



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
ALICE GROSSEMAN MATTOSINHO

O HORRÍVEL, O DEVIR E AS QUADRINISTAS: ANÁLISE ESTÉTICA DE
***GRAPHIC NOVELS* DE HORROR FEITAS POR MULHERES**

Tubarão
2020



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
AUTOR DA DISSERTAÇÃO

**O HORRÍVEL, O DEVIR E AS QUADRINISTAS: ANÁLISE ESTÉTICA DE
GRAPHIC NOVELS DE HORROR FEITAS POR MULHERES**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Prof. Dr. Alexandre Linck Vargas (Orientador)

Tubarão
2020

ALICE GROSSEMAN MATTOSINHO

**“O HORRÍVEL, O DEVIR E AS QUADRINISTAS: ANÁLISE ESTÉTICA DE *GRAPHIC NOVELS* DE
HORROR FEITAS POR MULHERES”**

Esta Dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Tubarão, 24 de julho de 2020.



Professor e orientador Alexandre Linck Vargas, Doutor.
Universidade do Sul de Santa Catarina

presente por videoconferência

Professora Maria Clara da Silva Ramos Carneiro, Doutora.
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

presente por videoconferência

Professora Alexandra Presser, Doutora.
Pesquisadora Independente

M39 Mattosinho, Alice Grosseman, 1990 -

O horrível, o devir e as quadrinistas : análise estética de graphic novel de horror feitas por mulheres / Alice Grosseman Mattosinho. – 2020.

84 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-graduação em Ciências da Linguagem.

Orientação: Prof. Dr. Alexandre Linck Vargas

1. Estética. 2. Histórias em quadrinhos de terror. 3. Graphic novels. 4. Devir (Filosofia). I. Vargas, Alexandre Linck. IV. Universidade do Sul de Santa Catarina. VI. Título.

CDD (21. ed.) 401.41

Ficha catalográfica elaborada por Carolini da Rocha CRB 14/1215

Dedico essa dissertação à Suely Grosseman, minha professora preferida e minha mãe. Vê-la buscando conhecimento a cada novo trabalho, orientação e estudo próprio, trazendo paixão por seu trabalho em tudo que faz, foi um grande combustível para mim. Meus primeiros passos e primeiras palavras vieram acompanhados da observação e fascínio que minha mãe tem por estudos, que só me trouxe mais interesse pela área.

AGRADECIMENTOS

Agradeço Humberto Garcia, meu marido e melhor amigo, que me apoiou e confortou inúmeras noites e dias na preparação da pesquisa, também me trazendo tantas ideias, explicações e questionamentos sociológicos e filosóficos que carrego com muito carinho.

A meu pai, Paulo Mattosinho filho, que se não fosse por sua insistência na importância dos estudos, não teria me aventurado nessas novas águas. É meu farol no meio do mar revolto, iluminando-me para o caminho certo por toda minha vida.

À minha mãe, Suely Grosseman, por tantas ideias, correções e ensinamentos desde as primeiras linhas do projeto de pesquisa até a versão final dessa obra. É certamente a pessoa mais bondosa e amorosa que esse mundo já viu.

Ao meu professor e orientador Alexandre Linck Vargas por me escolher como orientanda, por me acolher num caminho de conhecimento que jamais pensei entrar, por trazer tantas instigações e dúvidas e por atizar minha curiosidade acerca de tudo.

Aos meus colegas de estudo, companheiros de luta, de trabalhos, de refeições e risadas, em especial Cristina de Marco, Lucelia Pereira, Maristela Francisco e Leandro De Bona Dias.

Ao corpo docente do PPGCL, professores, coordenador, secretariado e todas as pessoas que tive a grande alegria de conhecer nessa jornada.

RESUMO

Com a legitimação das *graphic novels* e o aumento de publicações de quadrinhos independentes, mulheres quadrinistas, mesmo em menor número quando comparadas a quadrinistas homens, tiveram grande sucesso em suas publicações de horror, recebendo premiações importantes nos últimos anos. O objetivo dessa dissertação é analisar esteticamente cinco *graphic novels* de horror publicadas a partir de 1992, elaboradas por mulheres quadrinistas, que se distinguiram, de alguma maneira, em seu meio, e foram publicadas para o mercado estadunidense, franco-belga e japonês. Foram utilizadas as proposições de análise estética sob o suporte teórico de McCloud, Hatfield, Groensteen, Deleuze e Guattari, Kristeva, Derrida, Carrol, entre outros, buscando semelhanças e diferenças que possam elucidar a potência dos quadrinhos de horror feitos por mulheres, observando a tendência comum do devir em todas as obras.

Palavras-chave: Quadrinhos. Graphic novels. Horror. Mulheres quadrinistas. Devir.

ABSTRACT

Abstract: With the legitimization of graphic novels and the increasing volume of independent comics being published, female comic book artists and writers, although being in smaller numbers when compared to male workers, have had great success in horror comics publishing, being awarded with significant awards during the latest years. This dissertation's goal is to aesthetically analyze five horror graphic novels published after 1992, made by women, whose work achieved critically acclaimed success, printed for north american, french-belgium and japanese industries. The propositions from McCloud, Hatfield, Groensteen, Deleuze, Guattari, Kristeva, Derrida, Carrol, among others, were used when looking for similarities and disparities between those graphic novels that may enlighten women's horror comics' potency, observing a tendency on using the becoming in all the novels.

Keywords: Comics. Graphic novels. Horror. Women in comics. Becoming.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.2 Delineamento de estudo	10
1.3 Amostra	11
1.4 Coleta e análise de dados	13
2 QUADRINHOS E QUADRINISTAS	14
2.1 A linguagem dos quadrinhos	14
2.2 Graphic novels e horror	17
2.3 Mulheres quadrinistas e mercado de trabalho	18
3 HIS FACE ALL RED	21
3.1 Devir-animal e a potência do falso	22
3.2 Devir-irmão e irmão-simulacro	30
4 MY FAVORITE THING IS MONSTERS	36
4.1 Devir-monstro	36
4.2 Monstros e sociedade do controle	40
4.3 Reflexo	43
5 THE MAN WHO CAME DOWN THE ATTIC STAIRS	47
5.1 Abjeto e monstro desterritorializado	47
5.2 Barulho e trauma	52
5.3 Maternidade e silêncio	55
6 HELTER SKELTER	57
6.1 Shoujo	58
6.2 Medo e monstro	60

6.3 Rostidade	63
7 BEASTS OF BURDEN: A DOG AND HIS BOY	68
7.1 Ponto de vista e devir-humano	70
7.2 Xamanismo e quimera	74
7.3 Canibalismo e caçador	78
8 CONCLUSÃO	84
REFERÊNCIAS	86

1 INTRODUÇÃO

O senso trágico, segundo Nietzsche (1992), propicia uma experiência afirmativa da vida, pois o ser humano luta incessantemente contra os mais diversos obstáculos mesmo sabendo que um dia irá morrer. Por essa razão, a tragédia grega retrata o herói que luta, apesar da iminência de fracasso, demonstrando amor à vida a despeito de qualquer triunfalismo. Em consequência, seu espectador pode sentir um efeito catártico, um poder vir a ser (NIETZSCHE, 1992). Tal como nas tragédias, a experiência indireta do horror tem a capacidade de despertar o prazer em quem o assiste ou lê, pelas emoções suscitadas frente ao horrível inevitável. O espectador vivencia o horror e frente a isso, pode vir a ser o outro. Para elaboração da dissertação, todas as obras aqui analisadas foram escolhidas antes da análise estética propriamente e na busca por semelhanças e diferenças entre as mesmas, percebeu-se que a discussão sobre o devir é um ponto chave no objeto das *graphic novels* (GNs) escolhidas e dá o ponto de início sob o que nos fascina no horror. Surgido de maneira espontânea, o devir retornava a cada nova obra analisada. Essa linha teórica de Deleuze e Guattari vem do percurso em Nietzsche, Heráclito, que busca desenvolver-se e definir-se melhor conforme as análises de cada obra.

Mediante pesquisa de literatura para melhor compreensão da potência dos quadrinhos de horror produzidos por mulheres, foram encontradas poucas fontes acadêmicas ou mesmo informações acerca de quadrinhos de horror femininos em *websites* e livros, e constatou-se que há uma falta de estudos sobre o tema, sendo algo pouco explorado até o momento. Diante deste problema, foi gerada a seguinte pergunta: quais são as similitudes, diferenças, nuances e potencialidades na estética de *graphic novels* de horror feitas por quadrinistas mulheres que se distinguiram, de alguma maneira, em seu meio? Objetivando responder essa questão, espera-se que maior compreensão possa elucidar não só a estética dos quadrinhos de horror feitos por mulheres, mas também possa fornecer subsídios para futuros estudos sobre a produção artística de mulheres neste gênero de publicação.

1.2 Delineamento de estudo

Este estudo de natureza qualitativa, tipo documental e bibliográfica, na tentativa de um aprofundamento com base teórica diversa, buscou tanto trabalhos específicos sobre histórias em quadrinhos (McCloud, Hatfield e Groensteen), quanto autores com pesquisa na estética (Deleuze e Guattari, Derrida) e autores que tratam do horror, monstros e do grotesco (Noel

Carroll, Julia Kristeva). A escolha da abordagem qualitativa se justifica por ser este o método mais apropriado para estudar o universo de significados dos seres humanos em suas ações e interações sociais incluindo motivos, aspirações, expectativas e valores (MINAYO, 1994).

1.3 Amostra

A amostra é composta por cinco GNs de horror ilustradas e roteirizadas por mulheres, publicadas no mercado de quadrinhos estadunidense, franco-belga e japonês. O recorte se deu pela disponibilidade na coleta de dados e, principalmente, pela relevância internacional das obras. Na busca de obras de destaque, foram encontradas GNs com potencial para se tornarem objeto deste estudo principalmente nos mercados de quadrinho dos Estados Unidos (EUA), França e Japão. Os EUA, França e Bélgica são, ainda, os mercados mais intensos de publicações de quadrinhos no ocidente. Já o Japão é responsável por 50% do mercado de quadrinhos mundial, com uma cultura de leitura e produção ativa e crescente desde os anos 60 (FUJIMOTO, 2015).

Após análise inicial para documentação, foram selecionadas as GNs em questão para compor o objeto de pesquisa. Serão utilizados os quadrinhos *His face all red* de Emily Carroll, *My favorite thing is monsters* de Emil Ferris, *The man who came down the attic stairs* de Celine Loup, *Helter Skelter* de Kyoko Okazaki e *Beasts of Burden: A dog and his boy* de Evan Dorkin, Sara Dyer e Jill Thompson.

Os critérios de inclusão foram: GN de horror impressas, publicadas a partir de 1992, de autoria feminina em sua arte e roteiro, com destaque internacional pela distinção em seu meio, seja por sucesso de público, grandes premiações ou boa recepção crítica. Foi utilizada a data de 1992 como ponto de partida por conta da premiação Pulitzer ser concedida à GN *Maus*, de Art Spiegelman, que serviu para que o houvesse maior validação cultural das histórias em quadrinhos e, conseqüentemente, fez com que o mercado e produção de GNs aumentasse. A opção metodológica de partir do objeto para a teoria, pela análise estética, fez com que o suporte teórico buscado para a leitura das obras acabasse encontrando ressonâncias com o repertório dos próprios autores, que será apontado na dissertação.

A partir do conto de terror *His face all red* da quadrinista Emily Carroll, foi possível identificar em sua narrativa, história e arte, conceitos de Deleuze e Guattari (1997). O início da história em quadrinhos aponta o devir visto por meio do personagem principal com relação a seu irmão. Posteriormente, o protagonista apresenta também um devir-irmão. Com o ato de vingança movido pela inveja e pela identificação do irmão, por parte do protagonista, como

borda, anomalia, e seguindo seu devir-predador, ao matá-lo sacia sua potência e consegue o que almeja. Seu irmão retorna após três dias desaparecido, quebrando o conceito narrativo da verdade criada pelo protagonista, quem aparenta ser o único a enxergar que o homem que retornou não é seu irmão, e sim um irmão-simulacro. As cores azuladas tão características do irmão entram em jogo durante todo o conto, sendo um ponto chave para a estética do irmão-simulacro, visto que seu casaco fino não possui sequer um arranhão, mesmo que o protagonista tenha trazido um pedaço de seu tecido azul manchado de sangue vermelho quando o assassinou. O ciclo da culpa obriga o protagonista a retornar à tão temida floresta, no lugar onde deixou o corpo de seu irmão e a prova de seu assassinato. Quando o faz, descendo até o buraco, reencontra com o corpo de seu irmão, com seu casaco azul, e seu rosto todo vermelho. E nessa hora, o abismo, em forma do irmão, o fita.

A *graphic novel* de terror *My favorite thing is monsters* da quadrinista Emil Ferris, também apresenta conceitos deleuzianos de devir-animal e aponta a sociedade do controle de Michael Hardt, melhor elaborados no capítulo de mesmo nome. A trajetória da protagonista Karen Reyes mostra o devir-monstro, visto por meio da realidade da personagem principal como lobisomem durante toda a história e sentindo-se uma estranha no ninho. Sua investigação pelo assassino de sua vizinha torna-se inconclusiva, apesar da suspeita que seu próprio irmão possa tê-la assassinado, reafirmando a ideia da protagonista que há monstros bons e monstros maus. O verdadeiro embate de Karen Reyes é, na verdade, sua dificuldade em ser aceita num mundo onde monstros são mal-vistos e humanos-maus são rotineiros.

Em *The man who came down the attic stairs*, Celine Loup traça o drama de uma jovem mãe que se muda com seu marido para uma casa isolada no campo e não consegue fazer sua bebê parar de chorar. Com a privação de sono e o estresse constante, a protagonista Emma confessa para seu psiquiatra que não consegue amar sua filha e teme fazer algum mal a ela, além de ocasionalmente enxergar o rosto de seu marido como o de um monstro. Foi possível observar em sua narrativa visual e história o conceito de abjeto explorado por Julia Kristeva (1982) e as noções de trauma na obra de Hal Foster (1996), que se manifestam principalmente na repetição de onomatopeias dos barulhos de choro da criança. Emma consegue lidar com a falta de amor à criança uma vez que lhe é revelado que o bebê foi natimorto e a jovem mãe sofre de psicose pós-parto, ouvindo em sua cabeça gritos de uma criança que nasceu sem chorar por estar morta.

O mangá (quadrinho japonês) *Helter Skelter*, de Kyoko Okazaki, possui um reconhecimento tão grande no continente asiático que em 2012 foi lançado um filme longametragem de mesmo nome baseado na obra original em quadrinhos. Sua história apresenta o

mundo (e submundo) da moda onde modelo Liliko é venerada por moças e rapazes de todo Japão. Fruto de diversas cirurgias plásticas, seu corpo perfeito está lentamente se desgastando, apodrecendo. A clínica que realiza procedimentos ilegais é investigada após o suicídio de duas pacientes que também começaram a ter sintomas grotescos em seus corpos e tiraram suas próprias vidas por não conseguirem pagar o tratamento. Liliko é mimada, abusiva e invejosa, obrigando sua assistente a jogar ácido no rosto da noiva de seu amante e utilizando de sua fama e poder para traçar a narrativa própria que deseja. Seu desaparecimento ao final da GN, deixando para trás apenas um de seus olhos numa cena ensanguentada, permite que a modelo consiga reencontrar a adoração que tanto almejava. A pandemia de rostos que une a temática de beleza com o estilo de desenho e narrativa visual de *Helter Skelter* permite analisar a estética da rostidade, presente na obra de Deleuze e Guattari (1996), elaborado no capítulo dedicado à análise do quadrinho em questão.

A história “A dog and his boy” em *Beasts of Burden*, roteirizado por Evan Dorkin e Sarah Dyer e ilustrado por Jill Thompson, mostra um grupo de animais domésticos que protege a pequena vila de Burden Hill de ameaças sobrenaturais. Eles falam entre si e acolhem animais perdidos, sendo surpreendidos quando encontram um jovem humano na casinha de cachorro do husky siberiano Ace. O jovem tem a incomum capacidade de falar com animais e natureza. O garoto transita entre as bordas, podendo ser considerado um xamã segundo a obra de Viveiros de Castro ou uma quimera segundo a teoria de Derrida. Descubrem que o garoto, assujeitado pelos próprios animais em um devir-humano, é na realidade um lobisomem e exerce seu devir-animal ao juntar-se à matilha de cães, culminando para sua mudança violenta de comportamento frente a sua transformação. O lobisomem pratica canibalismo, conceito melhor explorado por Viveiros de Castro no capítulo da obra, e tenta ser impedido por animais que condenam a prática. Termina morto por caçadores, tendo seu corpo arrastado como um animal, no mesmo fim trágico da quimera em contos gregos e romanos trazidos por Derrida, enquanto os cães resolvem não mais falar a respeito do garoto que conversava com a natureza.

1.4 Coleta e análise de dados

Serão utilizados dados coletados por meio de análise qualitativa dos quadrinhos de horror selecionados. A análise abordará os seguintes elementos: narrativa (maneira como se dá a narrativa visual); traço, enredo, protagonista(s) (sexo, idade, classe social, etc), uso das cores, transições entre quadros (de que forma é feita), balões de fala (como se dá a ordem visual de balões de fala, casos utilizados, e quais suas formas e transições entre quadros), leitura da

página (como é utilizado o arranjo de painéis). A análise de leiautes se dá de acordo com o que Thierry Groensteen (2007) denomina de “sistema de quadrinhos”. Como quadrinhos são uma forma de linguagem complexa, a combinação de texto, imagem, expressões e história torna a leitura de quadrinhos similar a uma combinação de códigos. Portanto, sua leitura e análise pode ser descrita como um “sistema” peculiar, no qual o leitor também é parte do processo. Esse sistema combina elementos visuais, verbais, espaciais e temporais e funciona apenas porque o leitor conhece as regras do sistema. Enquanto McCloud (1994) foca sua análise de quadrinhos por cada quadro, Groensteen traça uma análise semiótica pensando no leiaute da página como um todo, sendo possível acomodar diversos tipos de leiautes e, portanto, diversas formas de leitura em uma única página (GROENSTEEN, 2007).

2 QUADRINHOS E QUADRINISTAS

2.1 A linguagem dos quadrinhos

A experimentação de novos meios de contar histórias e a reafirmação de quadrinhos como uma linguagem trouxe interesse no estudo acadêmico das histórias em quadrinhos. Em 1993, Scott McCloud criou uma GN analisando quadrinhos intitulada *Understanding Comics*, utilizando em sua obra a própria linguagem visual dos quadrinhos (um metaquadrinho). Nesta obra, o autor discorre sobre a definição de histórias em quadrinhos e a maneira com que sua forma e ícones são representados, segmentando a mídia em vários aspectos a serem analisados. Segundo McCloud, algumas figuras têm maior valor icônico que outras e, ao mesmo tempo que imagens não-pictoriais (letras, símbolos matemáticos) transcrevem seu significado de maneira concreta, há figuras que possuem conteúdo icônico fluído. Em suas palavras:

O tipo de imagem que costumamos chamar de símbolo é uma categoria de ícone. Estas são as imagens que usamos para representar conceitos, ideias e filosofias. E também há ícones de linguagem, ciências e comunicação. Ícones do campo prático [letras, símbolos matemáticos, equações]. E finalmente, os ícones que chamamos de figuras: imagens feitas para de fato parecerem com seu sujeito. Mas a semelhança varia, assim como o nível de conteúdo icônico. Ou, para descrever de outra forma, algumas figuras são mais icônicas que outras. Nos ícones não-pictoriais, o significado é fixo e absoluto. Sua aparência não afeta seu significado porque representam ideias

invisíveis. Em figuras, no entanto, o significado é fluído e variável de acordo com sua aparência. (MCCLOUD, 1994 p. 27-28, tradução minha).¹

Ao analisar GNs de terror feitas por mulheres, pergunta-se quais ícones, símbolos e conceitos são performados, e se há uma semelhança entre as obras. Considerando a variada origem das autoras, a observação dessas categorias poderá trazer uma visão do que une (ou separa) as obras selecionadas, e de que forma isso pode afetar cada obra.

O autor também aborda o que chama de *closure* (fechamento), ou o “fenômeno de observar partes, mas perceber um todo” (MCCLOUD, 1994, p. 63), que é a maneira em que o leitor precisa mentalmente criar um significado entre dois quadros (painéis), preenchendo com sua própria interpretação o que acontece entre os quadros. A mídia de quadrinhos força o leitor a constantemente interagir com o que observa e, por sua vez, o quadrinista pode alterar completamente um significado ao adicionar ou remover um quadro de sua página. McCloud categoriza, então, diferentes tipos de *closure*, baseados na forma em que a página de quadrinhos e seus elementos são distribuídos. Os seis tipos de *closure* descritos pelo autor são momento-a-momento, onde um mesmo personagem é mostrado de quadro em quadro realizando uma mesma ação, algo contínuo; ação-a-ação, onde um personagem é mostrado realizando duas ações entre painéis, necessitando de um *closure* maior já que há um espaçamento de tempo maior entre uma ação e outra; sujeito-a-sujeito, como um enquadramento de *plongée* e *contra-plongée* em filmes, mostrando dois personagens em uma mesma cena que dividem o mesmo espaço; cena-a-cena, mostra saltos temporais e de espaço, mas onde as cenas ainda fazem parte de uma mesma narrativa e cabe ao leitor imaginar de que maneira uma cena se desenvolve até chegar à próxima, com um *closure* grande; aspecto-a-aspecto, em que o tempo passa, mostrando aspectos diferentes de um mesmo local ou ideia, com alto nível de *closure*; *non-sequitur*, que mostra painéis sem uma lógica em sua sequência. Ao analisar a estética das GN de horror, identificar os tipos de transição descritos por McCloud pode proporcionar uma melhor compreensão do ritmo que cada quadrinista elaborou em suas histórias e de que maneira parecem esperar que seus leitores interpretem os diversos significados de sua obra. Isso, em conjunto com o sistema de quadrinhos de Groensteen, pensando nas formas de leitura de uma

¹ “The sorts of image we usually call symbols are one category of icon, however. These are the images we use to represent concepts, ideas and philosophies. Then there are the icons of language and science and communications. Icons of the practical real. And finally, the icons we call pictures: images designed to actually resemble their subjects. But as resemblance varies, so does the level of iconic content. Or to put it somewhat clumsily, some pictures are just more iconic than others. In the non-pictorial icons, meaning is fixed and absolute. Their appearance doesn’t affect their meaning because they represent invisible ideas. In pictures, however, meaning is fluid and variable according to appearance.”

mesma página, e considerando leiautes variados, poderá angariar ideias e interpretações nas GN escolhidas.

