

JOÃO EUGÊNIO SILVA DE ARAÚJO

**PROCESSOS DE TRANSIÇÃO EM NARRATIVAS DE
BANDA DESENHADA**

Orientador: Prof. Doutor António José de Macedo Coutinho da Cruz Rodrigues

Coorientador: Prof. Mestre João Manuel Carneiro Antunes Rodrigues da Cunha

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2022

JOÃO EUGÊNIO SILVA DE ARAÚJO

**PROCESSOS DE TRANSIÇÃO EM NARRATIVAS DE
BANDA DESENHADA**

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias no dia 19/01/ 2024 para obtenção do grau de mestre em Design perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 333/2023, de 7 de setembro de 2023, com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor Luís Miguel
Rodrigues L. A. da Silva (ULHT)

Arguente: Prof^ª. Doutora Rita Isabel Fontes da
Costa Carvalho (UL-CUL)

Orientador: Prof. Doutor António José M. C.
C. Rodrigues (ULHT)

Co-orientador: Prof. Mestre João Manuel Carneiro
Antunes Rodrigues da Cunha (UL-CUL)

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2022

Dedico aos meus familiares, especialmente meus avós/pais João, Graça, Sara e Maria, e aos demais que me apoiaram e mostraram-se presentes em meu crescimento acadêmico e pessoal.

À minha bisavó Maria Anita (*in memoriam*).

Aos professores que já me ensinaram tanto ao longo dos meus anos de estudo, mas em especial o meu Orientador António Cruz Rodrigues, e o professor João Cunha, por me apoiarem e guiarem com tanta clareza.

Aos meus amigos em geral, mas em especial ao Jeffrey, Yuri e Victor.

À Joana, que me incentivou e apoiou durante a realização dessa dissertação e mestrado.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente aos meus familiares mais próximos, que puderam-me ajudar a traçar um caminho que seria vital para formar a pessoa que sou hoje, pessoalmente e academicamente, me proporcionando sempre o que era melhor dentro de quaisquer cenários. Graças a eles, posso agora finalizar mais uma etapa em minha vida, encerrando um valioso ciclo, que trará a possibilidade de outros, tão ou mais valiosos quanto, se iniciarem.

Também sou grato a todos aqueles presentes em minha trajetória na educação. Entre eles os professores Marcelo, Gilson, Sheila e Charles. Importantes professores durante meu ensino médio, e que até hoje mantenho admiração e respeito enormes.

No ensino superior, também agradeço especialmente ao professor Luís Alegre, a quem tenho profunda admiração, e que sempre enxergou potencial em mim, dando oportunidades e ensinamentos. Sou ainda grato ao meu orientador da dissertação, o professor António Cruz Rodrigues, que me orientou de forma plena, bem como também fui grandemente auxiliado pelo professor João Cunha. Ambos professores ao qual tenho imenso respeito, carinho e admiração.

Agradeço ainda àqueles que tenho como uma segunda família, sendo eles o Jeffrey, Yuri, Victor Hugo, Joana e tantos outros amigos que me proporcionaram momentos de riso, alegria, e apoio em momentos adversos.

Sou grato ainda aos meus irmãos, especialmente ao Jayme, por em fases não tão boas, poder me mostrar o significado e valor de pequenos momentos.

Finalmente, e mais uma vez, agradeço a todos aqui citados, e também àqueles que porventura eu possa ter esquecido de mencionar. Obrigado a todos!

Resumo

Através de uma análise relativamente ao cenário cultural das subculturas, utilizando de um pensamento analógico para levantar questões e buscar aprofundar o conhecimento acerca de tal universo, faz-se possível que o conhecimento retirado de tal estudo possa ser aplicado numa área distinta, de modo a transferir conhecimentos externos a fim de propor mudanças a tal área.

Partindo do tema inicial, busca-se entender melhor o mesmo, de modo a abordar perspectivas acerca das subculturas, identificando «problemas», «soluções», e formas de «atuação» que permitam a aplicação de tais soluções propostas.

