino-americano: Alvar Mayor escuta o relato do início da expedição de Francisco Pizarro para conquistar o Império Inca. A obsessão pelo ouro é a tônica da maior parte das histórias em que se envolve o guia aventureiro (*TRILLO & BRECCIA. El Oro del Peru. Alvar Mayor. Buenos Aires: Edição Fac-Similar, sem data*).

CESAR AUGUSTO BARCELLOS GUAZELLI

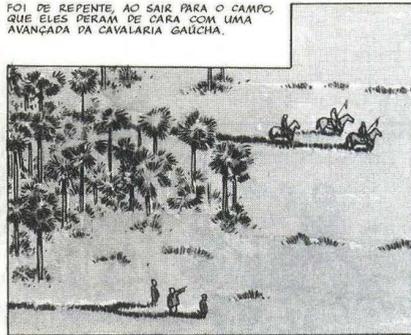
NO DIA SEGUINTE, DE MAPRUGADA, ELAS AINDA NÃO TINHAM ENCONTRADO UM LUGAR SEGURO PARA SE ESCONDER. JORGE ESTAVA QUASE DESMAIANDO.



VAMOS PARAR DE QUALQUER JEITO, JORGE ESTÁ PARA CAIR!

AQUI TÁ TUDO PISADO DE CAVALO!

FOI DE REPENTE, AO SAIR PARA O CAMPO, QUE ELAS PERAM DE CARA COM UMA AVANÇADA DA CAVALARIA GAÚCHA.



UM OFICIAL, UM SOLDADO E UM PARAGUAIA, QUE DIABO SERÁ ISSO?

SERÁ QUE É BAIANO PESSARRAPO?



NÃO HÁ O QUE FAZER, VOCÊS TÊM QUE SE ENTREGAR.

AQUI, TOME SEU COLT. PRISIONEIOS NÃO CARRREGAM ARMAS.



OS FATOS FORÇAVAM A DECISÃO, NÃO HAVIA ESCOLHA, ENTÃO POR QUE A CARA FEIA, SILVINO?



DEVEM SER OS BAIANOS QUE ATACARAM OS BUGRES NO ARROIO.

PARECIA ESTAR TUDO BEM, ELAS JÁ SE RENDER, SILVINO PEGARIA UM PROCESSO LADÍSTIO COMEÇARIA VIDA NOVA E JORGE VOLTARIA AO RIO. TUDO BEM.

E AQUELE PARAGUAIA TODO A VONTADE, ESTRANHO...



DE REPENTE, UM RANCOROSO BAIANO DECIDIU QUE NÃO IA SE ENTREGAR A GAÚCHO NENHUM!

ESPERE, SILVINO! O QUE ESTÁS FAZENDO? PARE!

Figura 4 - Passado brasileiro: cavalirianos gaúchos interceptam possíveis desertores baianos no final da Guerra do Paraguai. O conflito sul-americano propiciava freqüentes bizarras, como camaradagens entre inimigos e conflitos sob uma mesma bandeira (TORAL. Adeus, Chamigo Brasileiro. São Paulo: Companhia das Letras, 1999, p.115).



Figura 5 - Passado rio-grandense: nos campos do Seival, Souza Netto proclama a República Rio-Grandense em 11 de setembro de 1846. Os autores reconstituem os principais episódios da Guerra dos Farrapos, a maior marca da identidade sul-rio-grandense. (RUAS & COLIN. *A Guerra dos Farrapos*. Porto Alegre: Sec. da Cult. do RS, 1999, p.17).