Em conjunto com McCloud, outros teóricos também debateram sobre o significado e estudo de quadrinhos. Em sua publicação *An art of Tensions* (2009), Charles Hatfield afirma que a arte dos quadrinhos é composta por vários tipos de tensões que resultam em diferentes maneiras de ler e interpretar um quadrinho e, portanto, há estratégias de leitura e interpretação diferentes das que seriam utilizadas em outras mídias de leitura, tornando as histórias em quadrinhos um meio de comunicação complexo (HATFIELD, 2009). O autor também categoriza diferentes tipos de tensão que considera fundamentais para a leitura de quadrinhos. Afirma que “nos quadrinhos, palavra e imagem estão próximas uma da outra: palavras podem estar visualmente infectadas, sendo lidas como figuras, enquanto figuras podem se tornar tão abstratas e simbólicas quanto texto escrito” ²(HATFIELD, 2009, p. 133, tradução minha). A percepção de símbolos e palavras distingue-se do conceito de McCloud, visto que, para Hatfield, é possível uma inversão de papéis, onde “o texto escrito pode funcionar como uma imagem, e imagens como texto escrito” ³(HATFIELD, 2009, p. 133, tradução minha). O peso do texto como ferramenta de imersão do leitor pode ser vista na obra *The man who came down the attic stairs*, de Celine Loup, quando usado sobrepondo as demais figuras para causar um incômodo no leitor similar ao incômodo da protagonista ao ouvir sua filha bebê chorar.

Os tipos de tensão descritas por Hatfield também exploram quadrinhos sem texto, onde símbolos como quadros e ideogramas são usados para reforçar a tensão ao invés de apenas palavras em si. Este tipo de tensão é visto com frequência em quadrinhos de horror, provocando um suspense no leitor. Usam-se símbolos que “mostram” e símbolos que “contam”, criando uma sequência de tensões, utilizando também a passagem de tempo nas sequências de imagens como um meio de criar ênfase (HATFIELD, 2009). Por fim, a definição de leiaute, ou seja, a maneira em que o quadrinista dispõe suas sucessivas imagens, também pode ser usada para reforçar a ideia da obra.

Cada superfície [página] organiza imagens numa constelação de unidades discretas, ou “quadros”. Uma imagem singular dentro desse aglomerado tipicamente funciona de duas maneiras ao mesmo tempo: como um “momento” numa sequência imaginária de eventos, e como um elemento gráfico num design atemporal. Alguns quadrinistas conscientemente brincam com esse aspecto do design, chamado de *leiaute da página*, enquanto outros se tornam mais conscientes com o aspecto individual da imagem-

² “Yet in comics word and image approach each other: words can be visually inflected, reading as pictures, while pictures can become as abstract and symbolic as words.”

³ “the written text can function like images, and images like written text.”

como-momento. A maior parte dos quadrinhos mantém um cabo-de-guerra entre essas diferentes funções, encorajando uma apreensão quase simultânea da imagem singular como momento da sequência e elemento de design. (HATFIELD, 2009 p. 139, tradução minha).⁴

Considerando o meio inicial de *His face all red* e *The man who came down the attic stairs*, ambas publicadas no formato de *webcomics* (quadrinhos online, sem publicação impressa), e *My favorite thing is monsters*, que ilustra a história através dos desenhos do diário da protagonista, podemos considerar que essas obras utilizam de leiautes pouco convencionais e que foi necessária uma mudança na forma de leitura quando foram adaptadas do ambiente digital para o impresso, o que evidencia essas tensões de linguagem. Mesmo *Helter Skelter*, que foi publicada inicialmente em capítulos na revista *Feel young*, teria uma linguagem diferente por ser uma história periódica e, uma vez adaptada para o formato de GN, que é contínuo num volume único, implicaria numa leitura diferente.

Retomando o sistema de quadrinhos, Groensteen (2007) define dois termos para sua artrologia, sua “anatomia” de quadrinhos: a artrologia geral de uma página, que cria conexões entre elementos da página, seu texto e seus significados, e a artrologia especial que é resultado de uma sequência de quadros ou tiras. Na estrutura de quadrinhos, usa os termos *découpage* e *tressage*. Com significado literal de “recorte”, a *découpage* resume-se ao modo em que uma página é dividida em unidades de forma a ter um movimento inerente à sua sequência de leitura e *tressage*, ou trança, diz respeito à forma em que o significado dessas unidades é feito conforme os planos dessas unidades.

2.2 Graphic novels e horror

A história dos quadrinhos nos Estados Unidos ilustra bem o interesse do ser humano pelo horror. Os quadrinhos de super-heróis eram bastante populares no EUA na época da segunda guerra mundial, mas após o término da guerra, este gênero de quadrinhos teve um declínio em sua popularidade, abrindo espaço para outros tipos de publicação e temáticas. Em 1948, um em cada cinco quadrinhos vendidos nos EUA eram *crime comics*, ou “quadrinho de crime”. Em 1950, a editora *Educational Comics* (EC) desenvolveu uma linha de quadrinhos de

⁴ “Each surface organizes the images into a constellation of discrete units, or “panels”. A single image within such a cluster typically functions in two ways at once: as a “moment” in an imagined sequence of events, and as a graphic element in an atemporal design. Some comics creators consciously play with this design aspect, commonly called *page layout*, while others remain more conscious of the individual image-as-moment. Most longform comics maintain a tug-of-war between these different functions, encouraging a near-simultaneous apprehension of the single image as both momentum-sequence and design element.”

horror, mudando então seu nome para *Entertaining Comics*. A receptividade foi tão grande que, em 1954, mais de 40 títulos diferentes de quadrinhos de horror eram publicados nos EUA. Popularidade que só seria sufocada com a censura ocasionada pelas campanhas anti-quadrinhos da segunda metade dos anos 50 (NYBERG, 2009). O argumento, bastante comum nas campanhas, era que “temas adultos” não deveriam ser lidos por crianças, como se toda revista em quadrinhos fosse obrigatoriamente voltada para o público infantil (VARGAS, 2016). Esse contexto incentivou a indústria dos quadrinhos a buscar modelos alternativos de publicação.

Como estratégia alternativa para continuidade da indústria dos quadrinhos, um novo formato se popularizou com o termo *graphic novel* (GN) ou novela gráfica, entendido como publicações de histórias em quadrinhos em formato de livro, vendidas geralmente em livrarias, com histórias fechadas ou brevemente serializadas. Este formato ganhou prestígio simbólico de uma nova era nos quadrinhos a partir de 1978, quando Will Eisner, quadrinista já conceituado no mercado americano, publicou *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, popularizando o termo. A partir de 1992, histórias em quadrinhos ganharam destaque mundial como material de relevância literária quando a GN *Maus*, uma autobiografia de Art Spiegelman retratando sua relação com seu pai e a memória de sua família de judeus na segunda guerra mundial, venceu o prêmio jornalístico Pulitzer, valorizando ainda mais os quadrinhos como forma de arte (VARGAS, 2016). Mas para que essa premiação pudesse ser entregue, foi necessária a criação de uma nova categoria no Pulitzer, sinalizando o que Groensteen dialoga em sua obra: quadrinhos são complexos e não estão inseridos como subcategoria de literatura, são seu próprio sistema.

2.3 Mulheres quadrinistas e mercado de trabalho

Enquanto nos anos 50 e 60 o mercado de quadrinhos estadunidense sofria com a censura, o início dos anos 60 no Japão foi marcado com a evolução e crescimento no número de publicações de mangás (histórias em quadrinho japonesas) voltados para o público feminino. Com a ameaça da televisão aos formatos impressos, novas publicações com mais imagens, ilustrações e quadrinhos eram agregadas em revistas e jornais japoneses. Como reação, gera-se um grande crescimento de leitores, que coincide com mudanças de papéis de gênero para mulheres, visto que muitos desses mangás tinham garotas como seu público alvo (THORN, 2017). Nos anos 50, cunha-se a categoria de mangás *shoujo*, cujo significado literal é “menina”, tal qual seu público alvo. Além de ter garotas e jovens mulheres como seu principal público leitor, suas histórias costumam envolver temas de natureza pessoal, relacionamentos, anseios

das protagonistas, problemas no trabalho - temas muito diferentes dos mangás *shounen* (tradução literal de “garoto”), que tratam de temas de humor e ação e tinham como público garotos (SPIES, 2003).

A inserção cada vez maior dos mangás *shoujo* acabou por fomentar uma geração inteira de garotas leitoras e também criadoras de mangá. Um grupo específico de autoras de mangá *shoujo* de grande importância é chamado de “year 24 group” (nome dado por serem nascidas no ano 24 da era Showa - ano 1959 no ocidente), composto por várias autoras que fomentaram a produção de mangás feitos para mulheres, criando, assim, uma tradição de autoras japonesas que perdura até hoje. Dessas autoras, as três mais citadas são Moto Hagio, Yumiko Ōshima, e Keiko Takemiya. O legado do “year 24 group” trouxe, também, autoras de mangá bem-sucedidas no que é chamado “post-year-24-group” (ou “pós-grupo-ano-24”) (THORN, 2017). Dentre as autoras do pós-ano-24 está Kyoko Okazaki, criadora do mangá *Helter Skelter*, analisado nesta dissertação.

Assim como na década de 50, onde novos gêneros de quadrinho eram explorados em contraponto aos quadrinhos de heróis, o que possibilitou dezenas de títulos de horror sendo publicadas no mercado estadunidense (NYBERG, 2009), na década de 90, o aumento na popularidade das GNs abriu portas para que obras independentes e experimentais, que já eram exploradas desde os anos 60, chegassem às livrarias. É difícil responder se tal popularidade se deu pela qualidade literária das histórias, se o espaço maior que começaram ocupar deu-lhes legitimidade, ou ainda, se a popularização se deu por uma união destes dois fatores. De qualquer forma, a partir daquele ponto, além da possibilidade de artistas independentes ou de editoras menores explorarem histórias autobiográficas e com temáticas para um público-alvo mais velho e diferente do habitual, os próprios autores (artistas e roteiristas) eram prestigiados pelas obras, da mesma maneira que um diretor de cinema carrega consigo a fama de seus filmes: “Pois, se o cinema elegeu o diretor para conferir uma assinatura, as histórias em quadrinhos como um todo optaram pelo roteirista e pelo desenhista como referenciais máximos de autoria de uma obra, algo que se intensificaria, para o lado do roteirista, na febre das *graphic novels*.” (VARGAS, 2016, p. 36). Como quadrinhos e seus autores ganharam uma qualidade literária, o aumento dos quadrinhos independentes resultou em uma quantidade variada de GNs, abrindo espaço para novos autores e autoras, como mulheres quadrinistas de histórias de horror.

Mesmo com a consolidação das GNs, a quantidade de mulheres trabalhando na indústria de quadrinhos ocidental sempre foi pouco expressiva quando em comparação com os homens. Um motivo pelo qual é tão difícil quantificar um número de autoras de quadrinhos é o fato que editoras omitiam muitos dos autores e trabalhadores de quadrinhos nos principais

mercados mundiais, conforme explica Vargas: “se nos locais onde havia um autor sendo creditado omitia-se toda uma legião de assistentes - como no caso dos jornais americanos e das revistas franco belgas e japonesas —, em outros, de completa segmentação, tornava se quase impossível articular uma autoria com segurança - é o caso das revistas americanas” (VARGAS, 2016, p. 26). Enquanto roteiristas e artistas em alguns casos retomavam seus holofotes com a possibilidade da assinatura da obra, muito da produção ainda se manteve omitida.

Na década de 90 ocorreu aumento na quantidade de mulheres trabalhando especialmente em pequenas editoras de quadrinhos ou de maneira independente. Essas editoras buscavam, com as novas contratações femininas, angariar um público-alvo diferente para combater o decréscimo de leitores de quadrinhos *mainstream* que as grandes editoras sofriam. Apesar de algumas editoras terem constatado aumento na quantidade de leitoras com esta estratégia, a quantidade de mulheres contratadas pela indústria de quadrinhos não aumentou significativamente, e sua melhor aposta seria com publicações independentes:

No entusiasmo do crescimento e maturação de histórias em quadrinhos, a “questão da mulher” virou assunto da moda na indústria de quadrinhos. Bases de fãs, revistas e discussões em convenções eram focadas na questão da mulher na e para a indústria. Editoras prometeram mudanças, incluindo maior variedade direcionada ao público feminino de leitoras, e mudanças com relação a contratação de autoras mulheres. Essas promessas foram feitas, mas apenas superficialmente, já que o maior número de representações positivas femininas apareceu principalmente na indústria independente. Da mesma forma, criadoras mulheres foram vistas em maior número em publicações independentes e autônomas. Algumas editoras até anunciaram um crescimento no número de leitoras. A imprensa *mainstream* cobriu boa parte dessa visibilidade emergente como “revolucionária” para a indústria. Toda essa atenção, no entanto, não passou de empolgação temporária. Os números de mulheres trabalhando na indústria e de leitoras femininas mudou apenas minimamente.⁵ (CHENAULT, 2007, p. 56, tradução minha)

A nova leva de autoras de quadrinhos encontra um novo espaço, utilizando, principalmente, temas não fictícios. O destaque de GNs como *Persépolis*, de Marjane Satrapi, e *Fun Home*, de Alison Bechdel, abriram novas portas, conforme explica Hillary Chute: “Especificamente, há uma nova estética emergindo em volta da auto-representação: autores contemporâneos, agora mais do que nunca, criam poderosas narrativas não ficcionais na forma

⁵ “In the hype of the comic book’s growth and maturation, the “woman question” became fashionable in the comic book industry. Fandom, fanzines and panel discussions at conventions focused on the issue of women in and to the industry. Publishers promised changes, including increased variety aimed at female readership and policy changes relating to the employment of female creators. Promises were kept, but only superficially, as greater numbers of positive images of women appeared, mainly in independent publishing. Likewise, women creators appeared in greater numbers through independent and self-publishing. Some publishers even reported rising numbers of female readerships. Mainstream press covered much of this emergent visibility as “revolutionary” for the industry. All the attention, however, amounted to little more than hype. The numbers of women working in the industry and of female readerships changed only minimally.”

de quadrinhos. Muitos, se não a maioria desses autores, são mulheres." (CHUTE, 2010, p. 2). O número de mulheres quadrinistas ainda é menor do que o de homens, mas, não obstante, as mulheres têm alcançado prestígio em anos recentes, inclusive com obras de horror. Em 2012 é lançado o filme de longa metragem *Helter Skelter*, baseado no mangá de drama e horror de mesmo nome de Kyoko Okazaki. Em 2015, o quadrinho de horror *Demeter*, de Becky Cloonan, é agraciado com o prêmio *British Fantasy Awards* como melhor GN (THEAKER, 2014), Emily Carroll recebe o Prêmio Eisner de melhor GN republicada por sua obra de horror *Through the Woods* e a artista Jill Thomson também recebe o prêmio Eisner na categoria de melhor edição única com o quadrinho de horror *Beasts of Burden* (NALIATO, 2015). Em 2017, Emil Ferris recebeu o Prêmio Ignatz por sua GN *My favorite thing is Monsters* nos EUA (MACDONALD, 2017), em 2018, a mesma obra recebe três prêmios Eisner como melhor colorista, melhor artista e roteirista e melhor *graphic novel* inédita (GAGLIONI, 2018) e em 2019 recebe os prêmios Fauve d'Or (prêmio de ouro) e Gran Prix de la critique no festival de quadrinhos de Angoulême (MACDONALD, 2019). A análise estética dessas obras será feita a seguir.

3 HIS FACE ALL RED

Emily Carroll cria contos de terror no formato *webcomics* e obteve popularidade e disseminação de seu trabalho através de publicações em fóruns da internet. *His face all red* foi publicado em 2010 pela autora em seu website (CARROLL, 2010) e, em seguida difundido no fórum online *Reddit* (CLIFFORD, 2010), alcançando um público maior após as postagens na internet. Sendo considerado seu conto mais famoso e também presente em sua obra premiada *Through the woods*, *His face all red* conta o drama de um homem que assassinou seu irmão em uma pacata vila medieval, mas seu irmão retorna após três dias. O protagonista, porém, não acredita que aquele é seu irmão verdadeiro.

A história do conto inicia-se com uma descrição do irmão do personagem principal e de todas suas posses, ressaltando suas qualidades, e mostrando o quão pária o protagonista se sente. Uma ameaça na vila na possível forma de uma criatura faz com que o protagonista e seu irmão vão à floresta. Seu irmão, invejado pelo protagonista, encontra um lobo (a suposta ameaça) e o mata, enquanto o protagonista se esconde. Os dois riem do acontecimento e comentam o quanto a vila ficaria grata por terem destruído o lobo, e então o irmão é assassinado pelo protagonista, que esconde seu corpo num buraco, retorna à vila com um pedaço do casaco

do irmão, dizendo que ele próprio matou o lobo e seu irmão infelizmente pereceu. Apesar da vila como um todo lamentar a morte do irmão, ressaltam, agora, as qualidades do protagonista, lhe agradecendo e dando a ele as posses do irmão morto. Após três dias, messianicamente, seu irmão retorna à vila e diz ter se perdido na floresta, mas que é grato pelo irmão (o protagonista) ter matado aquele “demônio” (o lobo?). A vila, alegre, não se dá conta que o casaco do homem que retorna não estava rasgado, e o protagonista começa a questionar-se se aquele seria, de fato, seu irmão, já que o matou. Pela noite, vê o homem que acaba de retornar cavando um buraco e, após dias perdido em dúvidas, retorna ao buraco na floresta onde escondeu o corpo assassinado de seu irmão. Após adentrar o buraco, vê o corpo de seu irmão, com seu rosto todo vermelho, que vira a cabeça para olhá-lo de volta.

Os questionamentos do protagonista e a dualidade da figura que representa seu irmão, mas quem ele não acredita sê-lo, trazem a discussão sobre devir, simulacros e a potência do falso, conceitos abordados pela obra de Deleuze e Guattari, que serão elaborados conforme o conto é apresentado em imagens.

3.1 Devir-animal e a potência do falso

O primeiro quadro do conto, representado na figura 1, já mostra a suspeita do protagonista de que o homem que vê não é seu irmão.

Figura 1: “Este homem não é meu irmão.”



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Abordamos inicialmente o conceito da potência do falso sentido pelo protagonista ao observar seu irmão assassinado após seu retorno à vila. Seu instinto inicial é a recusa da imagem do irmão que retorna, já que o protagonista sabe que o assassinou. Mas, ao mesmo tempo, tem seu irmão posto à sua frente, junto da vila e de sua esposa, retornando ao que seria a antiga normalidade. Ninguém além dele percebe a diferença entre o irmão-real e o irmão-simulacro, pois o modelo de verdade é quebrado:

É uma potência do falso que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não necessariamente verdadeiros. A descrição cristalina atingia já a indiscernibilidade do real e do imaginário, mas a narração falsificante que lhe corresponde vai um pouco adiante e coloca no presente diferenças inexplicáveis: no passado, alternativas indecíveis entre o verdadeiro e falso. O homem verídico morre, todo o modelo de verdade desmorona, em favor da nova narração. (DELEUZE, 2005, p. 161).

O início do conto deixa clara a inveja do protagonista perante seu irmão. Enquanto o irmão possui propriedades, faz muitos amigos, é bem articulado, possui a confiança dos aldeões e é casado com uma linda esposa, o protagonista, sempre de lado, apenas constata o que ele próprio não tem. Similar ao devir-animal, que implica na necessidade de pertencimento à matilha (DELEUZE; GUATTARI, 1997), o personagem principal sente-se desconectado. Sua inveja nasce pela sua falta de pertencimento, enquanto seu irmão é perfeito à luz do vilarejo. A animalidade do protagonista é sua única linha de fuga, pois não consegue sentir-se parte da matilha.

Figura 2: Conquistas do irmão.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

O protagonista cobiça as conquistas de seu próprio irmão, comparando-as com suas não-conquistas, mostrando a inveja e a vontade de estar em seu lugar. Menciona também, ao descrever seu irmão, o belo casaco azulado e o colete cor-de-musgo, que contrasta com as demais cores utilizadas pela autora nos quadros da história (vistos nas figuras 1 e 3) e o discerne dos outros personagens, que de modo geral possuem cores quentes, amarronzadas e avermelhadas. Seu irmão se destaca não apenas na narrativa da história e narração do irmão, mas visualmente no contraste de cores do conto. O azul, verde e cores frias dão a ele uma identidade visual nobre, uma peculiaridade, que o torna singular quando em comparação com todos os outros personagens – inclusive o protagonista. No decorrer do conto, com seu assassinato, vemos uma mudança, uma quebra. Isso ocorre quando a cor vermelha é adicionada para mostrar o irmão morto e até mesmo maculando seu casaco azul manchado de sangue, conforme visto na figura 4. O nome do conto, que se traduz para “seu rosto todo vermelho”, ressalta novamente a importância da cor vermelha, contrastando harmoniosamente com o azul que representa o irmão perfeito.