Por meio dessa análise, o presente trabalho pretende incorporar tal aprendizagem no âmbito da criação de bandas desenhadas. Atuando por meio de uma implementação em suas ferramentas estruturais de criação, causando mudança tanto em estética, estrutura e teor narrativo; a fim de possibilitar uma forma alternativa às já presentes, através do conceito de transições nas bandas desenhadas.

Palavras-chave: Subculturas, Banda Desenhada, Transições, Composição, Narrativa.

Abstract

Through an analysis of the cultural scenario of subcultures, using analogical thinking to raise questions and seek to deepen knowledge about such a universe, it is possible that the knowledge taken from such a study can be applied in a different area, in order to transfer external knowledge in order to propose changes to this area.

Starting from the initial theme, we seek to better understand it, to address perspectives on subcultures, identifying «problems», «solutions», and forms of «action» that allow the application of such proposed solutions.

Through this analysis, the present work intends to incorporate such learning into the creation of comics. Acting through an implementation in its structural creation tools, causing change both in aesthetics, structure, and narrative content; to provide an alternative form to those already present, through the concept of transitions in comics.

Key words: Subcultures, Comics, Transitions, Composition, Narrative.

Abreviaturas, siglas e símbolos

BD – Banda desenhada.

Índice Geral

Introdução.....	20
Tema.....	24
Subcultura no Subterrâneo.....	25
Complemento 1 – Transição Súbita	31
Complemento 2 – O Rival Puxa por Nós	34
Complemento 3 – Culturas mais bem-adaptadas ao desenvolvimento moderno.....	37
Síntese do Tema	39
Perspetivas	42
Perspetiva 1 – Duros e Resilientes.....	43
Perspetiva 2 – Traçar Linhagens.....	45
Perspetiva 3 – Territórios Não Cartografados.....	47
Problema.....	50
Tender às Preferências	51
Complemento 1 – Recusa do Novo.....	54
Complemento 2 – Redes Sinápticas	56
Síntese do Problema.....	58
Solução	60
Fundir Padrões. Imaginação	61
Complemento 1 – Potenciar a Diversidade	67
Complemento 2 – Transferir Experiência	69
Complemento 3 – Inversão de Papéis.....	71
Síntese da Solução	73
Atuação	76
Atuação – Conceitos Operativos	77
Propriedades Inerentes e Emergentes	77
Afinação de um conjunto de propriedades.....	78
Entropia e configurações de matéria	78
Probabilidade Combinatória	79
Conceito de Projeto.....	80
Proposição	81

Banda Desenhada.....	83
Elementos de uma Banda Desenhada	83
a) Enquadramento e Composição	83
b) Diferentes Funções do requadro	85
c) Sarjeta e Transições.....	87
d) Escrita e Imagem	92
e) Linhas, Traços e Sinestesia	93
f) Tempo e Movimento.....	94
Definição de Área de Atuação	96
Projeto.....	100
Projeto - Transição e Sobreposições.....	101
Transição Linear - o Mainstream	101
Sobreposição - a Alternativa promotora da Diversidade	102
Ação sobre a Transição – Sobreposição como promotora de Diversidade	108
Conclusão.....	124
Próximo passo	126
Bibliografia.....	128
Iconografia	131