Figura 3: O belo casaco e cores azuladas do irmão.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Figura 4: O casaco azul do irmão rasgado e, agora, também vermelho.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Ao se referir à forma que o vilarejo percebe seu irmão, o protagonista menciona, inclusive, que confiam nele, como se ele não fosse digno de confiança. O protagonista não inveja apenas as conquistas de seu irmão, mas quem ele próprio é. Inveja suas características pessoais, seu cerne. Ainda no início do conto, o protagonista narrador afirma que a vila está sendo ameaçada por uma criatura desconhecida que “veio da floresta – a maioria das coisas esquisitas vem⁶” (CARROLL, 2010, tradução minha), que destrói cercas e mata animais da fazenda, inclusive três ovelhas de seu irmão em uma única noite. Ilustrado de maneira tímida, o protagonista se voluntaria a caçar a criatura e é zombado pelos aldeões presentes, até que seu irmão o apoia e decide ir junto. Quando o protagonista tenta mostrar-se valente como seu irmão, é motivo de deboche, pois não acreditam que ele terá capacidade para tal tarefa, não acreditam na imagem e na narrativa do protagonista como o salvador. Só é levado a sério após o irmão apoiá-lo, e, munido ao seu sentimento de inveja, sente seu irmão como ameaça a ele e sua entrada na matilha, da mesma forma que, para o irmão, o lobo ou criatura é uma ameaça à vila. O protagonista cria uma violência e intimidade desconfortável com o irmão-lobo-simulacro que retorna, retomando seu devir-animal. O protagonista poderia, ainda, ter despertado a um devir-predador quando constata que sua ameaça pessoal para fazer parte e ser aceito pela matilha é seu próprio irmão. Vê-se no devir-animal, pois “essas multiplicidades de termos heterogêneos, e de co-funcionamento de contágio, entram em certos *agenciamentos* e é neles que o homem opera seus devires-animais.” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, pg. 19).

Figura 5: Devir-animal do protagonista e seu irmão.

⁶ “My brother came from the woods (most strange things do).”



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Quando vão até a floresta, seu irmão age bravamente, mostrando-lhe o caminho, dizendo-lhe o nome das árvores, até o momento em que avistam a criatura desconhecida. O protagonista se esconde e seu irmão mata a criatura, revelando ser apenas um lobo. O irmão parece relaxado e ambos começam a rir de como o protagonista ficou escondido e como os aldeões seriam gratos (a ele) por terem se livrado daquela ameaça. O quadro central na figura 6 destaca o irmão e o fato de que ele colherá os louros da caça, mesmo que ambos tenham adentrado na floresta. O último quadro da mesma figura, ao mostrar a silhueta do protagonista, apresenta-o como predador e como agente da inveja, como animal, ápice do devir-predador prestes a executar sua vingança. O rosto do irmão, no entanto, já é apresentado com um sorriso vermelho na mesma figura, antecipando seu assassinato e a cor vermelha de seu rosto que dá nome ao conto.

Figura 6: Devir-predador.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

O protagonista torna-se um homem de vingança, uma vez que toma para si a responsabilidade de uma morte: “São homens de vingança: entretanto, não do mesmo modo que outros homens verídicos que pretendiam julgar a vida em nome de valores superiores. Eles se tornam, ao contrário, por homens superiores, são homens superiores que pretendem julgar a vida por si mesmos, por conta própria.” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 170). Ignorando os valores considerados superiores de seu irmão, decide julgar sua vida e tirá-la, como se fosse algo próprio de sua índole. Seu irmão nunca lhe fez mal, mas, ainda assim, é a borda, a anomalia, o que precisa ser retirado.

E o que o capitão Ahab diz ao seu imediato: eu não tenho nenhuma história pessoal com Moby Dick, nenhuma vingança a tirar, como tampouco um mito a deslindar, mas tenho um dever! Moby Dick não é nem um indivíduo nem um gênero, é a borda, é preciso que eu bata nela para atingir toda a matilha, para atingir toda a matilha e passar através. Os elementos da matilha são tão somente "manequins" imaginários, as características da matilha são apenas entidades simbólicas, só conta a borda — o anômalo.
(DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 23).

Seu irmão representa a borda das entidades simbólicas, aquilo que precisava destruir para atingir a matilha e cumprir com seu devir-animal. Sem pestanejar, o protagonista o assassina, rasga um pedaço de seu casaco azul para levar à vila e esconde o corpo morto dentro de um buraco fundo na floresta. Na figura 7, a maneira visual que a autora utiliza para representar a morte do irmão ressalta o vermelho, contrastando com o azul, até agora utilizado como a cor característica do personagem. Ao fundo, o lobo que o personagem mata, mostrando,

ao mesmo tempo, duas execuções: uma causada pelo irmão, outra, pelo protagonista. Cada um mata a fera que lhes ameaçava, ambos seguindo seus devires-animal ou, ainda, um homem na figura do irmão agindo como um homem verídico, leal a seu povo e à promessa que fez de matar a fera, e outro, o protagonista, em rota de um devir-animal.

Figura 7: O assassinato do irmão.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

A história entre dois irmãos onde um deles, o invejoso, assassina o outro, é também um conto bíblico e trazido por Derrida ao abordar o sacrifício de animais. Explica que no conto bíblico, o irmão mais velho, Caim, trouxe como oferenda a Deus os frutos de sua colheita na agricultura, enquanto Abel, o pastor, sacrificou as primeiras crias de seu gado. Deus preferiu o sacrifício de animais, que enfurece Caim e culmina com o assassinato de seu irmão, Abel. Derrida aponta um duplo sacrifício: “O assassinato do irmão que se seguiu data uma espécie de segundo pecado original, mas esta vez duas vezes ligado ao sangue, pois o assassinato de Abel segue, como sua consequência, o sacrifício do animal que o mesmo Abel soube oferecer a Deus.” (DERRIDA, 2002, p. 79). Isso pode ser traçado para a GN analisada, tendo em vista que o irmão do protagonista sacrifica o lobo, como Abel fez seu sacrifício para Deus, e, em seguida, o protagonista assassina seu irmão, num duplo-sacrifício. A metáfora bíblica cabe também pelo modo em que Viveiros de Castro discorre sobre canibalismo e sacrifício, melhor explorado no capítulo *Beasts of Burden: A dog and his boy*, mas referindo-se ao modo em que algumas tribos ameríndias creem que no sacrifício e, principalmente, no canibalismo, há uma

troca de papéis, onde o executor incorpora o outro, numa transmutação de perspectivas, com o devorador assumindo o ponto de vista do devorado e vice-versa (CASTRO, 2002, p. 462). Isso é apontado no modo em que o protagonista toma o lugar do irmão e recebe suas posses após assassiná-lo, e todos na vila tratam-no com respeito, como um salvador, tratam-no como seu irmão.

Na figura 8, quando o protagonista arrasta o corpo de seu irmão morto pela floresta, é possível ver, novamente, a importância do vermelho no irmão. Retoma-se a simbologia das cores na obra. Seu casaco azul permanece como principal área de contraste visual no primeiro quadro, e logo em seguida vemos seu rosto completamente vermelho – como o título do conto. Ao mesmo tempo, o protagonista mantém suas cores com tom marrom nas roupas, rosado no rosto e cabelos loiros, misturando-se com o cenário ao fundo. Talvez ele próprio possa fazer parte da floresta, de onde as coisas estranhas vem. O contraste claro é entre as cores de seu irmão, reforçando que, a partir daquele momento, já se tornou outra coisa. E ao mover o corpo do irmão, o protagonista está criando uma nova narrativa, uma nova verdade, desde sua mentira aos moradores da vila a até mesmo sua versão pessoal das razões que encadearam o assassinato que acabara de cometer. Sucumbindo ao seu devir-animal, “certamente não há mais verdade em uma que na outra; só há devir, e o devir é a potência do falso da vida, a vontade de potência.” (DELEUZE, 2005, p. 173). O devir é o que escapa ao verdadeiro, que torna regente as formas de ser, e ao exterminar o que ameaçava seu devir-animal, é tomado por um devir-irmão.

Figura 08: Escondendo o corpo do irmão.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

3.2 Devir-irmão e irmão-simulacro

O protagonista volta à vila com a notícia que ele e seu irmão se separaram na floresta e que a criatura deve tê-lo matado. Porém, afirma, “Mas eu matei o monstro. Vinguei meu irmão.” ⁷ (CARROLL, 2018, tradução minha). Os aldeões lamentam a morte do irmão com muita tristeza, mas seguem a narrativa falsa contada pelo protagonista, que, apesar de não ver consequências do acontecido até aquele momento, teme que sua identidade de feticida seja exposta. Quando os aldeões lhe agradecem por todo o ocorrido e lhe dão até mesmo a casa e os animais de seu irmão, o protagonista desperta, então, um devir-irmão, usufruindo o que tanto almejava. Ele sente, vive a posição privilegiada, considerada por ele, que seu irmão possuía, e também desfruta do respeito dos demais por sua nova persona.

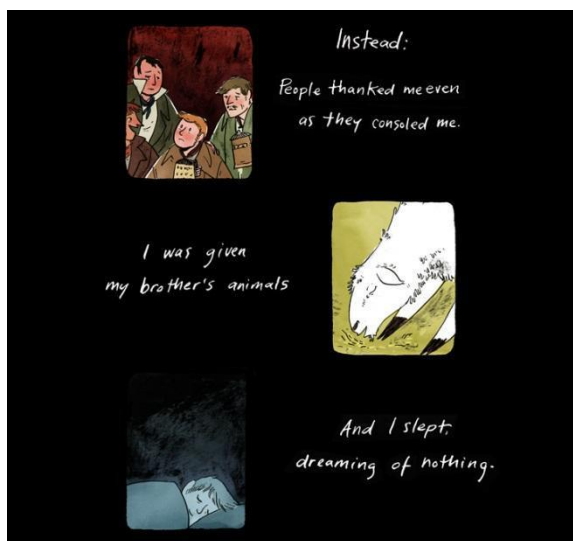
Um devir não é uma correspondência de relações. Mas tampouco é ele uma semelhança, uma imitação e, em última instância, uma identificação. Toda a crítica estruturalista da série parece inevitável. Devir não é progredir nem regredir segundo uma série. E sobretudo devir não se faz na imaginação, mesmo quando a imaginação atinge o nível cósmico ou dinâmico mais elevado, como em Jung ou Bachelard. Os devires-animais não são sonhos nem fantasmas. Eles são perfeitamente reais. Mas de que realidade se trata? Pois se o devir animal não consiste em se fazer de animal ou imitá-lo, é evidente também que o homem não se torna "realmente" animal, como

⁷ “But I killed the monster. I avenged my brother.”

tampouco o animal se torna "realmente" outra coisa. O devir não produz outra coisa senão ele próprio. É uma falsa alternativa que nos faz dizer: ou imitamos, ou somos. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, pg. 14)

Seu novo feito de ter conquistado o reconhecimento que antes pertencia a seu irmão faz com que o protagonista durma e não sonhe com nada, como se sua mente estivesse vazia. No último quadro da figura 9, a cor azul, antes identitária de seu irmão, aparece pertencendo ao protagonista em seu sono.

Figura 9: Devir-irmão.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Após três dias, número messiânico e simbólico, seu irmão “volta da floresta – de onde a maioria das coisas estranhas vem”, repete o protagonista, onde em sua primeira menção à essa frase referia-se à criatura desconhecida. O irmão vivo causa alegria ao vilarejo, porém confusão e dúvidas ao protagonista. Este não reconhece seu irmão e menciona sobre seu casaco estar intacto apesar de, em seu assassinato, ter sido rasgado e do pedaço de tecido trazido como prova de sua morte. Diz o protagonista na figura 10: “e eu fui o único que notei... seu belo casaco, não estava rasgado⁸” (CARROLL, 2010, tradução minha). Vê, portanto, um simulacro de seu irmão. O falso em imagem. Para Deleuze quando explica Platão, um simulacro, desde a tradição platônica, é uma imagem degenerada, uma imagem que se insinua contra a Ideia, diferentemente da cópia da imagem, cópia da Ideia. “Interior e espiritual, a semelhança é a medida de uma pretensão: a cópia não parece verdadeiramente a alguma coisa senão na medida em que parece à Ideia da coisa. O pretendente não é conforme ao objeto senão na medida em

⁸ “And I was the only one who noticed... his fine coat, it wasn’t torn”.

que se modela (interiormente e espiritualmente) sobre a Ideia.” (DELEUZE, 2000, pg. 4). Deleuze desnaturaliza qualquer regime de semelhanças por parte de Platão. A distinção que Platão faz entre cópias e simulacros é, para Deleuze, uma dialética da rivalidade, criada tão somente para filtrar as imagens que se adequam à Ideia que a própria cópia funda quando esta requisita necessariamente um fundamento. Ou seja, Deleuze aponta o que há de mito-político no texto platônico e vê nisso uma valoração que o próprio Platão sem querer faz. Ao dizer que o simulacro é a imagem sem fundamento, recai a ele toda potência, todos os devires, toda a diferença e abertura. A essência da divisão não aparece em largura, na determinação das espécies de um gênero, mas em profundidade, na seleção da linhagem. Filtrar as pretensões, distinguir o verdadeiro pretendente dos falsos. Reverter o platonismo significa então fazer subir os simulacros, afirmar seus direitos entre os ícones ou as cópias. O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução. Não basta nem mesmo invocar um modelo do Outro, pois nenhum modelo resiste à vertigem do simulacro. Não há mais ponto de vista privilegiado do que objeto comum a todos os pontos de vista, não há hierarquia possível (DELEUZE, 2000).

O irmão-simulacro causa estranheza e medo no protagonista e, quando este retorna, diz a todos que apenas se perdeu na floresta e que é grato ao seu irmão – o protagonista – por ter matado aquele “demônio” (em suas palavras). Se o irmão-simulacro é falso, o “demônio” sobre quem ele se refere seria o irmão-verdadeiro?

Figura 10: Casaco dá pistas do irmão-simulacro.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

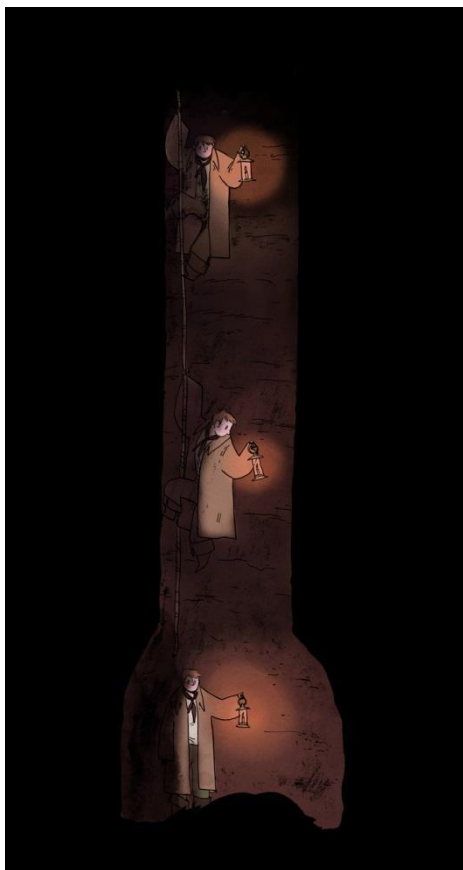
O retorno de seu irmão contraria o ideal que o protagonista nunca atingirá e, portanto, é obstáculo a qualquer devir. Vê em seu irmão-lobo uma cópia, uma lembrança de ideal, obstáculo de devires, contudo seu irmão-lobo é um simulacro, potência do falso que instiga o protagonista a ter que, mais uma vez, embrenhar-se na floresta atrás do corpo do irmão. A floresta pode ser lida como uma geografia metáfora, desterritorialização necessária para todos os devires, sendo o território a aldeia, civilização, locus da identidade, pois ali cada um é identificado, como aconteceu com o irmão-lobo que logo foi identificado como o irmão de sempre, pouco importando as incongruências de seu retorno. O falso não se potencializa no protagonista por territorializar sua identidade de assassino. Já o irmão-simulacro, que rege entre verdade e aparência, que vem da floresta mudado, que escapa de categorias e não é identificado (afinal, não é explícito na história que esteja mentindo), pode ser uma bifurcação narrativa, o pesadelo vivo do protagonista e a marca da potência do falso: “elevando o falso à potência, a vida se libertava tanto das aparências quanto da verdade: nem verdadeiro nem falso, alternativa indecível, mas potência do falso, vontade decisória.” (DELEUZE, 2005, p. 176).

O protagonista questiona-se se o que vê é, de fato, seu irmão por completo, ou seria aquela criatura uma cópia? E se aquele for seu irmão, por que ele não o olha nos olhos? Questiona-se se isso tudo seria culpa, e não consegue mais dormir, até que observa que, todas as noites, seu irmão-simulacro cava em seu próprio terreno. A dúvida e a culpa quebram sua cópia-irmão e sua transformação de homem covarde para homem valente se rompe. A mera presença do irmão, seja aquele o irmão verdadeiro ou o irmão-simulacro, torna o protagonista impotente, como se não fosse capaz de dominar a morte, já que sua vítima retorna, e por isso “é declinante, decadente, degenerada: representa a impotência dos corpos, isto é, o ponto preciso em que a “vontade de potência” já não é mais que um querer-dominar, um ser para a morte, e que tem sede de sua própria morte, com a condição de passar pela dos outros.” (DELEUZE, 2005, pg. 171). O protagonista lida com a morte inicialmente num devir-predador pontual, mas quando seu irmão retorna do suposto vale dos mortos, é ele quem domina a morte, não o protagonista. Poderia, por culpa, querer sua própria morte, mas precisou passar pela morte de seu irmão o assassinando, e, ainda, vê-lo de volta à vida para encontrar seu devir. O fratricídio e o sacrifício também revolvem a ideia da morte de um igual que dá lugar a uma nova perspectiva, levando em conta o sacrifício abordado por Castro e Derrida. A morte do irmão rompe um laço e muda sua perspectiva.

Quando retorna à floresta para sanar a dúvida que tanto lhe aflige, vemos os últimos painéis do conto, silenciosos (sem balões de fala), o que aumenta a tensão no leitor, geralmente focando sua atenção completa às imagens, aliado às cores e a repetição do caminho antes já

visto. Retomamos Hatfield (2009) ao observar a maneira que a página é composta. O leitor acompanha o longo caminho do protagonista entrando novamente no buraco em que deixou o corpo de seu irmão, com painéis verticais longos, demonstrando a profundidade do local, utilizando imagens para criar sensação de distância, de um longo caminho e de uma passagem de tempo grande. Quando o personagem chega ao chão, o primeiro painel mostra apenas uma silhueta preta em frente ao protagonista, conforme a figura 11. Em seu website, onde publicou inicialmente este conto em 2010, o leitor deve utilizar o *mouse* para navegar verticalmente quando lê esse quadro, como se estivesse participando da descida junto do protagonista e aumentando a tensão e a curiosidade sobre o paradeiro do corpo do irmão verdadeiro. Emily Carroll utiliza a ferramenta de navegação como uma maneira complementar de imersão dentro de seu quadrinho, conforme Hatfield (2009) aponta nas diversas maneiras de leiaute de quadrinhos criando diferentes experiências, citado anteriormente nesta dissertação.

Figura 11: Descida pelo buraco.

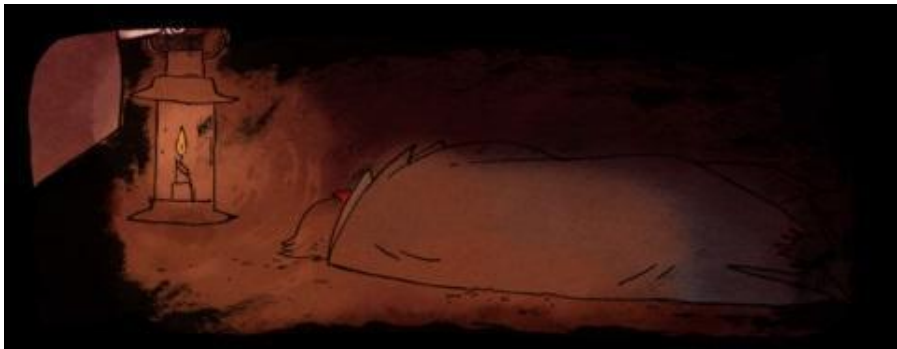


Fonte: Emily Carroll, 2018.

O segundo painel, na figura 12, mostra a visão do protagonista, vendo o corpo do irmão virado de costas, deitado, com um detalhe sutil em vermelho onde está sua orelha.

Apresenta-se similar à maneira que o protagonista deixou o corpo quando o arrastou para o buraco após assassiná-lo. Seu casaco está rasgado. A figura 13 representa o último painel, onde vemos rosto do irmão virar-se, olhando para o protagonista.

Figura 12: O corpo do irmão.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Figura 13: Seu rosto todo vermelho.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Mesmo sem balões de fala ou palavras, a imagem representa o título do conto. Vemos seu rosto todo vermelho (“His face all red”). A cor de ambiente novamente macula o azul característico do irmão, e apresenta seu contraste mais chamativo. Dessa vez, os últimos dois quadros são avermelhados, com destaque no rosto, mudando a cor característica, podendo simbolizar que ou seu irmão mudou, ou aquele não é seu irmão. Antes, o protagonista olhava para o abismo e, no último painel, poeticamente, o abismo o fita: “Quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de um abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti.” (NIETZSCHE, 2001, p. 89).

4 MY FAVORITE THING IS MONSTERS

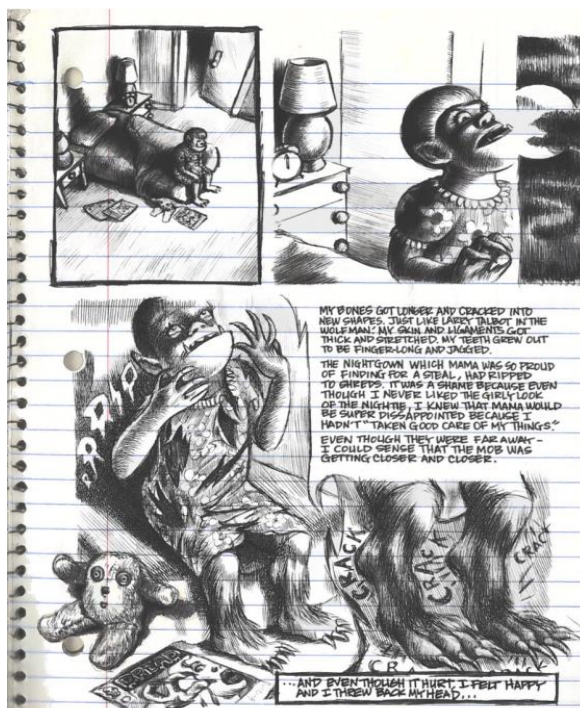
Emil Ferris é quadrinista estadunidense e autora da GN *My favorite thing is monsters*. A obra de 700 páginas recebe em 2017 o prêmio Ignatz (MACDONALD, 2017), em 2018 recebe três prêmios Eisner como melhor colorista, melhor artista e roteirista e melhor *graphic novel* inédita (GAGLIONI, 2018) e em 2019 recebe os prêmios Fauve d'Or (prêmio de ouro) e Gran prix de la critique no festival de quadrinhos de Angoulême (MACDONALD, 2019). No ano de seu lançamento, *My favorite thing is monsters* vendeu 70 mil exemplares (FLORO, 2018), que levou a autora a um grande reconhecimento de público e de outros autores, como é o caso de Art Spiegelman, que afirma que "Emil Ferris é uma das quadrinistas mais importantes da atualidade" (JENNINGS, 2017).

My favorite thing is Monsters conta o drama de Karen Reyes, uma garota de 10 anos apaixonada por monstros e terror, que se desenha como menina-lobo em seus desenhos. Ambientado em Chicago nos anos 60, a trama inicia quando Karen descobre que sua vizinha, uma sobrevivente do holocausto, supostamente cometeu suicídio e a garota decide investigar as causas da morte. Narrado graficamente através de diários, Karen precisa enfrentar seus medos, anseios e desejos enquanto criança numa área pobre da cidade, passando por acontecimentos como a morte de sua vizinha, o assassinato do reverendo Martin Luther King e o câncer de sua mãe. Assim como vemos o devir-animal, devir-predador e devir-irmão em "His face all red", o devir-monstro é central em *My favorite thing is monsters*, começando pela forma a qual a protagonista se ilustra.

4.1 Devir-monstro

A GN é apresentada visualmente como o diário de Karen Reyes, a protagonista. O formato de páginas simula folhas pautadas de cadernos de escola e o uso de caneta esferográfica como mídia traz pessoalidade nos relatos da garota, mostrando o mundo aos olhos dela e de qual maneira ela entende, vê e reimagina pessoas e acontecimentos. Isso ressalta a narrativa intimista e autobiográfica consolidada por Chute (2010) mesmo em contos de terror, visto que Ferris também cresceu em Chicago lendo quadrinhos e consumindo obras de horror e sentia-se deslocada do normativo de sua época, pensando sobre sua monstrosidade interna (JENNINGS, 2017).

Figura 14: “Karen Reyes”



Fonte: Emil Ferris, 2019.

A jovem Karen desenha-se sempre como uma garota lobisomem, fruto não apenas de seu gosto pessoal por filmes e quadrinhos de terror, mas como fruto de sentir-se uma estranha, forasteira, uma monstra. Para Deleuze, Karen seria uma anômala, saltando entre bordar e matilhas (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.23). A protagonista sente-se lobisomem, vê-se lobisomem e torna-se lobisomem em seus diários. Além disso, Karen é homossexual, adicionando uma camada ainda maior de distância do normativo da sociedade estadunidense em 1960. Como dita o título da obra, a monstruosidade de Karen é presente em todo seu diário e é tratada com violência e estranheza apesar da garota não ser uma literal lobisomem. Muitas semelhança e diferenças entre anomalias e lobisomens são trazidas na análise do capítulo *Beasts of Burden: A dog and his boy*, onde o lobisomem é literal - assim como o devir de Karen. Ao conjecturar sobre a filosofia do horror e a definição de "monstro", Noel Carroll afirma:

Eles são uma relação não-natural ao conceito natural de uma certa cultura. Se não se enquadram nela, a violam. Além disso, monstros não são apenas fisicamente ameaçadores; são cognitivamente ameaçadores. São ameaças ao senso comum. Sem dúvidas, é em virtude dessa ameaça cognitiva que esses monstros terríveis são remontados; mas também pela maneira a qual afetam aqueles que os encontram, tornando-os loucos, raivosos, degenerados e assim por diante. Isso ocorre porque monstros são, de certa forma, desafios à base da maneira de pensar de uma cultura.⁹

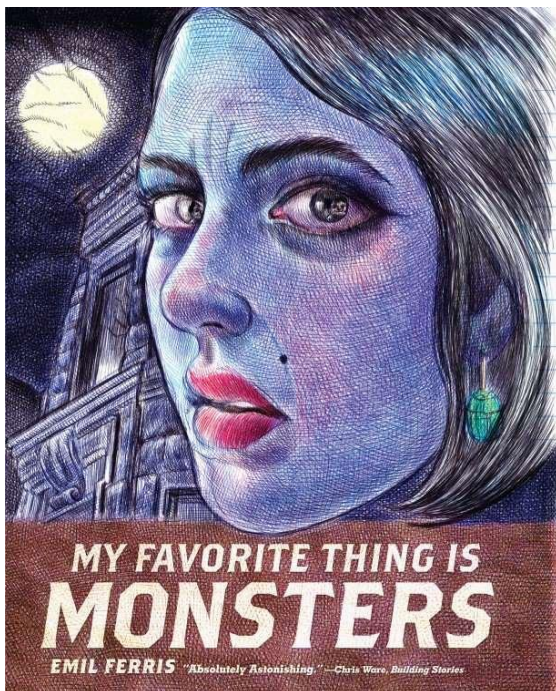
⁹ “They are un-natural relative to a culture’s conceptual scheme of nature. They do not fit the scheme; they violate it. Thus, monsters are not only physically threatening; they are cognitively threatening. They are threats to common knowledge. Undoubtedly, it is in virtue of this cognitive threat that not only are horrific monsters referred to as

(CARROLL, 1990, pg. 34, tradução minha).

Karen, uma garota pobre, homossexual, que não conheceu seu pai, com mãe supersticiosa, um irmão malandro, tatuado e mulherengo, seria, portanto, um monstro perante à cultura de sua época. Um outro, um desvio. Sua ligação com monstros se faz além do lúdico, criando um devir-animal, um devir-monstro.

No início da obra, mostra-se o relacionamento de Karen com seu irmão mais velho e sua mãe, que moram num pequeno apartamento nos subúrbios de Chicago, e apresenta ao leitor os vizinhos peculiares que moram no mesmo condomínio. Ao voltar da escola, a garota descobre que Anka Silverberg, vizinha por quem tinha muito afeto, é encontrada morta em um suposto suicídio segundo a polícia. Anka e Karen possuíam um laço forte e uma imaginação aflorada, embora a garota soubesse pouco a respeito da morta.

Figura 15: “Anka”



Fonte: Emil Ferris, 2019.

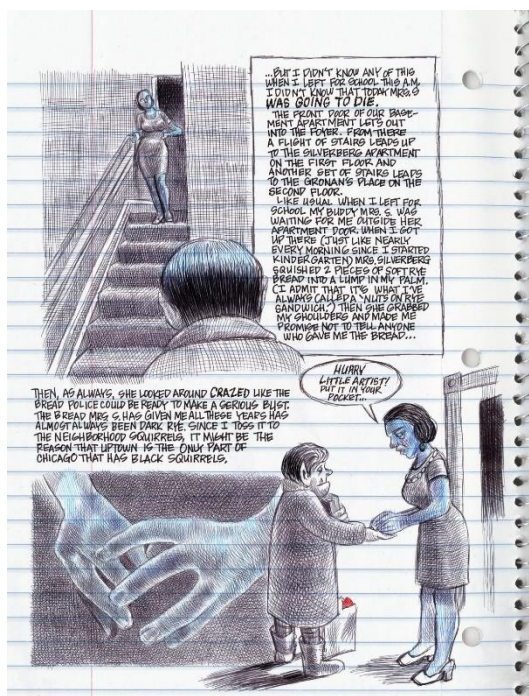
A importância da vizinha é retratada pela cor azul em seus desenhos e estando presente na capa da *graphic novel*. Enquanto os demais personagens não possuem cores específicas, Anka é ilustrada com pele azulada e lábios vermelhos. Suas cores frias dão a ela uma identidade visual, uma peculiaridade, que a torna singular quando em comparação com

impossible, but also that they tend to render those who encounter them insane, mad, deranged, and so on. For such monsters are in a certain sense challenges to the foundations of a culture's way of thinking."

todos os outros personagens – inclusive a protagonista. Assim como o irmão do protagonista em “His face all red”, a cor azul, para ambas as obras, parece representar algum tipo de pureza ou ideal, ídolo inalcançável. Em inglês, a palavra “blue” (azul) pode também significar melancolia, e Anka poderia ser o ideal melancólico de Karen usando o léxico freudiano. Uma projeção do que falta a ela, um espelho quebrado. Na figura abaixo vemos como o azul é contagiante, pois Karen torna-se da mesma cor de Anka quando suas mãos se tocam. A cor é também fantasmagórica, remetendo ao espectro da vizinha morta.

Além do uso da cor, Anka normalmente ocupa um espaço maior da página quando é mostrada, artifício utilizado pela quadrinista Ferris para, novamente, ressaltar a importância da personagem à história e até mesmo para mostrar o quanto Karen era apegada a ela. Esse mesmo artifício é comumente utilizado nos mangás *shoujo*, como *Helter Skelter*, analisado posteriormente na dissertação.

Figura 16: “Anka”



Fonte: Emil Ferris, 2019.

Chocada com a morte da vizinha, a protagonista suspeita de assassinato com base nas histórias estranhas que Anka lhe contara. Esse se torna o ponto inicial para alavancar a história de *My favorite thing is monsters*, quando a jovem decide aventurar-se como detetive para solucionar o caso. Anka era, na realidade, sobrevivente do holocausto e histórias de sua vida como prostituta e prisioneira na Alemanha nazista foram registradas em um gravador

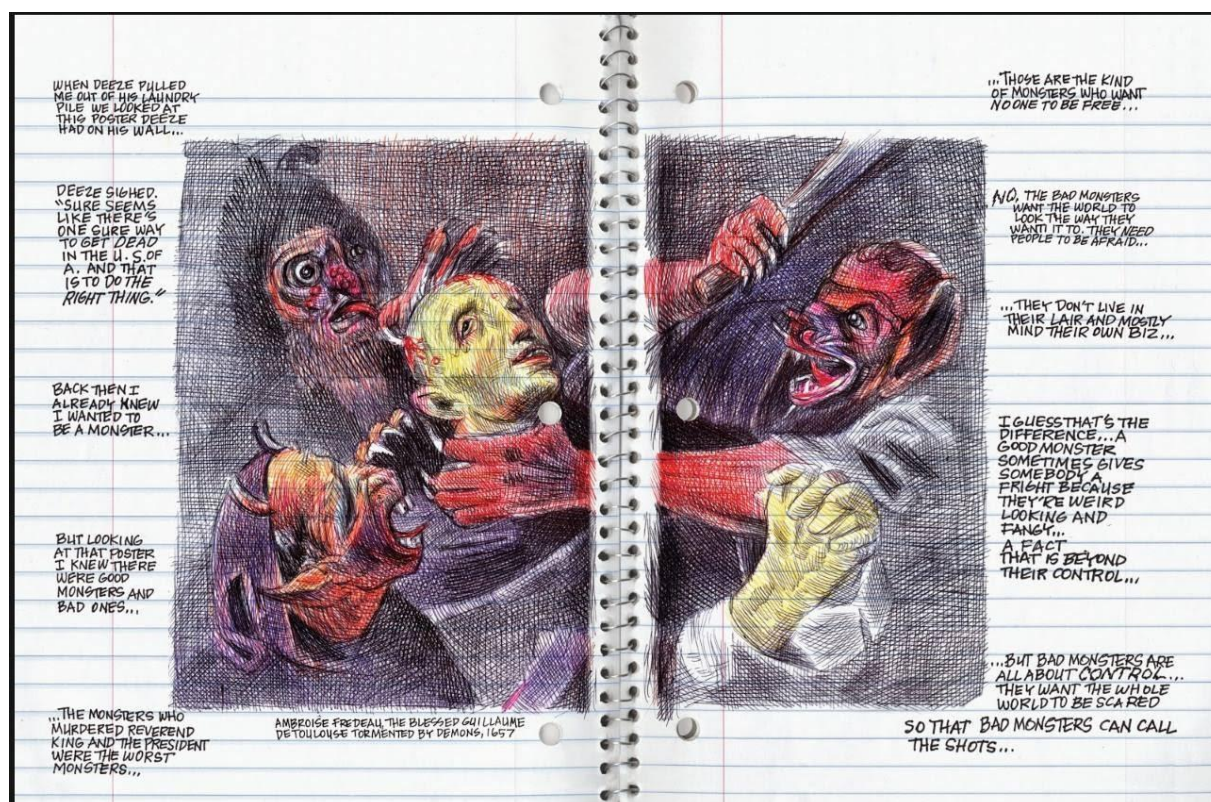
caseiro para uma entrevista que ela havia dado anos antes. O marido de Anka, sr. Silverberg, mostra uma fita de áudio à Karen, que rouba o restante delas quando o sr. Silverberg se encontrava bêbado, na esperança de utilizar essas informações para desvendar quem a assassinou.

Entre as investigações, vemos a relação de Karen com o irmão Deeze, um artista tatuado que tem muito carinho pela irmã mais nova e a leva em museus de arte com frequência. Ele é muito mulherengo e Karen suspeita que o irmão teve um caso amoroso com Anka. Deeze é outra figura central na obra de Ferris, trazendo sempre a irmã para suas atribulações pessoais e tarefas rotineiras, querendo afastá-la dos monstros que ele acredita não serem reais.

4.2 Monstros e sociedade do controle

Vemos diversas cenas de passeio dos irmãos em museus, onde questionam-se quem são os verdadeiros monstros. Passam por obras de Goya, Fuseli, Ehrmann e Frédeau. A maior parte dos questionamentos da protagonista ao observar essas pinturas é sobre a natureza humana e natureza de monstros.

Figura 17: “Monstros maus só querem saber de ter o controle.”



Fonte: Emil Ferris, 2019.

Ao observar no museu a pintura *O abençoado Guillaume de Toulouse atormentado por demônios* de Ambroise Frédeau, datada do século IX, Karen questiona-se sobre ela própria querer ser um monstro e segrega monstros em duas categorias: os bons e os maus. Os maus, para a protagonista, são aqueles que assassinaram o reverendo Martin Luther King, o pior tipo de monstro. Monstros maus não querem que os outros sejam livres, querem que o mundo se torne do jeito que eles desejarem. Não aceitam rotas de fuga, não aceitam devires. Monstros bons, por outro lado, são assustadores por uma razão além de seu controle, são assim porque são assim. Já monstros maus só querem saber de ter o controle. Aplicando a definição de Noel Carroll (1990) mencionada anteriormente, monstros bons são aqueles que se desvirtuam de uma certa cultura regente. Já os monstros maus são a cultura regente tentando se impor aos demais.

O conceito de sociedade do controle, criado por Deleuze a partir de William S. Burroughs e polido por Hardt (2000) diz respeito à forma a qual as instituições aplicam a disciplina e o controle. Enquanto antes a lógica disciplinar era um claro diferenciamento da borda do "dentro" e "fora", na sociedade do controle essas bordas, muros, caem, abrindo espaço para que a maneira vigilante e punitiva venha dos próprios membros da sociedade, não mais das instituições. A passagem dessa sociedade onde instituições aplicam a disciplina para a sociedade do controle, após o desmoronamento dos muros que definem essas sociedades, deixa de distinguir o que é estar dentro ou fora (HARDT, 2000). O autor aprofunda-se:

“Ele [Deleuze] constata que as instituições que constituíam a sociedade disciplinar – escola, família, hospital, prisão, fábrica, etc – estão, todas elas e em todos os lugares, em crise. Os muros das instituições estão desmoronando de tal maneira que suas lógicas disciplinares não se tornam ineficazes, mas se encontram, antes, generalizadas como formas fluidas através de todo o campo social. O “espaço estriado” das instituições da sociedade disciplinar dá lugar ao “espaço liso” da sociedade de controle. Ou, para retomar a bela imagem de Deleuze, os túneis estruturais da toupeira estão sendo substituídos pelas ondulações infinitas da serpente. Enquanto a sociedade disciplinar forjava moldagens fixas, distintas, a sociedade de controle funciona por redes flexíveis modulares, “como uma moldagem auto-deformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro”
(HARDT, 2000, p. 357)

Ao mencionar o assassinato do reverendo Martin Luther King, figura da luta contra o racismo, pode-se, também, aprofundar na forma que o racismo se altera na sociedade do controle. Enquanto antes as barreiras do outro eram explícitas e a soberania imperial empurrava essa diferença ao extremo, o racismo da sociedade do controle integra os outros e traz as diferenças em seu sistema de controle. Ela pré-define que haverá diferenças, mas não a

Nos entremeios de sua investigação, Karen participa da festa de aniversário de Missy, sua colega da escola e antiga melhor amiga. Na festa, a protagonista sofre *bullying* de crianças e adultos por conta de seu jeito diferente. Missy e Karen eram muito unidas e sua amiga de infância também gostava de monstros até que sua família a proibiu de ter contato com esse tipo de material, apontando uma má-influência de Karen. Essa proibição coincide com os anos em que as histórias em quadrinhos sofreram censura nos EUA, conforme mencionado anteriormente. Mostra-se a consequência de fatos verídicos em personagens fictícios, tanto na censura de quadrinhos de horror como no assassinato do reverendo Martin Luther King.

Tal qual apontado por Carroll, a cultura regente teme o poder de cognição causado pelo contato de monstros perante suas vítimas. Monstros podem afetar e mudar quem estiver perto (CARROLL, 1990), tendo na figura dos pais a cultura vigente, na figura de Missy a vítima e na figura de Karen, o monstro. Em alguns momentos da obra é implícito que Karen estivesse apaixonada por ela, o que torna sua rejeição como amiga ainda mais dolorida à protagonista.

Figura 19: “Noiva da filha de Drácula.”



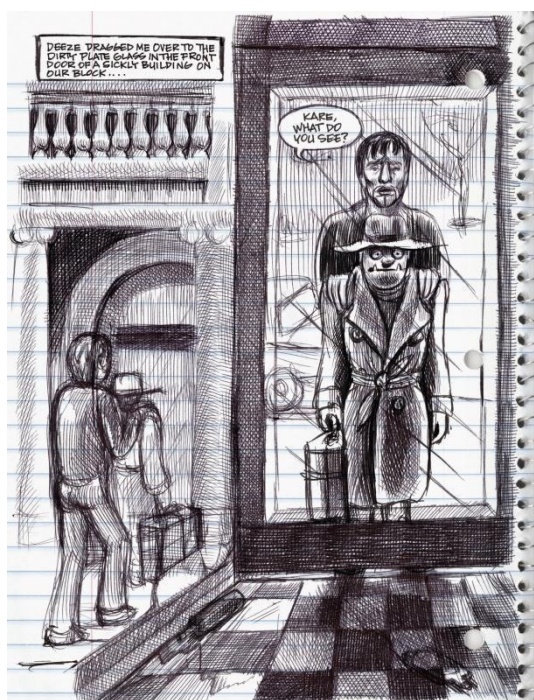
Fonte: Emily Carroll, 2018.

A segunda decepção de Karen é que o gosto de sua amiga por monstros trata-se apenas de uma particularidade, e por essa razão Missy não possui um devir monstro, apenas uma afinidade com o tema de monstros. Em vista disso, apesar de se ilustrar como lobisomem em seus diários, Karen ilustra sua amiga como uma garota normal, mesmo com seu antigo interesse por monstros e, principalmente, vampiros. Para Missy, gostar de monstros é apenas uma fase, enquanto para Karen é um devir, portanto uma realidade, como afirmam Deleuze e Guattari (1997).