Índice de quadros, gráficos, figuras e fotografias

Figura 1 - Esquema de conceito de projeto	81
Figura 2 - Exemplo de suporte narrativo, onde as bordas imitando nuvens, reforçam a ideia de sonho	84
Figura 3 - Exemplo de suporte estrutural em requadros, onde cada requadro também é parte do cenário	85
Figura 4 - Exemplo de função emocional no primeiro e segundo requadro, ao reforçar paixão, e euforia respetivamente através do grafismo para criar o requadro.....	86
Figura 5 - Exemplo de transição momento a momento	87
Figura 6 - Exemplo de transição ação para ação	88
Figura 7 - Exemplo de transição tema para tema	88
Figura 8 - Exemplo de transição cena a cena	89
Figura 9 - Exemplo de transição aspeto para aspeto, na obra de Kentaro Miura.....	89
Figura 10 - Exemplo de transição «non-sequitur» na obra de Robert Crumb	90
Figura 11 - Esquema de conceito de projeto com definição de área de atividade	98
Figura 12 - Representação do sentido da leitura das bandas desenhadas.....	102
Figura 13 - Exemplo de narrativa linear contada em três requadros, de cima para baixo. 103	
Figura 14 - Exemplo de narrativa linear com leitura orienta de cima para baixo, e da esquerda para direita	104
Figura 15 - Esquema de sobreposição parcial dos requadros.	105
Figura 16 - Esquema de fusão dos requadros.....	105
Figura 17 - Trecho de banda desenhada de Victor Moscoso, onde vários elementos e acontecimentos unem-se em um único requadro.....	106
Figura 18 - Trecho de banda desenhada de rick griffin, no qual é possível identificar uma sobreposição de requadros, com seus elementos em interação.	107
Figura 19 - Esquema ilustrativo. À esquerda, sobreposição de quadros dentro de uma história. À direita a sobreposição entre narrativas distintas.....	109
Figura 20 - Exemplo de história em quadrinhos, com sua narrativa desenvolvida em três requadros. Objeto de estudo relativamente às sobreposições.	110
Figura 21 - Exemplo de sobreposição parcial de requadros, dentro de uma história única ...	112
Figura 22 - Exemplo de sobreposição total de requadros, dentro de uma história única. .	114
Figura 23 - Histórias em quadrinhos, (ver figuras 13 e 14 para versão de maior dimensão) com sua narrativa contada através de vários requadros.	117

Figura 24 - Exemplo de sobreposição parcial de narrativas através dos requadros, fundindo duas narrativas.	118
Figura 25 - Exemplo de sobreposição total de narrativas através dos requadros, fundindo duas narrativas num único requadro.	120

Introdução

A presente dissertação foi desenvolvida no âmbito do Mestrado em Design, da Universidade Lusófona, Campo Universitário de Lisboa.

O objetivo inicial centra-se na reflexão de que, na sociedade atual, constatar-se uma **preferência por contextos que tendemos ao que já é conhecido, e tido como confortável** (Brooks, 2012), apesar de situações de adversidade estimularem mudanças em diversos cenários (Macmillan, 2021). **Tal facto, partindo do ponto de vista das redes sinápticas, mostra-se contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais**, que se formam através de diversas áreas conectadas no cérebro, e não concentradas num único ponto (Brooks, 2012).

Este facto é igualmente **observável no Design de Comunicação, em particular na Banda Desenhada**, entendida como uma forma artística de arte sequencial, onde imagens justapostas expressam informações (McCloud, 1995).

Desta forma, pretende-se, através desta, agir no objetivo de estimular novas experiências e perceções, que promovam a aceitação do novo, potenciando a absorção de fatores externos e desta forma, o surgimento de novas ideias.

Como ponto de partida dessa dissertação, busca-se um conhecimento mais aprofundado relativamente às culturas presentes em nossa sociedade. Dentre os tipos apresentados, a **subcultura** e consequentemente também a **contracultura**, pertencente a ela, serão o foco da primeira parte do estudo, procurando aplicar os conhecimentos a obter nessa esfera de estudo das sociedades em outro âmbito, em específico na Banda Desenhada.

A aplicação de conhecimento a adquirir na presente investigação, visa possibilitar a proposta de novas (ou a recuperação de antigas) configurações e processos no âmbito da narrativa da Banda Desenhada, de modo que o mesmo possa agir como uma **ferramenta facilitadora para a criação de obras que fogem ao comum**, tanto em âmbito visual e estrutural, quanto sua narrativa e maneira como a banda desenhada pode ser feita, lida e experienciada. O que pode ser um acréscimo no design de uma banda desenhada, e que tal como o conceito de transição de McCloud (1995) poderá eventualmente servir como base para uma nova forma de atuação sobre as narrativas gráficas.