4.3 Reflexo

Karen sofre uma tentativa de estupro por parte de garotos na escola e é salva por Franklin, escondendo de sua família essa infeliz violência. Após ser suspensa na escola, Deeze lhe revela que a mãe deles está com câncer de mama em um estágio avançado, e por essa razão a escola permitiu que ela ficasse em casa, sem ir à aula pelo restante do ano escolar. Enquanto seu irmão tenta aceitar o fato da morte da mãe ser iminente, Karen aprofunda-se ainda mais em sua imaginação, na tentativa de buscar algum tipo de superstição que curasse a doença. Ao mesmo tempo, reclama com Deeze sobre não a levarem a sério, já que esconderam dela a seriedade do câncer de sua mãe. Próximo ao final do quadrinho, com a morte vindoura de sua mãe, Deeze a leva para um espelho e lhe pergunta o que ela vê. Após responder que "me vejo", Deeze pressiona sua irmã, dizendo "Karen, você diz que quer saber a verdade, então olhe para seu reflexo"¹⁰ (FERRIS, 2017, tradução minha).

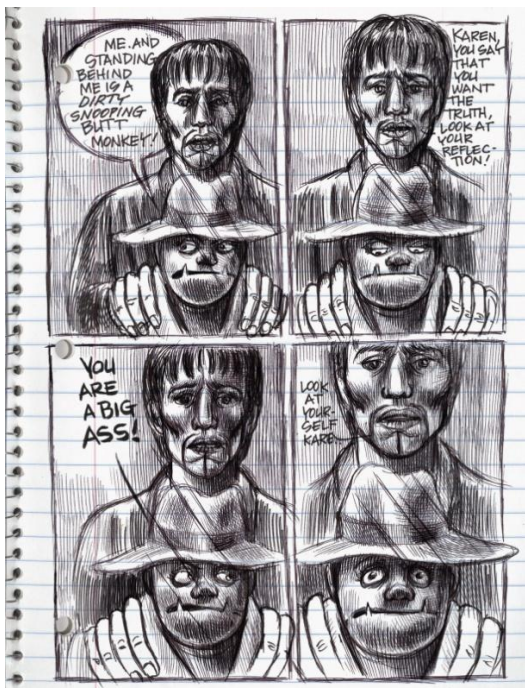
Figura 20: “O que você vê?”



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Figura 21: “Reflexo.”

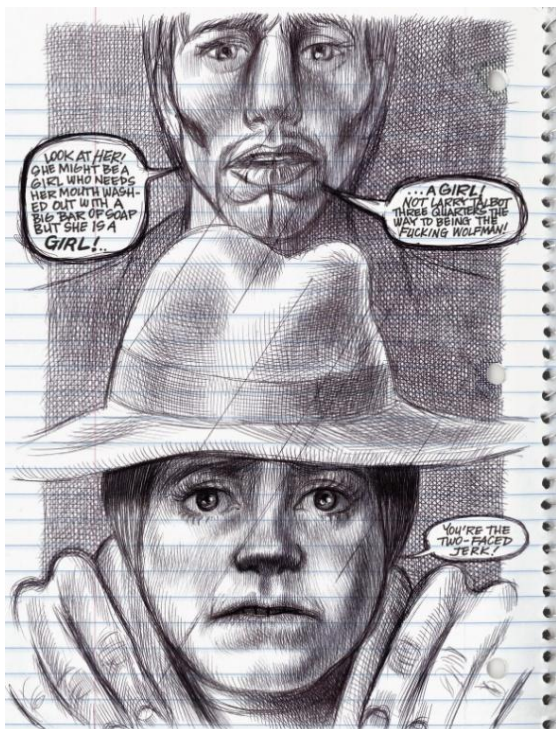
¹⁰ “Karen, you say that you want the truth, look at your reflection!”.



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Com algum esforço após olhar para sua imagem, Karen vê, pela primeira e única vez na GN, seu reflexo humano. Enxerga uma garota de 10 anos, fragilizada segundo seu irmão, que talvez precise de ajuda. No entanto, a estranheza de Karen ao ver um rosto humano em seu rosto a assusta mais que qualquer reflexo monstruoso, já que não mais se enxergava como qualquer outra coisa que não um monstro. Tal reação poderia significar que sua realidade como monstro é tão forte que Karen já não é mais a menina. Ela parece uma humana em sua casca, mas seu cerne é monstro, e seu lado humano é apenas uma semelhança aos demais humanos, uma máscara, fantasia. Não se torna além do similar, da cópia da ideia (DELEUZE, 2000, p. 4), simulacro do que seria um humano. Enquanto seu irmão pensa que Karen é uma garota tentando esconder-se na casca de um monstro, Karen é o monstro que se assusta quando relembra que sua casca é uma garota.

Figura 22: “Uma garota!”



Fonte: Emily Carroll, 2018.

Seu irmão comete uma violência ao forçá-la a ver seu próprio reflexo, impondo uma representação pré-determinada. Faz uso do controle para estabelecer uma relação de poder, para impor à sua irmã uma maneira de vê-la própria dele, mesmo enquanto Karen vê-se, sente-se um monstro. Mas a imagem não é real, é uma potência do falso, uma vontade decisória. Deeze não entende que a falsidade da imagem é uma construção, em última instância, moral. A imagem como enganação e revelação vem do platonismo, e quando pensamos em potência do falso, a imagem tem potência de construção do mundo, ganha possibilidade (DELEUZE, 2005, p. 176). Se ao olhar no espelho Karen se vê lobisomem, qual seria a diferença de ver uma menina? Sempre se potencializa uma imagem e a violência de Deeze é querer trocar uma imagem pela outra, vinda da visão dele, como se, por exemplo, uma menina-lobisomem não pudesse ser responsável e boa aluna. O espelho é o reforço da potência do falso e mostra uma potência coercitiva realizada não pela imagem de Karen, e sim de Deeze.

Na sociedade do controle, as possibilidades são identificadas, previstas e apesar de não necessariamente binárias, precisam ser catalogadas. Não há espaço para o devir dentro controle. O devir é a fuga, pois o monstro pode ser controlado e pode vir a ter um espaço na sociedade do controle, porém o devir-monstro, enquanto linha de fuga, não participa do controle. Para o paradigma da sociedade do controle, o problema principal não é ser um monstro, mas ser uma garota em rota de fuga ontológica em direção ao monstruoso. Essa é a alternativa indecível entre verdade e aparência, a potência do falso.

5 THE MAN WHO CAME DOWN THE ATTIC STAIRS

A GN *The man who came down the attic stairs* foi escrita pela quadrinista Celine Loup, publicada em 2017 *online* de forma independente e com uma publicação impressa pela editora BOOM! lançada em setembro de 2019. A análise deste capítulo foi feita com base na história publicada de maneira *online*, visto que sua versão impressa possui algumas diferenças e páginas a mais e não estava disponível no momento desta análise. A história foi indicada ao prêmio Ignatz como melhor *graphic novel* e a autora já recebeu prêmios Ignatz, Best American Comics, American Illustration, The Society of Illustrators e CMYK por seus trabalhos, sendo um nome conhecido em quadrinhos de horror. Em uma entrevista em 2019 para o *website The Beat*, Celine Loup comenta ter como inspiração para a história obras de Shirley Jackson e Ira Levin, autora de *O bebê de Rosemary*, afirmando também que a temática do medo da maternidade do ponto de vista da mãe é pouco explorada na mídia de quadrinhos (LEBLANC, 2019).

A história da GN analisada é apresentada na perspectiva de Emma, uma moça jovem e recém-casada, que se muda com o marido para uma grande casa em uma área rural e isolada. A partir do momento em que apresenta sua gravidez, Emma passa a não reconhecer direito seu marido, tendo visões de seu rosto como monstro e tendo seu relacionamento completamente mudado. Após o nascimento da criança, acompanhamos a protagonista em sua rotina desentendendo-se com sua criança e sem conseguir fazê-la parar de chorar. Em sessões de psiquiatria, afirma que teme fazer algo de mal à bebê, questionando, também, que talvez nem todas as mulheres foram feitas para serem mães e talvez seja necessário ter um filho para descobrir. A criança chora em quase todos os momentos do quadrinho, com as onomatopeias representando o choro barulhento, cobrindo quadros e causando estranheza e incômodo no leitor, e o final dúbio da história dá-se quando Emma é informada pelo psiquiatra que a criança morreu no parto.

5.1 Abjeto e monstro-desterritorializado

Na mesma entrevista concedida para *The Beat*, Celine Loup diz ter criado a ideia para *The Man who came down the attic stairs* a partir do tema abjeto. Mesmo antes dessa entrevista, a análise da obra neste capítulo já utilizava do conceito de abjeção de Julia Kristeva descrita em *Powers of horror*, de 1982, que relaciona, dentre várias coisas, a abjeção à

maternidade. A noção de abjeto de Kristeva diz respeito não apenas às sensações de nojo e expurgo naturais do corpo quando encontra algo considerado nojento e pútrido, mas também discorre sobre o abjeto na moralidade. O cadáver é visto como o objeto primário da abjeção, estando num entremeio entre a vida e a morte, que causa a sensação abjeta pelo espectador vivo ao ir de encontro com uma forma há pouco viva, mas agora morta, desterritorializando a barreira entre o que é e o que foi vivo. A mãe que dá luz a um bebê o teria como resultado dessa abjeção por ser o corpo transitório entre a vida e a morte (KRISTEVA, 1982). O bebê, ao oposto do cadáver, é algo que a pouco não tinha vida, mas se desvencilha da mãe no momento do parto e torna-se vivo.

Por outro lado, aspectos que não são palpáveis fisicamente, tal qual um bebê ou um cadáver, também podem causar abjeção: um abjeto moral, abjeto de algum conceito. No aspecto da moralidade, Emma não é capaz de amar sua própria filha: “Abjeção, por outro lado, é imoral, sinistra, ardilosa; um terror que desmembra, um ódio que sorri, uma paixão que usa o corpo como permuta ao invés de inflamá-lo, um débito que o vende, um amigo que o apunhala.”¹¹ (KRISTEVA, 1982, p. 4, tradução minha). Afecções contrárias. Cita-se também o traidor, o mentiroso, o criminoso e assassino que clama ser um salvador como exemplos morais questionáveis, visto que são duas coisas, que fazem o espectador pensar “eu não faria isso” e, portanto, julgar de moralidade abjeta. Poderíamos acrescentar nessa lista de moralidades dúbias uma mãe que odeia o filho ao invés de amá-lo. No início da obra, Emma diz ao psiquiatra que se sente como um perigo para sua criança. Loup ilustra o ódio de Emma perante a própria filha em diversas páginas da GN, sobrepondo imagens de tarefas domésticas da jovem mãe com o rosto da criança, mostrando com sutileza algumas vontades reprimidas da protagonista de ferir, talvez fatalmente, a bebê. Pensa ser um monstro, uma anomalia, não reconhecendo como naturais as ações e pensamentos que sente ou deixa de sentir.

Figura 23: “Sou um perigo para minha criança.”

¹¹ “Abjection, on the other hand, is immoral, sinister, scheming, and shady: a terror that dissembles, a hatred that smiles, a passion that uses the body for barter instead of inflaming it, a debtor who sells you up, a friend who stabs you.”



Fonte: Celine Loup, 2017.

Na abjeção nada é familiar e a impossibilidade de reconhecer algo próprio, um pertencimento, torna-se uma sombra de memória, uma forma violenta de estranheza. É o objeto da fobia, o entremeio entre vida e morte, a impureza (KRISTEVA, 1982). Relacionando novamente com a maternidade, “a evocação do corpo materno e do nascimento de uma criança induz a imagem do parto como um ato violento de expulsão, onde o corpo nascido é arrancado de dentro do corpo materno¹²” (KRISTEVA, 1982, p. 101, tradução minha). É como se a criança praticasse uma violência ao arrancar-se da mãe, que não mais se reconhece e, ao mesmo tempo, não reconhece a criança como sua, mesmo que a tenha gestado e parido. Por essa razão, Emma é incapaz de amar sua filha, uma imoralidade abjeta. Para o além do não-reconhecimento, Loup ilustra a sala do psiquiatra com diversos elementos incomuns a uma sala médica. A mesa com raízes em formato estranho, mas similar ao monstro que é visto no rosto de seu marido. As paredes parecendo formar um ambiente digital. Os sons variados mostrados por onomatopeias, padrão que se repete em todo quadrinho, mostrando a importância do som e

¹² “Evocation of the maternal body and childbirth induces the image of birth as a violent act of expulsion through which the nascent body tears itself away from the matter of maternal insides.”

ilustrado de maneira imersiva ao leitor pelo tamanho das letras e variação do tipo de fonte manualmente desenhada para demonstrar barulhos variados. Causa dúvida ao leitor se o psiquiatra e sua sala existem de verdade, ou se fazem parte da psicose de Emma.

Reforçando o não-reconhecimento de algo próprio e pessoal, como a própria filha, em dado momento Emma explica a seu psiquiatra que admite ser alguém não natural por não amar a filha, e diz também que mal a conhece. Questiona-se como é possível alguém amar uma coisa que não revela nada sobre si própria exceto seu choro incessante.

Figura 24: “Eu mal conheço minha criança.”

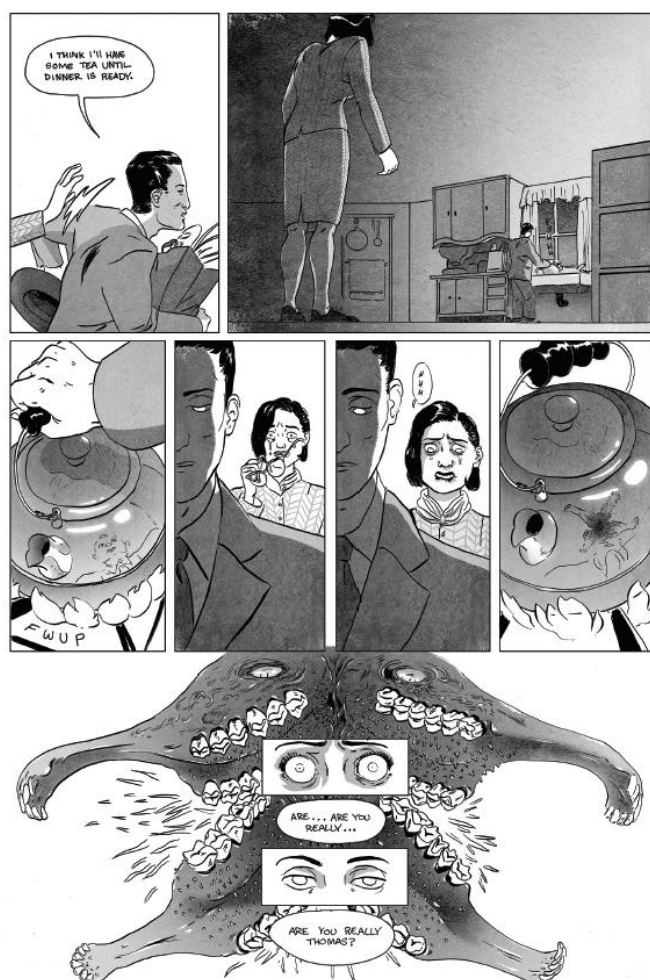


Fonte: Celine Loup, 2017

Como a criança não se identifica por nada além do choro, a criança é vista como Outro, não pertencente à mãe, também indigna. A criança é a borda. Talvez Roslin chore por estar alertando Emma quanto ao monstro que é seu pai, ou talvez ela própria seja parte monstro. Emma também assume seu devir-monstro em suas vontades de assassinar a bebê. Ao observar

a forma do monstro visto em Thomas, o marido, conforme a figura abaixo, nota-se a semelhança à forma de uma mistura entre mandíbula e vulva, um monstro visceral e até mesmo uma vagina dentada. Pode-se entender dessa forma pelo trauma da protagonista ao dar a luz a uma criança morta, como se sua vagina a houvesse matado. Isso implicaria num devir-monstro deslocado, na incerteza se ela própria é o monstro ou se esse seria seu marido ou sua filha. Seria ela o monstro que deixou a filha morrer, ou o monstro é aquele que possuiu seu marido?

Figura 25: “Monstro desterritorializado”



Fonte: Celine Loup, 2017

O devir é contaminante, podendo fazer uma família de monstros, uma matilha em devir: “O universo não funciona por filiação. Nós só dizemos, portanto, que os animais são matilhas, e que as matilhas se formam, se desenvolvem e se transformam por contágio.” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 19). Como mencionado em outros capítulos, os agenciamentos de certas multiplicidades fazem o homem operar seu devir-animal. O monstro

é desterritorializado porque o devir contagiou toda a família, e a borda do monstro é inconstante.

5.2 Barulho e trauma

As representações sonoras são de grande importância e ilustradas através das onomatopeias. Conforme visto na figura 25, as marcações sonoras destacam-se em toda a GN, desde a primeira página onde representam o orgasmo de Emma, passando pelo choro constante da criança em diversas páginas, até na última página da obra, sem onomatopeias, ilustra o tão desejado silêncio finalmente reconquistado por Emma. Mostram prazer, perturbação, caos, inquietação e, por fim, algum tipo de resolução. Em dado momento, a protagonista diz ao seu psiquiatra que era grata por Thomas, seu marido, nunca ter reclamado do barulho incessante de sua filha, que começa a fazer sentido após o leitor descobrir sobre o que houve com a criança, ao menos de acordo com seu psiquiatra.

Figura 25: “AAAH!”



Fonte: Montagem da autora, 2019.

Seu psiquiatra a diagnostica com psicose pós-parto após revelar que apesar de Emma descrever Roslin chorando todos os dias e noites, relatar sua rotina com a criança e especificar detalhes da relação das duas, a bebê foi natimorta. A revelação causa um choque à

protagonista, que ainda se encontra conflitante com a informação recebida e pensa até mesmo em fugir com a criança. Com o bebê natimorto, retornamos ao elemento do cadáver:

“Esses fluídos corporais, essa impureza, essa merda são as partes da vida que resistem, com muita dificuldade, na parte da morte. Lá, sou a borda de minha condição como ser vivo. Meu corpo se liberta, como se estivesse vivo, daquela borda. Tais resíduos soltam-se para que eu possa viver, até que, de perda em perda, nada permaneça em mim e meu corpo como todo desça através do limite - *cadere*, cadáver. Se excrementos significam o outro lado da borda, o lugar que não estou e que me permite estar, o cadáver, o mais doentio de todos os resíduos, é uma borda incrustada em tudo. Não sou mais eu a expelir, sou "eu", expelido. A borda torna-se o objeto. Como posso eu ser sem bordas?”¹³
(KRISTEVA, 1982, p. 3, tradução minha)

O trauma de expelir um natimorto torna Emma psicótica. Nunca poderia amar sua filha porque, além da sensação da abjeção na violência do parto, teve como produto dessa violência a representação máxima do abjeto, um cadáver. Ainda na descrição de trauma, Freud afirma que “descrevemos como traumáticas quaisquer excitações provindas de fora que sejam suficientemente poderosas para atravessar o escudo protetor.” (FREUD, 2006, p. 13). Na mesma página, também menciona que traumas externos podem provocar um grande distúrbio no organismo, que reage criando medidas de defesa físicas e psicológicas (FREUD, 2006). No caso de Emma, a ameaça e causa de seu trauma, o bebê, vem de dentro e, quando externalizada de seu corpo no parto, na surpresa da criança estar morta, ergueu os escudos protetores da protagonista tornando-a psicótica e vivenciando a situação de cuidar de uma criança viva, mas que não consegue deixá-la quieta e não consegue amá-la.

Figura 26: “Se apenas pudesse dormir um pouco...”

¹³ “These body fluids, this defilement, this shit are what life withstands, hardly and with difficulty, on the part of death. There, I am at the border of my condition as a living being. My body extricates itself, as being alive, from that border. Such wastes drop so that I might live, until, from loss to loss, nothing remains in me and my entire body falls beyond the limit—*cadere*, cadaver. If dung signifies the other side of the border, the place where I am not and which permits me to be, the corpse, the most sickening of wastes, is a border that has encroached upon everything. It is no longer I who expel, "I" is expelled. The border has become an object. How can I be without border?”



Fonte: Celine Loup, 2017.

Em 1996 Hal Foster escreve sobre trauma com base na teoria de Lacan, utilizando análises comparativas com imagens da *Pop Art* de Andy Warhol. Foster menciona a maneira como Lacan descreve trauma em um de seus seminários: “Lacan define o traumático como um encontro perdido com o real. Como foi perdido, o real não pode ser representado; pode apenas ser repetido e, de fato, deve ser repetido” (FOSTER, 1996, p. 132). A repetição do choro numa criança que nasceu sem chorar, pois estava natimorta, é uma maneira poética de expressar de qual maneira uma mãe é afetada pela psicose pós-parto. E além da história composta pela GN, pode-se ir mais a fundo. O estilo artístico *pop art* de Warhol cria montagens com fotos e pinturas repetidas em quadros. Ao analisar sua arte, Foster descreve que a repetição nas obras de Warhol serve como forma de mostrar o real entendido como traumático, como se o real rompesse com a repetição. Por conta dessa repetição gráfica, suas obras servem como equivalentes visuais destes encontros perdidos com o real (FOSTER, 1996). Tendo em vista a teoria de Foster, onde a repetição é a forma sempre fracassada de tentar representar o real, a mídia de quadrinhos, que tem por base repetição, desenhos sobrepostos, artes contínuas, seria, portanto, uma mídia muito propícia para demonstrar o trauma.

5.3 Maternidade e silêncio

Foster afirma que em histórias de terror, o horror materno, do corpo materno tornado como estranho e até repulsivo, é dos medos e temas mais utilizados e temidos. Tropo usado com frequência por conta do corpo ser um local primário de abjeção (FOSTER, 1996). Ainda no início da obra, visto na figura 27, dando explicação ao título da GN, Thomas, seu marido, vai até o sótão para arrumar algumas coisas e repentinamente um grande barulho é ouvido, assustando Emma. Ela corre para descobrir que não passou de um tropeço do marido em alguns objetos. Porém o homem que desceu do sótão não era o mesmo e Emma passa a não o reconhecer, vendo seu rosto substituído por um monstro em certas ocasiões. A troca súbita do que seria seu marido, mas tendo no lugar a imagem de um monstro, assemelha-se ao irmã-simulacro que aparece ao narrador protagonista em *His face all red*, podendo ser aquele um marido-simulacro. No momento em que Emma o vê descer do sótão, sua bolsa se rompe e a criança está prestes a nascer. A futura mãe inicia sua pulsão à borda no momento mais próximo do nascimento da criança, no ápice de seu corpo gestante. Mencionado por Foster (1996), o corpo materno, por ser temporário, já é, por si só, onde significados colapsam, e a transição de não-mãe para mãe inicia-se naquele momento para a protagonista, reforçando o momento em que começa a ter visões e quebra de seu sentimento de pertencimento. Seu marido já não é mais seu marido. Ela já não é mais ela de antes, já que viraria um eu-mãe.

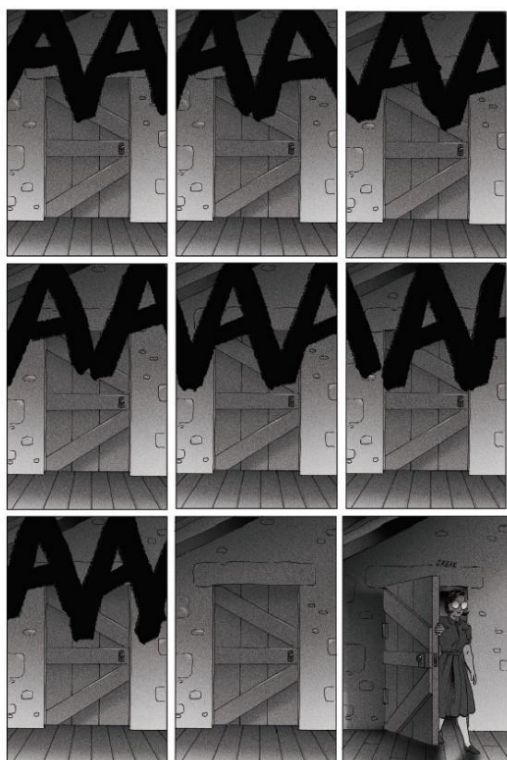
Figura 27: “O homem que desceu da escada do sótão”



Fonte: Celine Loup, 2017.

Ao fim da consulta em que lhe é revelada a verdade sobre sua bebê, Thomas a busca no consultório e vão para casa. Apesar da notícia de que Emma nunca teve a chance de ouvir Roslin e nunca a segurou no colo, a jovem mãe pensa por um momento se deve fugir com a bebê. Tem dúvidas sobre quem está certo e sobre o que é verdadeiro e, confusa, resolve retornar a uma porta antes de encontrar o marido no carro novamente. Na cena mais emblemática da obra, vista na figura 28, Emma vai até o sótão onde dormia com quem pensava ser sua bebê e entra na porta onde as onomatopeias novamente aparecem sobrepondo todos os quadros. Algumas das interpretações podem indicar que Emma finalmente superou o trauma e entendeu que a criança está apenas em sua cabeça, portanto o barulho cessa. Em outra interpretação, na situação de Emma estar certa sobre tudo isso ser uma conspiração e Roslin estar viva, pode-se entender que a jovem mãe conseguiu finalmente fazer a filha dormir ou, ainda, que possa ter matado a própria filha, temor que já havia verbalizado ao psiquiatra. Vemos mais uma vez o indecível da potência do falso, como nas obras anteriores.

Figura 28: “Silêncio”



Fonte: Celine Loup, 2017.

O silêncio é capaz de passar muitas informações e tensão, e o final silencioso se repete em *His face all red* de Emily Carroll. Se o incômodo e constante ruído, repetição de seu trauma, cessou, pode-se acreditar que Emma por fim encontrou paz.

6 HELTER SKELTER

Após a publicação de vários mangás de sucesso como *Pink!* (1989), *Rock* (1991) e *Tokyo Girls Bravo* (1993), a autora Kyoko Okazaki, publica *Helter Skelter* entre os anos 1995 e 1996 na revista *Feel Young* da editora *Shodensha*, que possui como público-alvo adolescentes mais velhas e jovens mulheres. Tamanho o sucesso da obra, em 2012 é lançado um filme de longa metragem baseado no mangá de horror psicológico de mesmo nome. Posteriormente a mesma publicação em formato de *graphic novel* chega no mercado internacional. Apesar de previamente ter sido publicada em fascículos no Japão, em 2013 a versão em formato GN é trazida às prateleiras estadunidenses e em 2016 é publicada no Brasil pela editora *NewPOP*.

Helter Skelter apresenta a história de Liliko, a *fashion model* mais famosa no Japão com grande sucesso em sua carreira, inúmeras cirurgias plásticas e uma vida regada a luxo,

luxúria, drogas e alcoolismo. Vê suas pequenas imperfeições, resultado de tantas cirurgias em seu rosto e corpo, aparecendo com cada vez mais frequência e, por isso, sente sua carreira ameaçada por modelos mais jovens, chegando ao ponto de ordenar que sua assistente jogue ácido no rosto da noiva de seu amante. É investigada por um detetive que busca descobrir as ilegalidades da clínica onde a protagonista e outras modelos realizam suas cirurgias estéticas, e a maior parte do mangá discorre sobre o drama pessoal da jovem mimada e famosa que está na margem da idade ideal para sua profissão, mas que se recusa a envelhecer. Alguém que luta contra o tempo, contra a morte.

6.1 Shoujo

Antes de adentrar na análise da história, é importante ter em mente de que maneira mangás *shoujo* se diferenciam de histórias em quadrinhos ocidentais. A situação social onde mulheres reivindicavam novos papéis na sociedade japonesa nos anos 60 trouxe uma mudança entre o papel de consumidoras para o de produtoras. Enquanto o estilo *shoujo* se popularizou especialmente com mangás de Takahashi Makoto nos anos 60, na década seguinte *mangakás* (quadrinistas japoneses) migraram primariamente para estilos *shounen* (mangás para menino) enquanto as jovens mulheres tomavam conta do mercado produtor dos *shoujo* (THORN, 2017). Isso abriu portas para diversas autoras explorarem temas variados e mais focados em dramas pessoais, e dá-se destaque às autoras do *year 24 group*, mencionado previamente, que, além de trazerem diversas leitoras, também fomentaram a produção de mais mangás criados por mulheres.

Além das diferenças socioeconômicas que refletem na produção de mangás *shoujo*, a maneira em que o leiaute e a arte dessas produções é feita, quando em comparação com mangás para meninos, possui peculiaridades que caracterizam o estilo visual e uma certa identidade. Um dos processos usados nos mangás *shoujo* é chamado “*sutairu ga*” (*style-picture*), mostrado quando uma personagem é desenhada em tamanho maior e ocupando a maior parte do espaço vertical da página sem que esse quadro tenha necessariamente alguma ligação temporal com a forma que a história esteja sendo contada (FUJIMOTO; THORN, 2012). Takahashi foi um dos percussores do *sutairu ga* e pode-se identificar painéis similares em *Helter Skelter*. Considerando a maneira em que Hatfield (2009) explana sobre meios de representar tempo e espaço em imagens, é interessante constatar que, nos *shoujo*, dá-se menos importância para o espaço físico e tempo de alguns quadros para, no lugar, ressaltar a figura e expressões das personagens, como visto na figura 29.

Figura 29: “Arashi wo koete de Takahashi Makoto, 1958”



Fonte: Yukari Fujimoto, 2016.

Os temas principais de mangás *shoujo* também se diferenciam. Conforme a pesquisadora Spies explica que mangás *shoujo* são intensamente pessoais por natureza, tendo como objetivo tocar leitores, diferente de mangás *shounen* focados em humor e ação (SPIES, 2003, p. 121). Por essa razão o gênero de drama é comumente classificado nesse tipo de produção, como também é o caso de *Helter Skelter*, que mistura drama e horror em sua narrativa. Okazaki tem uma visão de protagonismo feminino crítico ao capitalismo que torna-se claro em produções anteriores como *Pink*, criticando a utilização do corpo em excesso. Segundo Spies (2003), isso reflete em como a autora reforça a ideia de que todos têm direito a ser uma pessoa e que a autoconfiança de mulheres poderosas, que intimida muitos homens, manifesta-se porque a sociedade não valoriza as mulheres e portanto cabe a elas que se valorizem.

A arte de Okazaki também deve ser mencionada por utilizar um *style-picture* muito mais rascunhado, o que por um lado destaca a protagonista como em todo mangá *shoujo*, fazendo dela por vezes um elemento decorativo e atemporal no seio da própria narrativa, mas por outro lado é feito de maneira bruta e sem acabamento, contribuindo na atmosfera de horror. Mais metaforicamente, o acabamento rápido pode também significar a forma em que o corpo

de Liliko é belo, porém sujo, como se estivesse incompleto ou faltasse apenas um pouco de polimento, ou mesmo como se estivesse gasto.

Figura 30: “Liliko”



Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

6.2 Medo e monstro

As primeiras páginas de *Helter Skelter* demonstram o tipo de adoração que Liliko, modelo e protagonista, possui dentre as garotas e mulheres. Comentam sobre Liliko como um ideal de beleza e um ideal de vida, com corpo perfeito e rosto angelical, numa adoração nacional. Somado ao fato de que mangás *shoujo* costumeiramente possuem leiautes com *closes* nos rostos e destaca as personagens em boa parte das páginas, a necessidade imposta pela sociedade japonesa no quadrinho em ter um rosto perfeito e jovem chega a ser desconfortável, beirando a uma obsessão. Por conta da ode à beleza e juventude, uma clínica estética realiza procedimentos experimentais e clandestinos em mulheres, modificando seus corpos completamente, porém causando diversos efeitos adversos nas jovens, que se veem obrigadas a tomar medicações e continuar realizando procedimentos estéticos para seus corpos não definharem e afundando em dívidas. Liliko é uma dessas pacientes e esconde sua real identidade antes das cirurgias e da fama, clamando possuir um corpo e beleza naturais.

O tipo de terror apresentado desde o início da trama é o medo de envelhecer, medo do esquecimento, que se estende por toda a GN como sendo o principal motivador de Liliko a continuar perseguindo cirurgias e aguentando dores insuportáveis para manter seu padrão visual. Ao analisar o abjeto e o horror, a obra *O medo no cinema* de Luiz Nazário exemplifica o medo, e alguns dos principais tópicos são justamente o medo da feiura, que implica em rejeição e isolamento, esquecimento, extermínio. Isso decorre do medo da carne e medo da morte, partilhada como o medo mais primordial. Além do medo da feiura, é interessante a comparação com o medo da transformação, que implica na perda da identidade e degradação física e/ou moral, escapando da condição humana (NAZÁRIO, 1986). É dito pela protagonista: “Ser esquecida é o mesmo que estar morta. Tenho medo de morrer, mas também tenho pavor de ser esquecida¹⁴” (OKAZAKI, 2013, p. 276, tradução minha).

Figura 31: “Ninguém vai lembrar que eu sequer existi.”



Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

¹⁴ “Being forgotten is the same as being dead. I’m afraid of dying, but I’m also terrified of being forgotten...”

A modelo troca sua identidade, passando por uma transformação física e mental depois de sua fama, indo de encontro ao medo da mudança para superar o medo da feiura e do esquecimento. É dito por sua irmã e outras garotas que Liliko é muito valente, já que precisa de muita coragem para mudar tão drasticamente como ela o fez. O início de sua preocupação com envelhecer ocorre quando, além das dores de cabeça insuportáveis, descobre manchas e feridas na pele e começa a perder cabelos, como se estivesse se desfazendo, como se a magia estivesse acabando. No meio de tantos reparos na fina camada de seu corpo, menciona-se na GN que Liliko é “como uma linda fruta na superfície, mas infestada de insetos dentro... Ela era como uma flor no ápice de seu desabrochar, mas no limite de se despedaçar assim que o vento soprasse...”¹⁵ (OKAZAKI, 2013, p. 198, tradução minha).

Figura 32: “Apodrecendo”



Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

Diferente dos monstros de *My favorite thing is monsters*, que vivem no devir, Liliko é montada e criada, como o monstro de Frankenstein, feita para ser perfeita pedaço a pedaço de seu corpo. Além da definição de Carroll quanto a monstros que ameaçam a cognição dos que afetam, o autor também considera o monstro que não envolve feiúra e que a noção de monstro

¹⁵ “She was a piece of fruit that was beautiful on the surface, but ravaged on the inside by bugs... She was like a flower that was in full bloom, but on the verge of scattering as soon as the wind blew...”

pode ser simplesmente uma criatura que viola a ordem natural, que quebra a lógica científica (CARROLL, 1990, p. 40), como uma jovem tão bela que não pode ser natural. Em diversas ocasiões o detetive que investiga as irregularidades da clínica estética e quem também mantém uma admiração por Liliko menciona que ela se move como se seu corpo não fizesse sentido com seus músculos. A protagonista tem sua identidade, origem, idade e demais informações secretas e, segundo sua agenciadora – a quem Liliko chama de “mãe” –, foi feita para ser um sonho, construída, de certa maneira, artificialmente. Liliko é o monstro de Frankenstein que deu certo até que seu corpo começa a apodrecer.

Por conta do dano em seu corpo, Liliko torna-se ainda mais possessiva e invejosa quanto a modelos concorrentes, em especial uma garota de 15 anos chamada Kozue, que possui uma beleza natural e juventude, tudo que a protagonista mais almeja. Trata sua assistente, Hada, com violência e má-educação, de uma maneira possessiva, assediando-a sexualmente e abusando de seu poder como chefe dela. Em uma ocasião vai até a casa de sua assistente e faz sexo com o namorado de Hada. Utiliza de todo tipo de artifício para tentar não se sentir sozinha, para que seu breve momento de poder a faça sentir-se importante. Ao descobrir que seu amante Takao irá se casar com outra mulher, pede que Hada e seu namorado joguem ácido no rosto da noiva que, após poucas semanas, reaparece em público ainda mais bonita que antes, deixando Liliko enfurecida. A noiva foi atendida na mesma clínica e passou por cirurgia plástica, deixando-a perfeita, com rosto similar ao de Liliko. Como uma fábrica de monstros bonitos, mas não naturais e com prazo de validade.

6.3 Rostidade

A estrutura do mangá reforça o rosto de Liliko, das outras modelos e da noiva, com uma semelhança (intencional ou não) nos traços, reforçando uma repetição exacerbada de um padrão visual e de um plano para o tipo de quadro em zoom. Considerando a profissão de modelo, o rosto torna-se um ícone e um afeto, e a repetição dos rostos nos quadros cria uma multiplicidade, um vício. “a imagem-afecção é o primeiro plano e o primeiro plano é o rosto...” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 141). Entende-se o fenômeno da rostidade em ação, segundo a teoria de Deleuze e Guattari, pela importância do rosto e por ser um território a parte do restante do corpo, e diversos preceitos da mesma obra podem ser apontados em *Helter Skelter*. Inicialmente, conforme Deleuze e Guattari apontam, rostos nascem de uma máquina abstrata de rostidade, que criam significantes no que chamam de um muro branco, e subjetividade no que chamam buraco negro. Dizem ainda que “Ora rostos aparecem no muro,

com seus buracos; ora aparecem no buraco, com seu muro linearizado, espiralado. Conto de terror, mas o rosto é um conto de terror.” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 28). Liliko e os buracos em sua pele refletem a quebra da máscara da beleza temporária e é motivo de seu medo, de que essa máscara irá, eventualmente, cair, de que o buraco rompa o muro. E se o rosto escava o buraco que a subjetificação necessita atravessar, os autores da rostificação propõe que o rosto faz parte de “um sistema de superfície emburacada” (IDEM, p. 30). No caso da modelo, literais buracos. Mesmo sendo mostrada sorrindo, Liliko não transparece nas fotos sua situação ambivalente e sua psique tão instável, seus buracos externos e internos.

Figura 33: “Um dia vou começar a gritar.”



Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

As expressões exageradas e sorrisos falsos escondem o ponto de ruptura da modelo, e a repetição das imagens de rostos, na maioria das vezes em *close*, dão a sensação de algo não natural. “O rosto não é animal, mas tampouco é humano em geral, há mesmo algo de absolutamente inumano no rosto” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 32) e no caso de Liliko, criada artificialmente, não haveria de ser diferente. O que a protagonista busca após a decepção amorosa e sua substituição no trabalho, pouco a pouco, por modelos mais novas, é deixar uma marca no mundo e ser dona de sua própria narrativa. A busca do devir também está presente pelo contágio dos rostos. Como uma modelo de sucesso, todas as garotas do Japão desejam se tornar como Liliko, criando um devir-Liliko nas jovens, que querem não apenas parecer, mas

ser a modelo, utilizando de cirurgias plásticas invasivas e horrendas para aperfeiçoar a casca de seus corpos na tentativa de legitimar a vontade vinda do contágio. As garotas, no entanto, conseguem apenas um decalque. A impossibilidade dos devires programados, fabricados, ocasiona o devir monstro, razão da tragédia e tema central de *Helter Skelter*.

Apesar de sua nova identidade não ter parentes, a irmã mais nova de Liliko, muito diferente do padrão visual de perfeição da irmã, encontra-se com ela e diz a admirar. O detetive conversa com a garota em particular posteriormente e descobre mais sobre o passado de Liliko, quem acredita ser uma peça chave para seu caso contra a clínica. O investigador, conforme dito por sua assistente, possui uma certa admiração por Liliko e quando a encontra diz ser um grande fã. Ele quem a traz questões morais sobre o preço de sua juventude forçada, dizendo, também, que são como penas da mesma asa. Que ela é tão clara que traz escuridão a outros lugares, como uma dualidade e que, sem luz, não pode haver sombras e vice-versa. Tal qual o muro branco e buraco negro, a rostidade operando numa máquina binária, é como se o detetive apontasse diretamente o mecanismo em ação que faz ser claro e escuro: “Rosto, que horror, é naturalmente paisagem lunar, com seus poros, [...] suas partes obscuras, seus brilhos, suas brancuras e seus buracos: não há necessidade de fazer dela um close para torná-la inumana, ela é close naturalmente, e naturalmente inumana, monstruosa” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 56). Liliko é inumana e monstruosa, já é a encarnação do horror que o rosto causa, o devir-monstro da modelo.

Figura 34: “Quanto mais clara você é, mais escuro me torno...”



Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

Durante a GN, duas mulheres se suicidam quando seus corpos estão definhando porque não possuem dinheiro para continuar pagando o tratamento, e dada a gravidade, o detetive encontra-se com Liliko e apresenta seu caso num malote que contém fotos da modelo antes das cirurgias, pedindo que ela deponha contra a clínica. Apesar da recusa de Liliko, sua assistente encontra tais documentos e os envia anonimamente à mídia. Logo em seguida Liliko é exposta, tendo suas fotos e sua identidade vazadas pelos jornais. Apesar do desespero inicial, é a partir daí que a protagonista vê uma chance de tomar para si a narrativa de sua vida e de impedir seu esquecimento. Seu rosto estampado em todos os jornais mostram a importância da fuga do vício dos rostos:

A tal ponto que, se o homem tem um destino, esse será mais o de escapar ao rosto, desfazer o rosto e as rostificações, tornar-se imperceptível, tornar-se clandestino, não por um retorno à animalidade, nem mesmo pelos retornos à cabeça, mas por devires-animais muito espirituais e muito especiais, por estranhos devires que certamente ultrapassarão o muro e sairão dos buracos negros, que farão com que os próprios traços de rostidade se subtraíam enfim à organização do rosto, não se deixem mais subsumir pelo rosto, sardas que escoam no horizonte, cabelos levados pelo vento, olhos que atravessamos ao invés de nos vermos neles, ou ao invés de olhá-los no morno face a face das subjetividades significantes.
(DELEUZE; GUATTARI, 1996, p.32)

Há uma pandemia dos rostos com o rosto de Liliko viralizando. Um vírus faz mutação quando em contágio, com o encontro de dois seres de natureza distinta, tal qual o devir. As cirurgias plásticas tornam mulheres que teriam rostos grotescos, como a noiva do amante de Liliko que foi desfigurada por ácido, em beldades. Novamente ressalta-se o estilo de desenho de Okazaki que faz com que todas as personagens sejam similares.