Estrutura da Dissertação

O presente estudo divide-se nas seguintes partes: Estudo do «**Tema**», definição de «**Problema**», «**Solução**», «**Atuação**», e Aplicação de Projeto no âmbito das BDs.

Em cada capítulo presente nestas partes da dissertação, há uma breve introdução ao significado do capítulo em si, tal como o que o mesmo pretende apresentar. Contando com uma síntese ao final do texto, sumarizando os conteúdos centrais.

A primeira parte organiza-se em cinco capítulos, e **visa melhor compreender as subculturas**, bem como, através de um pensamento analítico, **gerar reflexões**, traçar **paralelos e apresentar certos padrões** observáveis. O primeiro capítulo «Tema» aborda o assunto da subcultura em si, e apresenta trechos de autores que se relacionam com o que é apresentado. O segundo capítulo «**Perspetivas**», busca refletir o tema a partir de óticas diversas, ampliando a sua perceção. O terceiro capítulo «**Problema**», demonstra características identificadas que atuam negativamente, no qual o quarto capítulo «**Solução**», busca responder a tais aspetos negativos, de forma a apontar um meio de se contornar tais problemas. E finalmente, o quinto capítulo «**Atuação**», sendo a maneira através da qual é possível aplicar as soluções de forma mais concreta. Ao final do capítulo, faz-se a proposição de que as bandas desenhadas sejam a área a se atuar através do conhecimento obtido ao longo dos capítulos anteriores.

A segunda parte da dissertação é composta por 2 capítulos: **Bandas Desenhadas, e Projeto**. O primeiro (Bandas Desenhadas) busca apresentar as componentes estruturais necessárias para a criação de uma banda desenhada através da ótica de Scott McCloud (1995, 2008) e Will Eisner (1989), servindo de base para o melhor entendimento da área a qual se pretende atuar, bem como para apresentar o aspeto ao qual pretende-se intervir da mesma. Já o segundo capítulo (Projeto) tem como objetivo mostrar como será possível intervir na estrutura típica das bandas desenhadas, recorrendo aos conhecimentos obtidos anteriormente. Apresentando de maneira esquemática e também criativa como é possível agir nas BDs dentro do que foi proposto.

Etapa Esquemática e Criativa

De modo a explicar o conceito a propor, serão **criados esquemas** que indiquem como se propor agir sobre as histórias em quadrinhos, juntamente com exemplos existentes de obras que se aproximem do que será exposto, a fim de viabilizar uma compreensão ainda

melhor daquilo que se proporá esquematicamente. Este processo levará à ação criativa de exemplos, que visem explicar e ilustrar as realidades propostas.

Para tal, inicialmente serão criadas duas curtas histórias em quadrinhos, com diferentes sentidos de leitura, e distintas entre si. Posteriormente, **pondo à prova os novos conceitos baseados na transição**, será possível demonstrar a como a ação sobre elementos da Banda Desenhada – a Transição – pode criar as novas configurações propostas. Estas basear-se-ão na **sobreposição parcial e total entre requadros, e entre as narrativas distintas**.

Para a **sobreposição de requadros**, haverá a junção dos elementos principais presentes em cada uma das histórias, podendo elas serem parciais, ou seja, ocorrendo entre alguns dos quadros; ou totais, juntando a história num único quadro, dando origem a novas formas de se **criar requadros e narrativas contidas numa história única**.

Já na **sobreposição de narrativas**, o **método parcial**, e **total** consistirá no mesmo, porém, ocorrendo de forma a **cruzar narrativas** que anteriormente seriam distintas. Ou seja, unindo as duas BDs criadas anteriormente, gerando novas histórias, com outras possíveis interpretações e leituras.

Tema

Neste capítulo será abordado o «Tema», o qual pode ser compreendido como um assunto ou universo, o qual pretende-se tratar como base da dissertação. Este visa expandir-se para outras áreas, trazer questionamentos, servindo como um ponto de vista. O «Tema» desta dissertação enquadra-se no âmbito da «Subcultura».

Este capítulo está organizado de através da apresentação de um assunto principal, ao qual são associados três textos complementares que se associam a este, desenvolvendo e ampliando. No final do capítulo será possível observar uma Síntese com as ideias principais.

Os tópicos a serem abordados neste capítulo são:

- **Alta Cultura; Cultura Popular; Subcultura e Contracultura** e suas definições
- **O Culto das Catacumbas, e suas zonas autónomas**
- **Surgimento de Contraculturas.** «Beats» ou «Beatniks»
- **Transição Súbita**
- **O Rival puxa por nós.** Como a rivalidade pode mostrar-se benéfica
- **Culturas propensas, ou resistentes ao progresso.**
- **Dureza e Resiliência.**
- **Sociedades que conseguem traçar suas origens,** ou que acabam por **cair no esquecimento.**
- **Território desconhecido,** não cartografado.

Subcultura no Subterrâneo

1. Introdução

“(…) Movendo-se da origem do universo até um futuro pós-humano, Robert Macfarlane conduz-nos (...) numa viagem épica de exploração ao mundo subterrâneo da Terra, tal como ele existe no mito, na literatura, na memória e na ciência. (...) Mundo Subterrâneo é uma jornada extraordinária pela nossa relação com a escuridão e por tudo o que repousa sob a superfície, tanto do mundo físico, como da mente.” (Bertrand, 2021)'

Se de forma geral tendemos a ter alguma percepção dos elementos acima da nossa cabeça, o mesmo tende a não se passar quando olhamos para o Mundo abaixo de nós (Macfarlane, 2021)

“O mundo subterrâneo guarda bem os seus segredos. Só nos últimos 20 anos é que os ecologistas conseguiram seguir a pista das redes fúngicas que crivam o solo de bosques e matas, unindo árvores individuais em florestas intercomunicantes, como fazem os fungos há centenas de milhões de anos.” (Macfarlane, 2021, p. 21)

Neste sentido, e apesar de não ser intuitivo para os Seres Humanos centrarem a sua atenção no Mundo Subterrâneo – “Depositar deliberadamente qualquer coisa no mundo subterrâneo é quase sempre uma estratégia para impedir que seja vista pelos demais. Extrair ativamente qualquer coisa do mundo subterrâneo requer quase sempre um grande esforço” (Macfarlane, 2021, pp.21-22) – este encerra uma riqueza de experiências e conhecimentos. “Quando observadas através dos olhos do tempo profundo, coisas que pareciam inertes ganham vida. Revelam-se novas responsabilidades. Uma sociabilidade existencial salta-nos à vista e à mente. O mundo torna-se nova e misteriosamente heterogêneo e dinâmico.” (Macfarlane, 2021, p.26)

2. Subculturas e o Subterrâneo

Antes de partir para uma abordagem às subculturas, é importante compreender também quais são os outros tipos de cultura presentes na sociedade, e como elas são caracterizadas. Na Sociologia, utilizam-se padrões de experiências culturais para poder fazer uma classificação de culturas, que se divide em: **Alta Cultura; Cultura Popular; Subcultura e Contracultura** (Lumen Learning, s.d.).

Ainda assim, a maneira como ocorre o julgamento de culturas pode variar, como no **Etnocentrismo**, onde um ponto de vista único é utilizado para observar os padrões de outras

culturas. (CrashCourse, 2017) A fim de haver uma visão mais diversificada de outras culturas, que não de maneira enviesada por um único ponto de vista, há outras soluções, como **focar pesquisas em culturas que receberam menos atenção ao longo do tempo**, tal qual foi feito através do Afrocentrismo, partindo de uma perspectiva focada nos contributos dos afro americanos histórico, e sociologicamente (CrashCourse, 2017). Outra solução é o **Multiculturalismo**, que enxerga uma sociedade de maneira a abrigar culturas reconhecidamente diferentes, buscando que elas estejam num patamar de igualdade, em oposição à uma visão de homogeneidade cultural (CrashCourse, 2017).