Figura 35: “Rostidade”

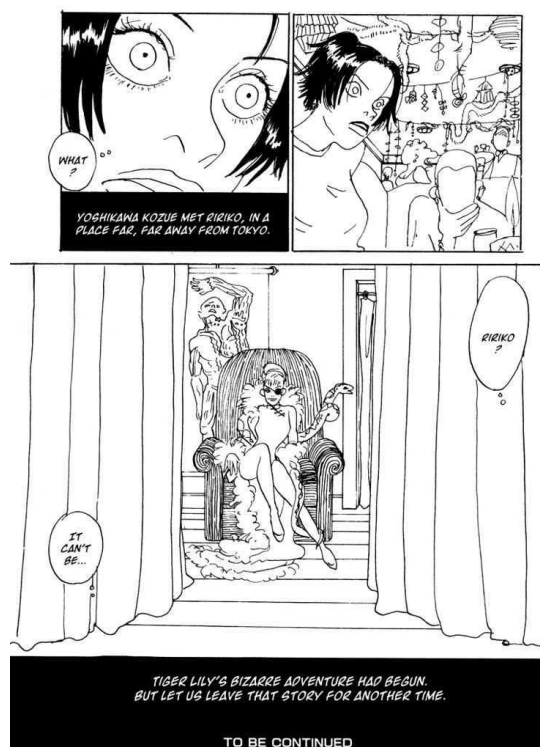


116

Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

Liliko resolve solicitar uma conferência de imprensa para falar sobre as informações vazadas. As garotas que antes admiravam a modelo por sua beleza perfeita, passam a cultuá-la pelo bizarro de sua história, pela estranheza, pela degeneração. Antes da conferência, ela tem um estranho encontro com o detetive, que a chama de Tiger Lily durante todo o mangá, revelando que possuem uma ligação muito antes de sua nova identidade. Essa ligação não se torna clara, mas se assemelha a uma irmandade. Com o caso resolvido e as consequências para a clínica clandestina sendo tomadas por órgãos legais, Liliko prepara seu último show. Cogita se suicidar na conferência, mas acaba sequer participando do evento, deixando jornalistas a esperando. Quando vão à sua casa, encontram uma poça de sangue e um olho, e nenhum sinal da misteriosa modelo.

Figura 36: “Helter Skelter”



Fonte: Kyoko Okazaki, 2013.

Cinco anos depois do desaparecimento de Liliko, vemos a jovem Kozue, que ainda trabalha como modelo, mas que, diferente de Liliko, almeja se aposentar e viver uma vida normal. Ao fim de um dia de trabalho, decide ir a uma casa de shows considerada degenerada e, para sua surpresa, encontra Liliko. Ela finalmente consegue sentir-se satisfeita, se livrando da máquina abstrata e da obrigação de significância, “Se o rosto é uma política, desfazer o rosto também o é, engajando devires reais, todo um devir-clandestino” (DELEUZE; GUATTARI, 1996, p. 53). A fuga dos rostos estaria, portanto, diretamente ligada às maneiras de resistir a sociedade do controle (HARDT, 2000), trazendo uma semelhança à estética de *My favorite thing is monsters*. Rostos que não podem ser identificados, (inter)faces ilegíveis por softwares que antecipam nossos comportamentos, contrariedade a padrões de moda impostos por revistas. O monstruoso torna-se uma alternativa, um devir-animal, devir-monstro. Em *Helter Skelter*, Liliko abraça seu monstro de Frankenstein assim como em *My favorite thing is monsters* Karen abraça seu lobisomem.

7 BEASTS OF BURDEN: A DOG AND HIS BOY

Com roteiro de Evan Dorkin, e arte em aquarela colorida de Jill Thompson, lançado originalmente em histórias serializadas no *The Dark Horse book of Hauntings* da editora *Dark Horse* em 2003 nos Estados Unidos, *Beasts of Burden* é uma *graphic novel* de ação e terror sobre animais domésticos que investigam atividades sobrenaturais na pequena vila de Burden Hill. A história “A dog and his boy”, que será analisada nesse capítulo, foi originalmente publicada dentro da antologia *The Dark Horse Book of Monsters* em 2006, sendo escrito por Sarah Dyer e Evan Dorkin e ilustrado por Jill Thompson. Com o sucesso da série, em 2009 a editora começou a publicar as histórias de *Beasts of Burden* em um formato próprio. De nome *Beasts of Burden: Animal Rites*, o primeiro volume do novo formato do quadrinho contém “A dog and his boy” como sua quarta história. Em 2017, essa edição em formato de *graphic novel* foi trazida para o Brasil pela editora Pipoca e Nanquim com o nome *Beasts of Burden: Rituais Animais*. A razão da escolha da história “A dog and his boy” dá-se por conter história e arte feitas por mulheres, com Sarah Dyer como co-roteirista, junto de Evan Dorkin, e Jill Thompson como ilustradora, além da história ter vencido um prêmio Eisner, tendo também uma grande aceitação do público.

Dentre a grande lista de premiações de *Beasts of Burden*, destacam-se o prêmio Eisner de melhor pintor/artista multimídia (arte interna) para Jill Thompson em 2004 (MARTINS, 2004), melhor história curta em 2005 para Evan Dorkin e Jill Thompson por *Beasts of Burden: The Unfamiliar* (BORGO, 2005), melhor pintor/artista multimídia (arte interna) para Jill Thompson por *Beasts of Burden: A dog and his boy* em 2007 (ASSIS, 2007). Jill Thompson vence dois prêmios Eisner por melhor publicação para adolescentes para *Beasts of Burden* e melhor pintor/artista multimídia (arte interna) em 2010 (CAMINO, 2010), também vencem o prêmio Eisner de 2015 na categoria de melhor edição única (ou especial) por *Beasts of Burden: Hunters and Gatherers* (NALIATO, 2015), em 2017 vencem os prêmios Eisner de melhor edição única por *Beasts of Burden: What the cat dragged in* e Jill Thompson novamente vence o prêmio de melhor pintor/artista multimídia (SATO, 2017).

Beasts of Burden: A dog and his boy, traduzido para *Beasts of Burden: Um cão e seu garoto*, utiliza a expressão anglicana “um garoto e seu cão” como título, modificando-a para inversão de papéis sobre quem adotou quem ou, ainda, quem é dono de quem. Dentre vários elementos em comum com outras GN aqui analisadas (florestas sombrias, lobisomens, caçadores e sacrifícios), será importante discorrer novamente sobre o devir, mas visto de outra perspectiva. Desta vez, ao invés do devir-animal em humanos, trata-se de um devir-humano em um cachorro, ou um devir-animal às avessas. Ao longo do capítulo, este tema será abordado

com maior aprofundamento e complementado pelas constatações sobre quimera de Jacques Derrida em sua obra *O animal que logo sou* (2002) e conceitos de xamanismo de Viveiros de Castro (2006).

A GN é protagonizada por um grupo de animais domésticos, tendo como figura principal o cão da raça husky siberiano Ace. Os animais fazem parte de um grupo e são tutorados pelos “cães sábios”, cães xamãs antigos, para proteção da vila onde moram. Consistindo inicialmente de cinco cães e um gato, não podem se comunicar verbalmente com humanos, mas dialogam entre si e tem como objetivo proteger seus donos e demais habitantes da vila Burden Hill de ameaças sobrenaturais ao investigar atividades paranormais como bruxaria, espíritos e criaturas estranhas. A história inicia-se com alguns dos cães avisando o grupo de uma descoberta incomum: um jovem humano coberto de sangue dormindo na casinha de cachorro de Ace e, ainda mais incomum, o humano consegue se comunicar com os animais. Apesar da estranheza inicial, o jovem se apresenta como alguém que fugiu de casa por conta de seu passado turbulento e faz amizade com Ace, que aceita abrigá-lo em sua casinha. Como o grupo de cães já possui como hábito o acolhimento de animais abandonados, logo tratam o humano como um deles e se referem a ele como “garoto” durante todo o quadrinho. Poucas semanas depois, o garoto repentinamente muda de comportamento, tornando-se violento e recluso. O grupo de animais é surpreendido quando seu novo amigo se transforma em um lobisomem, fere Ace e foge para a floresta. Ace e os demais tentam encontrá-lo na mata, veem o lobisomem assassinar e devorar outro humano, e quando Ace tenta impedi-lo, atacando-o, ambos são alvejados por tiros e caem na neve feridos. O lobisomem torna-se novamente apenas um garoto, revela-se que caçadores de lobisomem o atingiram, e levam o corpo morto do jovem, que em suas últimas palavras suspira que não consegue mais entender o que seu amigo canino está falando. O husky siberiano se recupera de seus ferimentos e o grupo de cães diz nunca mais ser o mesmo, e nunca mais comentam sobre o garoto falante.

7.1 Ponto de vista e devir-humano

A troca de papéis entre cachorro e humanos é presente durante toda história, especialmente por se tratar de um grupo de animais domésticos verbalizando entre si e apontando a ingenuidade de seus donos. Logo em sua segunda página, conforme a figura 37,

os animais encontram um humano em uma casa de cachorro, mencionando “É um *humano!* Um *garoto humano!*”¹⁶” (DORKIN; DYER, 2009, p. 53, tradução minha).

Figura 37: “É um humano! Um garoto humano!”



52

Fonte: Dark Horse, 2009.

O corpo nu do jovem tatuado adormecido é motivo de curiosidade do grupo, mas sua nudez não é algo que os causa estranheza. Derrida discorre em sua obra sobre a vergonha que sente ao sentir vergonha de estar nu em frente a seu gato, em uma situação “única e incomparável deste mal-estar que haveria em aparecer verdadeiramente nu, diante do olhar insistente do animal, um olhar benevolente ou impiedoso, surpreso ou que reconhece.” (DERRIDA, 2002, p.16). Questionamento esse que se dá pelo pensamento no que seria um ponto de vista, considerando que o olhar do animal, ou seu ponto de vista, não acomete que

¹⁶ “It’s a *human!* A *boy human!*”

qualquer animal possa estar nu. No quadrinho, corroborando com o questionamento de Derrida, os animais reparam apenas que o humano está ensanguentado com sangue de outros humanos, e mantém a perspectiva dum olhar animal onde a nudez não lhes chama atenção. A página seguinte mostra um detalhe sutil numa folha de jornal que esbarra no cão Pugsley, a manchete diz que um casal de adolescentes é atacado brutalmente na floresta por animal selvagem, denotando o garoto como animal, não como humano, por conta de sua transformação em lobisomem futuramente revelada.

Conversam entre si sobre o que fazer com a nova criatura descoberta quando o garoto humano lhes responde numa linguagem que todos conseguem entender, algo inédito ao grupo de cinco cães e um gato. O garoto ainda menciona que é má-educação que falem dele enquanto está ouvindo, como se o diálogo entre animal e humano fosse natural. Conforme a figura 38, um dos cães, Pugsley, diz “Isso fala!” (“It talks!”), assujeitando ainda mais o humano com a menção de um pronome de tratamento dado para coisas “it” (isso), também comumente usado para chamar animais na língua inglesa. O tipo de tratamento de separação e assujeitamento, segundo Derrida (2002, p. 51) é uma violência comumente especista: “[...] mesmo que seja no sentido mais neutro do ponto de vista moral desse termo e mesmo quando a violência intervencionista se pratica, em certos casos, bastante minoritários e nada dominantes, não esqueçamos jamais, a serviço ou para a proteção do animal, mas mais frequentemente do animal humano”. Pugsley é agressivo para proteger seus iguais, não considerando o garoto humano falante como um deles e tomando uma postura comumente tida por animais humanos. Ainda em sua conjectura sobre ponto de vista na presença de animais, Derrida (2002) menciona sobre a forma que homens criam poder sobre animais a partir da linguagem e da nomeação, e que, enquanto humanos são um tipo, uma raça, os animais, como um todo, são outra coisa. Que a passagem da fronteira que dá poder ao humano é poder nomear o outro.

Nesse devir-animal às avessas por parte dos animais presentes no grupo de *Beasts of Burden*, escolhem, por fim, sequer nomear o jovem humano. Possuem o poder da nomeação, já que chamam uns aos outros por nomes próprios como Ace e Pugsley, mas decidem ignorar o nome do jovem e mantê-lo apenas como “garoto”. A ferramenta de nomeação é parte do poder humano: “Como todo olhar sem fundo, como os olhos do outro, esse olhar dito “animal” me dá a ver o limite abissal do humano: o inumano ou o a-humano, os fins do homem, ou seja, a passagem das fronteiras a partir da qual o homem ousa se anunciar a si mesmo, chamando-se assim pelo nome que ele acredita se dar.” (DERRIDA, 2002, p. 31). Anunciam-se com nomes próprios, porém durante todas as páginas do quadrinho referem-se ao jovem apenas como

“garoto”, como se fosse esse um animal abandonado que encontraram e posteriormente acolheram, tal qual fazem os humanos com animais de rua.

Figura 38: “Isso fala!”



Fonte: Dark Horse, 2009.

Iniciando o diálogo com os cães, o garoto diz não saber como foi parar na casinha de cachorro e que a última coisa que se lembra é ter encontrado uma garota tatuadora interessada em sua pele e depois ter acordado no meio de uma floresta com uma nova tatuagem no peito, demarcando um símbolo de pentagrama, comumente associado a bruxaria (inclusive apontado pelo cão Pugsley de maneira hostil). O garoto menciona sobre suas outras tatuagens tribais, dando a entender que sua origem vem de alguma tribo indígena norte-americana. Mesmo sem saber, o jovem é um lobisomem e a forma de contágio parece ter ocorrido por conta da tatuagem. Tratando-se novamente do devir, neste caso um devir-animal, Deleuze e Guattari já manifestam no terceiro volume de *Mil platôs* (1997) sobre o contágio do devir e a necessidade

de matilhas, presente também em outras GN analisadas. Algumas crendices populares de que monstros se espalham por contágio, como também afirma Noel Carroll especialmente no contágio cognitivo (1990) já mencionado em capítulos anteriores da dissertação, vão de encontro à ideia do rizoma e da maneira que o devir é contagiante. Ainda, sendo a posição do humano aquele vindo de fora da matilha, assume-se que sua borda é variante. É humano, mas fala com animais e transforma-se em lobo. Pode-se defini-lo, portanto, como um anômalo:

Se o anômalo é assim a borda, pode-se compreender melhor suas diversas posições em relação à matilha ou multiplicidade que ela bordeja, e as diversas posições de um Eu fascinado. Pode-se até fazer uma classificação das matilhas sem recair nas ciladas de um evolucionismo que só veria nelas um estágio coletivo inferior, ao invés de considerar os agenciamentos particulares que elas colocam em jogo. De todo modo, haverá bordas de matilha, e posição anômala, cada vez que, num espaço, um animal encontrar-se na linha ou em vias de traçar a linha em relação à qual todos os outros membros da matilha ficam numa metade, esquerda ou direita: posição periférica, que faz com que não se saiba mais se o anômalo ainda está no bando, já fora do bando, ou na fronteira móvel do bando. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.23)

A posição do anômalo é relacionada a uma multiplicidade (como o devir), de forma que a aliança com o devir-animal sempre é feita através dessa posição do indivíduo excepcional na matilha. Ainda, segundo os autores, o anômalo é adjetivo utilizado por feiticeiros para aqueles que se movem entre essas fronteiras, essas bordas (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 21). As fronteiras próximas e os devires se contaminam e os bandos transformam-se uns nos outros. O garoto transforma-se num cão, os cães transformam-se em humano. O garoto é excepcional não por ser humano, mas por possuir um devir-animal no meio de animais com devir-humano.

7.2 Xamanismo e quimera

Os autores citam homens-lobo e homens-fera, mas a concepção ditada traz também uma discussão sobre a ideia de xamanismo na obra de Viveiros de Castro. Considerando a ontologia ameríndia descrita pelo autor em “A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia”, onde o mundo e todas suas criaturas e coisas possuem intencionalidade, o termo “animismo” é trazido: “[...] o animismo consiste na ideia de que o cosmos é habitado por muitas espécies de seres dotados de intencionalidade e consciência; vários tipos de não humanos, assim, são concebidos como pessoas, isto é, como sujeitos potenciais de relações sociais.” (CASTRO, 2006, p. 466). No animismo, as relações sociais entre espécies são um ponto chave, pois considera-se que, no ponto de vista de um animal, ele é como um humano, e vice-versa. O ponto de vista humano é universal, o que muda é apenas a casca, o corpo. Tendo assumido o

sujeitamento dos animais, cria-se a possibilidade de relações sociais, negociações e política, e por conta disso a figura do xamã mostra-se tão importante.

Quando questionado pelos animais sobre como pode comunicar-se com eles, o garoto humano disse que sua tribo acredita que animais, árvores e até mesmo rios falam, mas nem todos podem ouvi-los. Mesmo antes de sua transformação em lobisomem, já possuía a capacidade de vislumbrar e criar laços sociais com animais e natureza, justificado pela crença da sujeição e intencionalidade de outros seres. O garoto pode ser, portanto, um xamã, alguém que possa assumir diferentes pontos de vista:

O xamanismo pode ser definido como a capacidade manifestada por certos humanos de cruzar as barreiras corporais e adotar a perspectiva de subjetividades não-humanas. Sendo capazes de ver os não-humanos como estes se vêem (como humanos), os xamãs ocupam o papel de interlocutores ativos no diálogo cósmico. Eles são como diplomatas que tomam a seu cargo as relações interespécies, operando em uma arena cosmopolítica onde se defrontam as diferentes categorias socionaturais. (CASTRO, 2006, p. 468)

Além de se comunicar e ativamente participar de relações sociais com outros seres da natureza, o garoto transforma-se também em lobisomem. O xamã sendo um diplomata e saltando em diferentes bordas, é um avatar do devir, reconhecido pelos próprios Deleuze e Guattari ao citarem o Homem dos lobos de Freud, onde afirmam que as multiplicidades reúnem devires animais, vegetais e toda uma galáxia: “Não há tampouco uma ordem lógica pré-formada entre esses heterogêneos, entre os lobos, as abelhas, os ânus e as pequenas cicatrizes do Homem dos lobos. Evidentemente, a feitiçaria não pára de codificar certas transformações de devires.” (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 29). Se o garoto é coberto de devires, sendo anômalo e xamã, como denominar o peso de ser um animal entre os animais com devires-humanos?

Derrida discorre sobre o mal que a palavra “animal” carrega, e questiona se o animal que somos tem a capacidade de falar, e falar para quem. Denomina assim *animot*: “Ecce animot. Nem uma espécie, nem um gênero, nem um indivíduo, é uma irreduzível multiplicidade vivente de mortais, e mais que um duplo dane ou uma mot-valise [palavra entrecruzada], uma espécie de híbrido monstruoso, uma quimera esperando ser morta por seu Belerofonte.” (DERRIDA, 2002, p. 78). A figura da quimera, posta como um animal feito de vários animais, descreve o garoto tão bem quanto sua posição como xamã, em especial pelo triste destino do personagem no final da história, sendo perseguido por caçadores e ceifado.

Vemos o devir-animal do garoto, em especial um devir-cão quando é acolhido pelos animais na matilha, dormindo por semanas na casinha de cachorro, contando histórias como um cão e na companhia de cães, até o momento em que seu devir-predador toma conta na

iminência da transformação corporal em um lobisomem. O jovem sofre uma mudança de comportamento súbita, tornando-se violento, desaparecendo e reaparecendo, tomando uma postura de predador. Conforme a figura 39, os animais o encontram esfaqueando coelhos, reafirmando no lobisomem sua postura de predador ao devorar uma caça e causando medo e estranheza até mesmo em outros cães. A inversão de papéis reaparece, visto que um humano devorando coelhos é visto por ele próprio com normalidade em cenas seguintes, e cães, descendentes de lobos e cuja presa inclui coelhos, assistem a cena horrorizados, como se o garoto fosse uma besta e como se lhes faltasse um devir-predador. Destaca-se também as cores da cena. Todo cenário e animais possuem tons azulados, e o sangue vermelho do coelho sendo devorado chama atenção ao jovem. Na figura 38 mostrada anteriormente, a primeira aparição do garoto também mostra nele a cor azul com sangue vermelho e chamativo, como se a artista trouxesse esses tons sempre que quer reforçar seu devir-predador.

Figura 39: Devir predador



Fonte: Dark Horse, 2009.

Os animais, sem o garoto, resolvem realizar um chamado para o “cão sábio”, figura quase religiosa a quem pedem aconselhamento em suas histórias, e o fazem por meio de uivos. São surpreendidos pelo garoto, que começa a uivar para ajudá-los, mas no meio de seu uivo sofre um mal-estar e uma transformação. Sem saber o que está acontecendo, recolhe-se à casinha de cachorro com medo, apenas para destruí-la ao transformar-se por fim em lobisomem. O recurso narrativo de um humano recorrer a uma casa de cachorro como local seguro reforça o devir-animal no garoto. Os animais são surpreendidos, mas Ace, seu melhor amigo, tenta impedir o lobisomem de tomar o corpo do garoto. O lobisomem lhe responde, dizendo que o garoto está dormindo e que o pouparia porque Ace “foi bom com eles”, mas que o devoraria por até os ossos caso o cão cruzasse seu caminho novamente. Vê-se o uso do plural, como se o lobisomem possuísse o corpo do garoto, como se naquele momento uma mudança total de perspectiva ocorreu para que a consciência do jovem fosse completamente tomada pelo predador, mas, de alguma forma, ele ainda está ali. Um salto de devir, de barreiras, a ponto do lobisomem ameaçar o cão que até aquele momento fora seu melhor amigo, com a comunicação plural verbalizando que são duas coisas num mesmo corpo.

Figura 40: “Leal”



Fonte: Dark Horse, 2009.

Ferido, sobrepujado e após a ameaça do lobisomem, o cão Ace resolve ainda assim persegui-lo na esperança de recuperar seu amigo, o garoto humano. O predador foge, mas no último quadro da página mostrada na figura 40 o narrador da história conta que os cães sabiam que impedir Ace seria impossível, pois “afinal, cães não são nada menos que leais”¹⁷ (DORKIN; DYER, 2009, p. 63, tradução minha). Embora o devir-humano apareça durante vários momentos do quadrinho, naquele momento o husky siberiano mostra-se um cão leal e parte em busca do garoto, como se a lealdade fizesse parte da natureza dos cães.