A denominada **Alta Cultura**, costuma ser associada com um perfil mais elitista, exclusivo e de difícil acesso, muito ligada ao prestígio e às atividades consideradas requintadas, como ir a um concerto sinfónico por exemplo (Lumen Learning, s.d.).

Já a **Cultura Popular**, diferentemente da Alta Cultura, é caracterizada pelo oposto, tendo experiências culturais com maior acessibilidade, mais populares e ligadas ao «mainstream»¹ sendo comumente difundida pelos meios mais populares como televisão, cinema, comercial, entre outros. Apesar da notável diferença presente entre a Alta Cultura, e a Cultura Popular, os representantes de cada uma delas respetivamente não permanecem imutáveis, ou seja, com o passar dos anos e a mudança cultural na sociedade, algo que outrora costumava ser Alta Cultura passa a ser Cultura Popular, e vice-versa (Lumen Learning, s.d.).

A **Subcultura** compreende um grupo cultural, dentro de uma grande cultura. Grupos estes, que partilham uma identidade entre si, em pequenas comunidades onde há algum elemento que una tais indivíduos, podendo ser uma preferência, experiências partilhadas, costumes ou linguagem, geralmente, em um convívio relativamente sem atritos com a Cultura Popular. Apesar da distinção entre os termos **Contracultura**, e Subcultura, a primeira demonstra-se também como sendo parte das Subculturas, porém agindo de maneira distinta. Em contraste, a Contracultura destaca-se da Subcultura por seu teor opositor, costumando desafiar os valores presentes na Cultura Popular, em busca de criar sua própria maneira de existir perante a sociedade (Lumen Learning, s.d.).

Para compreender como tais classificações são rotuladas a determinados grupos, é necessário entender que tipicamente, a posição de quem é colocado como **Subcultura**, e quem é visto como **Cultura Popular** define-se através do poder social possuído por um grupo cultural, sendo aquele mais poderoso e influente categorizado como **Norma**; e aqueles com menos poder ou expressão são intitulados **Sub Grupos** (CrashCourse, 2017). Ainda

¹ Corrente cultural dominante, convencional e difundida por meios de comunicação de massa (*Mainstream* - *Dicionário Online Priberam de Português*, s.d.)

referente ao modo de pensar sobre as culturas, há quem pense pela vertente do **Funcionalismo**, onde a cultura gera pontos em comum na sociedade, que por sua vez, promovem a cooperação e funcionamento da sociedade; e há que pensem por meio da **Teoria do Conflito**, onde há a ideia de que culturas podem dividir os indivíduos, e até trazer benefícios a certos membros (CrashCourse, 2017).

Macfarlane (2021) explora o desenvolvimento de uma subcultura em Paris que utiliza um espaço oculto da vista da maioria, o qual já havia sido utilizado como refúgio em períodos de guerra. Tal refúgio não mais seria por conta de uma ameaça bélica, mas a ocupação desse espaço buscava a fuga das amarras sociais do mundo da superfície, o que possibilitava que houvesse uma cultura subterrânea, tanto figurativamente, como literalmente em meio às catacumbas parisienses.

“Depois da guerra, o culto das catacumbas cresceu. Um número cada vez maior de pessoas procurava os subterrâneos para se refugiar, para cometer crimes ou simplesmente por prazer. Estes frequentadores do subsolo ficaram conhecidos como 'cataphiles', "amantes das catacumbas". Em 1955 foi interditada a entrada nas catacumbas, à exceção de uma pequena área de exposição de ossuários que se manteve aberta em nome do turismo. Foi também formada uma brigada de polícia para patrulhar os túneis, cujo agentes rapidamente receberam a alcunha de *cataflics* e *catacops*. Contruíram-se paredes para bloquear os percursos principais e as entradas para as redes de subterrâneos (túneis, portões e tampas de inspeção) foram **soldadas ou fechadas**. **Nem isso desmotivou os amantes das catacumbas, pois o labirinto oferecia um espaço onde as subculturas parisienses podiam desenvolver-se**. Tornou-se, e continua a ser, o que o teórico anarquista Hakim Bey denomina uma 'zona autónoma temporária': um lugar onde as pessoas podem assumir identidades diferentes, comportar-se e relacionar-se de outra maneira, tornar-se fluidas e desregradas como não o podem ser à superfície. (Macfarlane, 2021, p. 149)

De acordo com Macfarlane (2021), o subterrâneo poderia servir de «zona autónoma temporária», como um refúgio para aqueles que buscassem fugir do mundo acima da superfície, onde era possível adotar uma **nova persona, com novos comportamentos** e distante daquilo que era transmitido para o exterior quando fora do subterrâneo. Tal situação criava igualmente o comportamento contrário, passando **as zonas subterrâneas a ser vigiadas pela polícia, a fim de impossibilitarem o acesso a essas áreas, por meio de bloqueios de passagens**, o que não era suficiente para impedir os «cataphiles» de perpetuarem seu **culto às catacumbas** nas áreas não bloqueadas.

Presentemente, apesar dos entraves nos percursos, ainda foi deixada **uma área de livre acesso** nas catacumbas, onde turistas poderiam ter um vislumbre do que realmente são as catacumbas, e o que representam. (Macfarlane, 2021)

A transcrição anterior do livro «Mundo Subterrâneo» pode ilustrar-nos melhor o que é um movimento de **contracultura**, e como ele funciona, mantendo-se vivo, ainda que **longe dos olhos da maioria**. Vivendo juntamente com os que não participam de uma **contracultura**, mas ainda sim, separados por ideais, costumes e estilo; é interessante notar a figurabilidade de um mundo na superfície, e o mundo subterrâneo, que apesar de **coexistirem** verticalmente, ambos se mantêm sempre distintos, tal como seus habitantes.

Tal como houve um aumento no número de «**cataphiles**» às **catacumbas**, e um **culto às catacumbas** num período **pós-guerra**, também é possível notar o surgimento dos «Beats», um importante movimento de contracultura nos Estados Unidos na década de 1950, que seria anterior ao surgimento dos «**hippies**», que viriam a se tornar uma das mais famosas vertentes de contracultura (Sant'ana, 2011).

Após o final da Segunda Guerra Mundial gerou-se um ambiente propício para o aparecimento de tais tendências, e para a sua popularização entre os mais jovens. A população americana mostrava-se mais otimista, com melhores condições financeiras, o que possibilitou um maior acesso às novas tecnologias da época, e às fontes de entretenimento e cultura. (Gair, 2007).

No contexto de uma melhora no cenário financeiro americano, observou-se uma expansão nas universidades americanas, resultando em jovens estudantes que não tinham grandes preocupações com dinheiro, e com bastante tempo livre (Gair, 2007).

Outro fator importante foi a questão geracional. Aqueles que haviam lutado nas Guerras Mundiais, e sofrido com a crise financeira de 1929, não eram os mesmos que iriam dar início aos movimentos de contracultura dos anos 1950 (Brownell, 2011). Essa geração mais velha havia tido bastante experiência com situações adversas, pelo que este novo estado de quietude era encarado de forma muito positiva, **o que não se aplicava à geração que cresceria no período pós-guerra** (Brownell, 2011). Os «Baby Boomers», que dariam início à primeira manifestação de contracultura americana no pós-guerra, haviam atingido sua juventude na década de 1950, tendo gostos e influências bem diferentes das gerações passadas, como na música através do «rock and roll», e também através da influência de filmes onde personagens eram retratados de forma rebelde (Gair, 2007).

Uma das reações em relação ao surgimento da arte e estilo de vida dos «Beats» foi a **desaprovação** por meio da ridicularização (Brownell, 2011). Sendo um exemplo a denominação «Beatnik», que seria uma alteração do nome «Beat», um movimento literário que acabou por influenciar os jovens da época. «Beatnik», nascido da junção de «Beat», com «Sputnik», foi um termo depreciativo criado pela imprensa da época para designar jovens que

copiavam o estilo beat (Sant'ana, 2011), algo que de certa forma procurava insultar, e colocar os pertencentes a esse grupo como forasteiros (Brownell, 2011, p. 10).