7.3 Canibalismo e caçador

¹⁷ “After all, dogs are nothing if not loyal”.

O grupo de animais rastreia o lobisomem e comenta que até mesmo um humano seria capaz de encontrá-lo por conta das grandes pegadas na neve. Avançam na mata e ele é visto devorando outro humano de maneira violenta e com a mesma paleta de cores azuladas com sangue vermelho e chamativo. Na ontologia europeia, se considerarmos o lobisomem humano ou parcialmente humano, por definição poderíamos considerar que cometeu um ato de canibalismo ao devorar outro homem. Numa segunda perspectiva, ao considerá-lo distante do humano e tomado pelo lobo, pelo animal, dado que o garoto está adormecido, o lobo estaria apenas caçando e se alimentando. Mas Viveiros de Castro aponta uma terceira situação ao considerar o paradigma do animismo:

À primeira vista, haveria pouca coisa em comum entre o canibalismo que eu buscava analisar e o animismo tal como discutido por Descola. Mas não é difícil concluir que, se o animismo afirma que vários não-humanos- entre os quais diversas espécies consumidas pelos humanos - são pessoas, então guerra e caça, antropofagia e zoofagia, estão muito mais próximas do que se costuma imaginar. Não porque a guerra seja uma forma de caça, mas porque a caça é um modo da guerra - uma relação entre sujeitos. E, se a guerra e o canibalismo indígenas são essencialmente um processo de transmutação de perspectivas, então é provável que algo do mesmo gênero ocorra nas relações entre humanos e não-humanos.
(CASTRO, 2006, p. 467)

Considerando que não apenas humanos têm intenção, e que em determinado ponto de vista são também humanos, toda caça é uma guerra e toda refeição é canibalismo. A relação torna-se mais individual entre presa e predador, passando pelo reconhecimento do sujeito no caso dos cães e gato da história, assim como dos humanos. O lobisomem não está caçando um caçador, está em guerra. Guerra essa respondida com a morte do xamã, quimera, lobisomem, garoto.

Figura 41: “Canibalismo”



Fonte: Dark Horse, 2009.

Na análise de *His face all red* foi possível identificar diversos elementos de devir-animal no protagonista, e vemos aqui outros elementos em comum com “A dog and his boy”. A presença de um lobo que força o protagonista a assumir um devir, sendo no primeiro conto o devir-predador por parte do protagonista que assassina seu irmão e aqui o devir-animal da lealdade dos cães humanizados em face ao risco de vida. Vê-se a floresta de onde as coisas estranhas vem, sendo o lar do lobo (ou outro tipo de monstro) em *His face all red* e aqui também ligado ao lobo, visto que o garoto lobisomem acorda numa floresta com sangue humano e uma tatuagem, e volta à floresta posteriormente para, novamente, assassinar um ser-humano. Podemos observar a temática do lobisomem também em *My favorite thing is Monsters*, mas como devir-lobisomem na protagonista Karen, e sem respaldo de outros personagens em devir além de dois de seus colegas da escola, que formariam sua matilha. Além disso, da situação de anômala que partilha com o garoto lobisomem e, na história de Karen, não há lobos em forma, há lobos em devir: “É claro que há lobisomens, vampiros, dizê-mo-lo de todo coração, mas não procure aí a semelhança ou a analogia com o animal, pois trata-se do devir-animal em ato, trata-

se da produção do animal molecular (enquanto que o animal "real" é tomado em sua forma e sua subjetividade molares)" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 58).

Há outra semelhança entre *His face all red* e "A dog and his boy" que deve ser mencionada: a figura do caçador e seu ponto de vista. O caçador na primeira história é mostrado na figura dos dois irmãos que vão buscar o que está atacando os animais de sua (também) pequena vila, descobrindo se tratar supostamente de um lobo. Mais ainda, o caçador na figura do protagonista que assassina seu irmão num devir-predador, tornando-se um homem de vingança e ceifando a criatura que mais lhe trazia ameaças. Em "A dog and his boy", caçadores que também tem como objetivo matar o lobo, e vão preparados com balas de prata. Sendo o garoto uma quimera, não haveria de ser mais oportuna a análise de Derrida sobre o papel do caçador: "É sobretudo meu velho apego ambíguo à figura de Belerofonte, aquele que matou Khimaira. [...] Ele representa, é bem conhecido, a figura do caçador. Ele segue. Ele é aquele que segue. Ele segue e persegue o animal." (DERRIDA, 2002, p. 78). No caso de *His face all red*, o protagonista no papel de caçador persegue não o animal lobo, mas o animal irmão lobo-alfa metafórico que ameaça socialmente sua entrada na matilha. Após o sacrifício do lobo feito pelo irmão, o protagonista o mata. Um humano mata um lobo, apenas para ser morto por outro humano.

Em "A dog and his boy", isso se dá de forma oposta quando visto superficialmente. Os caçadores vão atrás do garoto em forma de lobisomem após ele assassinar e canibalizar um caçador, e o matam. Um lobisomem mata um humano, é morto por humanos e tratado como animal. A diferença é para além da superficialidade, visto que o garoto não é humano, sequer lobo. É uma quimera, um xamã, alguém com capacidade de pular as bordas, de socializar com os não-humanos e com devir-animal. Reafirmando o estereótipo, é morto por humanos e reforça a crítica especista de Derrida (2002), que critica a caça como predação, prática tão humana da extinção das quimeras, perseguição do não-saber pelo Homo Sapiens. O devir-predador está presente em todas as espécies, visto que são dotadas de intenção, mas a predação da caça é atividade humana.

Ao matar o lobo, destruindo aquilo que o garoto tinha de especial, o lobisomem volta à forma de jovem humano, que observa seu amigo canino em sua frente sem entender o que houve. Preocupado com seu amigo cão, pergunta por que ele está sangrando, mas desta vez, o garoto não consegue entender Ace. Os autores expressam a impossibilidade de comunicação entre garoto e cachorro na figura 42, usando expressões como "Rrrf! Wrrruff raff!!" saídas dos balões de fala de Ace para que o leitor, na posição do garoto, também passe a não entender o que o cão está dizendo. A linguagem no balão de fala é um reforço imersivo para o leitor. Outro

detalhe que humaniza o cão Ace são seus olhos chorando na mesma página ao ver o garoto morto, reação típica para humanos. As cores azuladas do lobisomem mudam em sua transformação para a pele de tom marrom do garoto, distanciando-se das cores azuladas também de Ace, partilhando apenas o vermelho do sangue em comum a ambos personagens.

Figura 42: “Não consigo mais te entender”



Fonte: Dark Horse, 2009.

Transformando o garoto quimera-xamã em uma carcaça, os caçadores o tratam como um animal, assujeitando-o, arrastando seu corpo pela neve como uma presa qualquer. Vêem o cão ferido ao lado do garoto e pedem desculpa a ele, humanizando-o mais que o próprio garoto cujo cadáver é tratado com descaso e arrastado pelos pés, visto na figura 43.

Figura 43: “Presa”



Fonte: Dark Horse, 2009.

A neve é maculada com o vermelho do sangue do garoto arrastado. Ace, sozinho, vê um cão de pelagem negra como o das histórias que contou ao jovem e perde a consciência. A última página da obra mostra que o cão que o salvou é um aprendiz de cão sábio e Ace, apesar de muito ferido, sobreviveu. Mostra-se o husky dentro da casa dos donos, com um cão doméstico, finalizando a história com o dizer “aquele foi o inverno mais duro que podíamos lembrar em Hill. Ninguém saiu de casa sem seus donos. Ninguém conversou sobre o garoto que podia falar. Nada uivou além do vento.”¹⁸ (DORKIN; DYER, 2009, p.70, tradução minha). Após o incidente com o garoto, o fato de os animais mencionarem seus donos, trazem-nos mais próximo de seu devir-animal, mais especificamente de animais domésticos. O garoto anômalo, na posição de xamã e diplomata cósmico, afetou os animais de Burden Hill de modo a relembra-los das bordas da matilha e, como bandos tendem a se transformar uns nos outros pelo contágio do devir, talvez os tenha tornado mais animais ou, ainda, mais quimeras.

¹⁸ “That winter was the harshest anyone could remember on the hill. No one left home without their owners. Nobody spoke about the bou who could talk. And nothing howled save for the wind”.

7 CONCLUSÃO

Desde o início da pesquisa acadêmica no tema de análise estética de *graphic novels* de horror feitas por mulheres, foi possível definir o recorte do objeto, descrever sobre teoria dos quadrinhos, compreender o contexto histórico de quadrinhos de horror nos EUA, mostrar no mercado do Japão e EUA de que maneira mulheres contribuíram ao tema, realizar a leitura e estudo de diversas obras que encaixavam-se no recorte, escolher cinco obras relevantes e premiadas, buscar referencial teórico de acordo com os questionamentos o que as próprias obras trouxeram, redigir a análise propriamente dita de cada uma delas e, por fim, refletir sobre similitudes e diferenças entre as cinco GN analisadas. A proposta da dissertação nunca foi uma comparação com obras masculinas, mas o resultado da presença de tantos elementos em comum nas obras de autoria feminina estudadas é revigorante para a mestrandia, que numa futura oportunidade planeja continuar buscando novas GNs para análise na espera de não apenas contribuir com o estudo acadêmico de quadrinhos, mas também por conta de ter nascido da pesquisa um gosto pelo estudo de tal tema. A mestrandia é, antes de tudo, uma autora de quadrinhos de horror, e compreendeu mais até mesmo sobre suas próprias obras após a pesquisa realizada.

Imaginaria-se que o que uniria as GNs analisadas poderia vir pela presença do protagonismo feminino, pela semelhança no estilo artístico através do traço ou pelo tipo de narrativa visual ou, ainda, que encontraríamos roteiros semelhantes, temáticas abordadas por todas as obras. No entanto, vimos protagonistas homens em *His face all red*, garota-lobisomem em *My favorite thing is monster*, uma mãe em *The Man who came down the attic stairs*, uma super-modelo em *Helter Skelter* e até mesmo um grupo de cães e gato em *Beasts of Burden: A dog and his boy*. Vislumbramos arte em tons tradicionais e pintura digital em *His face all red*, traços fortes de caneta esferográfica em *My favorite thing is monster*, arte preto-e-branca feita digitalmente em *The Man who came down the attic stairs* e em nanquim em *Helter Skelter* e aquarelas coloridas em *Beasts of Burden: A dog and his boy*. Roteiros de vingança, assassinato, tristeza, solidão, investigação, depressão, paranoia, trauma, megalomania, transformação e amizade. Alguns dos temas se repetem: florestas, criaturas sobrenaturais, caçadores, predadores e presas. Mas o que une todas essas obras é o devir.

Ambientado em algum período medieval em uma pacata vila, *His face all red*, traça uma analogia do conto bíblico de Caim e Abel numa trama de assassinato por inveja. Vemos o devir-animal, devir-predador e a potência do falso no protagonista que comete um fratricídio, apenas para ver seu irmão voltar da floresta, do vale dos mortos, três dias depois. Termina por

retornar ao local onde escondeu seu corpo e vê um rosto todo vermelho no corpo do irmão o olhando. Foram utilizadas obras de Derrida, Deleuze e Guattari, Hatfield e Castro para aprofundamento da análise.

Em *My favorite thing is monster*, Karen Reyes, garota de 10 anos homossexual que vive em Chicago dos anos 60, luta contra a sociedade do controle que quer eliminar seu devir-lobisomem, enquanto busca a verdade por trás do suposto suicídio de sua vizinha. Também busca um pertencimento a uma matilha em seu devir-monstro, encontrando reverberação apenas em dois de seus colegas de escola, enquanto seu próprio irmão tenta força-la a quebrar sua multiplicidade. Dos autores utilizados neste capítulo, destacam-se Deleuze e Guattari, Carroll e Hardt.

Uma mãe é mostrada num ambiente rural num período histórico recente em *The Man who came down the attic stairs*, desesperada por não conseguir fazer a filha se calar, verbalizando vontades assassinas ao psiquiatra e enxergando um monstro em seu marido. Um possível trauma pela filha natimorta a faz questionar qual realidade é a correta, trazendo o sentimento de abjeção constante. O devir-monstro é desterritorializado, passando por seu marido como monstro visível, e pela bebê Roslin que assume em seu choro incessante a perturbação de sua mãe, e pela própria protagonista num devir-monstro cheio de culpa por sentir-se responsável pela morte da criança que nunca chorou, mas quem ouve a todo momento. Utiliza-se principalmente os autores Kristeva, Deleuze e Guattari, Freud e Foster.

A rostidade é vista em *Helter Skelter* quando Liliko, a modelo mais famosa do Japão nos anos 90, cria uma pandemia de rostos onde contagia todas as garotas com seu rosto perfeito e viral. Seu devir não a permite aceitar que irá envelhecer e sua necessidade de pertencimento à matilha traz um devir-predador na forma que brutaliza os rostos de suas concorrentes. Consegue apenas retomar o controle de sua própria narrativa quando aceita desfazer seu rosto, em um devir-clandestino. Os autores-chave deste capítulo foram Deleuze e Guattari, Carroll e Hardt.

Uma pequena vila na época atual abriga cinco cães e um gato em *Beasts of Burden: A dog and his boy*, até o momento em que encontram um garoto com capacidade de comunicar-se com eles na casinha de cachorro do cão protagonista. O devir às avessas dos animais, a forma a qual chamam-se por nomes próprios entre eles mas não nomeiam o garoto e o modo em que estranham sua habilidade de se comunicar mostram um devir-humano em animais. Novamente repete-se o tema de lobisomens, sendo o jovem humano um metamorfo canibal que, por fim, é assassinado por caçadores que levam sua carcaça como um animal, tratando o cão com mais respeito. O devir-animal do garoto e sua borda de anômalo, na cultura ameríndia, poderia fazer

dele um xamã, diplomata cósmico, ou uma quimera, mistura de diversos animais em sua multiplicidade. Para esta análise, os autores principais foram Deleuze e Guattari, Derrida e Viveiros de Castro.

Pela leitura, não pela poética ou pela intenção direta das obras, percebeu-se que todas as autoras tendem ao devir, tornando-se essa a principal e mais relevante conclusão da dissertação. O devir, para as autoras apresentadas, é uma tendência presente nas obras, nos temas, nas histórias e personagens. Isso pode se dar pelo fato de que mulheres por anos precisaram esconder seus nomes em pseudônimos quando trabalhavam com quadrinhos. Poderia ser, também, pela forma que comumente fazem uma dupla jornada de trabalho, sendo quem se torna responsável pelo lar independente de cumprir com trabalho assim como homens. O fato de muitas vezes também serem mães, tarefa essa que ocupa tantos pontos de vista e tanta atenção ou, ainda, pode se dar pelo fato de que mulheres lutam para adentrar na matilha mesmo com tantos outros predadores tentando impedi-las. Talvez a tendência do devir ressoe como a crítica atual da universalidade da mulher, que mulheres como um todo possuiriam uma essência ou característica universal, retirando-lhes sua pessoalidade. O devir permite a ida e vinda de todas essas bordas. Essa dissertação foi iniciada citando Nietzsche, que afirma que o espectador vivenciando o horror pode vir a ser o outro, a sentir o que o outro sente. Que melhor forma de ser o outro que não o devir?

REFERÊNCIAS

ASSIS, Érico. Eisner awards 2007 anuncia seus vencedores. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/eisner-awards-2007-anuncia-os-seus-vencedores>>.

Acesso em: 28 abr. 2020.

BORGO, Érico. Os vencedores do Eisner Awards 2005. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/os-vencedores-do-eisner-awards-2005>>. Acesso em:

28 abr. 2020.

CAMINO, Salvador. Os vencedores Eisner awards 2007. Disponível em: <<https://ambrosia.com.br/quadrinhos/os-vencedores-do-eisner-awards-2010/>>. Acesso em: 28

abr. 2020.

CARROLL, Noel. **The Philosophy of horror**. Reino Unido: Routledge, 1990.

CASTRO, Eduardo Viveiros de. **A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia**. 2. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

CHENAULT, Wesley. **Working the Margins: Women in the Comic Book Industry**. 2007. Georgia: Tese-Social Works, Georgia State University, 2007.

CRONIN, Brian. Top 25 female comic book artists 3-1. Disponível em: <<https://www.cbr.com/top-25-female-comic-book-artists-3-1/>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

CHUTE, Hillary. **Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics** (Gender and Culture Series). Nova Iorque: Columbia University Press, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. 4ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. pp. 259-271 (Estudos).

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Feliz. **Mil platôs - volume 3: Capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Feliz. **Mil platôs - volume 4**. São Paulo: Editora 34, 1997.

DERRIDA, Jacques. **O animal que logo sou**. São Paulo: Editora UNESP, 2002

FLORO, Paulo. My favorite thing is Monsters é o fenômeno das HQs autorais este ano. Disponível em: <<http://revistaogrito.com/jazzmetal/2017/05/24/my-favorite-things-is-monsters-e-o-fenomeno-das-hqs-autorais-este-ano/>>. Acesso em 27 jun. 2019.

FOSTER, Hal. **The return of the real**. Cambridge: MIT press, 1996.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer – Psicologia de grupo – vol XVIII**. Rio de Janeiro: IMAGO; Psicologia edition, 2006.

FUJIMOTO, Yukari. Japan's manga industry: An international comparison. Disponível em: <https://www.meiji.ac.jp/cip/english/research/opinion/yukari_fujimoto.html>. Acesso em 04 ag. 2019.

FUJIMOTO, Yukari e THORN, Rachel Matt. **Takashi Makoto: The origin of shoujo manga style**. Mechademia Lines of sight, Minnesota, v. 7, p. 24-55, Minnesota Press, 2012.

GAGLIONI, Cesar. Conheça os vencedores do Eisner awards 2018!. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/conheca-os-vencedores-do-eisner-awards-2018/>>. Acesso em 01 ag. 2019.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of comics**. Mississippi: University press of Mississippi, 2007

HARDT, Michael. **A sociedade mundial de controle**. In: Alliez, Éric. Gilles Deleuze: uma vida filosófica. São Paulo: Ed. 34, 2000.

HATFIELD, Charles. An art of Tensions. In HEER, Jeet, WORCESTER, Kent. Eds. **A Comic studies reader**. Mississippi: University Press of Mississippi. 2009. pp. 132 – 148.

JENNINGS, Dana. First, Emil Ferris was paralyzed. Then her book got lost at sea. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2017/02/17/arts/design/first-emil-ferris-was-paralyzed-then-her-book-got-lost-at-sea.html>>. Acesso em 27 jun. 2019.

KRISTEVA, Julia. **Powers of Horror**: An essay about abjection. Columbia: Columbia University Press, 1982.

LEBLANC, Philippe. The TCAF 2019 Interviews: Celine Loup on Colours, Post-Partum Depression and Supernatural Historic Erotica. Disponível em: <<https://www.comicsbeat.com/tcaf-interviews-celine-loup/>>. Acesso em 03 fev. 2020.

MACDONALD, Heidi. The 2017 Ignatz Awards: MONSTERS and Ferris win two, and a big night for diversity. Disponível em: <<http://www.comicsbeat.com/the-2017-ignatz-awards-monsters-and-ferris-win-two/>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

MACDONALD, Heidi. Emil Ferris wins the Fauve D'Or for My Favorite thing is Monsters. Disponível em: <<https://www.comicsbeat.com/emil-ferris-wins-the-fauve-dor-for-my-favorite-thing-is-monsters/>>. Acesso em: 20 fev. 2020.

MARTINS, Jotapê. Eisner Awards 2004 - Os vencedores. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/eisner-awards-2004-os-vencedores>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

MCCLLOUD, Scott. **Understanding comics**: The invisible art. Nova Iorque: Harper Collins, 1994.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria método e criatividade. 17ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

NALIATO, Samir. Conheça os vencedores do Eisner Awards 2015. Disponível em: <<http://www.universohq.com/noticias/conheca-os-vencedores-do-eisner-awards-2015/>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

NAZÁRIO, Luiz. **O Medo no Cinema**. São Paulo: Coleção Estudos e Debates Colégio Bandeirantes, 1986.

NIETZSCHE, Friedrich. **O nascimento da tragédia, ou Helenismo e pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

NYBERG, Amy Kiste. William Gaines and the Battle over EC Comic. In HEER, Jeet, WORCESTER, Kent. Eds. **A Comic studies reader**. Mississippi: University Press of Mississippi. 2009. pp. 58 – 68.

SATO, Jefferson. SDCC 2017 – Confira os vencedores do Eisner Awards 2017. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/sdcc-2017-confira-os-vencedores-do-eisner-awards-2017/>>. Acesso em: 28 abr. 2020.

SPIES, Alwyn. **Studying shoujo manga**: Global education, narratives of self and the pathologization of the feminine. Tese (Doutorado em filosofia) - Faculty of graduate studies, University of British Columbia. British Columbia, 2003.

THEAKER, Stephen. British Fantasy awards winners 2014. Disponível em: <<http://www.britishfantasysociety.org/british-fantasy-awards/british-fantasy-award-winners-2014/>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

THORN, Rachel Matt. The magnificent fourty niners. Disponível em: <<https://www.en.matt-thorn.com/single-post/2017/05/31/The-Magnificent-Forty-Niners>>. Acesso em: 28 jul. 2019.

VARGAS, Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos autorais**: uma breve história da arte da segunda metade do século XX. história, histórias. Brasília, vol. 4, n. 7, 2016. pp. 25-37.