Johan Huizinga (2007) diz que o jogo pode ser considerado uma atividade livre, exterior à vida habitual e que pode ter como uma de suas funções a representação. Representação essa, também exercida pelas crianças, quando as mesmas fingem em suas brincadeiras tornarem-se seres místicos, príncipes, animais, entre outros (Huizinga, 2007).

Crawford e Hancock (2019) relatam em sua obra que através do «cosplay», a experiência de ampliar o mundo do fantástico aos outros, e o ato de tornar-se outra pessoa, pode dar-se por meio de como alteram a percepção do local em que estão inseridos.

Segundo Crawford e Hancock (2019), o termo «cosplay» é formado pela junção das palavras «costume» [traje], e «play» [brincar]. e posto de maneira mais simples, é quando um indivíduo se utiliza da aparência e até mesmo de características de um certo personagem de alguma obra (Crawford & Hancock, 2019).

Considerando o termo «representação» por Huizinga (2007), e também este, tido como parte de um jogo sendo formado por uma atividade voluntária, com limites temporais e espaciais (Huizinga, 2007); seria possível afirmar que tal interpretação de personagens tida pelo «cosplay» seria uma forma de rito, descrita por Huizinga (2007) como seguindo as regras do que é classificado como jogo, porém, onde os efeitos gerados durante a interpretação não cessam assim que o jogo acaba.

Olhando de maneira superficial, poderíamos questionar se a atuação, e o ato de fazer um «cosplay», seriam basicamente a mesma coisa no que tange ao seu teor interpretativo. Porém, de acordo com Crawford e Hancock (2019), o «cosplay» tem como característica fundamental o fato de ser uma subcultura, formada por **uma comunidade que compartilha interesses em comum**. Assim sendo, os efeitos gerados pelo jogo simplesmente não acabam quando o mesmo se encerra (Huizinga, 2007), mas no caso do «cosplay», se estende por meio de tal comunidade.

Crawford e Hancock (2019) mostram que o «cosplay» diferentemente de outras formas de subcultura, costuma ocorrer em **locais pré-determinados**, e não em tempo integral, diferente de outras subculturas que se mostram em atuação no dia a dia em locais públicos, como a subcultura dos góticos por exemplo. Pode-se assim afirmar que o «cosplay» possui uma **zona autónoma temporária**, que ocorre durante os eventos que reúnem os participantes de tal subcultura. Além disso, o «cosplay» ainda se diferencia de outras subculturas em relação ao que é consumido: Enquanto outros movimentos procuram fugir do consumo do «mainstream», o «cosplay» costuma se basear no que é produzido pelos media «mainstream», seja através de jogos, filmes, séries, entre outros (Crawford & Hancock, 2019).

É possível relacionarmos a cultura subterrânea parisiense citada por Macfarlane (2021) com outros tipos de manifestações subterrâneas. Estas **geram as zonas autónomas**, que permitem que, apesar da possível **reprovação alheia, seja pela população ou pelos «cataflics»**, possa haver um sistema onde os **cultistas do subterrâneo possam conviver**, coexistindo com aqueles fora dessa zona, ainda que haja diferenças entre tais culturas; assim como Crawford e Hancock, (2019) citam haver espaços como convenções, encontros e grupos na internet para que os «cosplayers» possam exercer sua cultura. Conforme Crawford e Hancock (2019) afirmam, o que as subculturas compartilham em comum, inclusive com o «cosplay»; é o fato de que elas podem possibilitar uma forma de **escapar do que é mundano**.

Complemento 1 – Transição Súbita

Tal como um ambiente propício foi essencial para o surgimento de novas tendências e movimentos culturais no pós-guerra nos Estados Unidos (Gair, 2007), pode se imaginar que, para que haja o aparecimento de uma subcultura e/ou **contracultura**, seja necessário a existência de determinados fatores, que eventualmente, possam desencadear acontecimentos de forma a gerar tais subculturas e/ou contracultura.

O texto a seguir de Galor (2022) pode melhor exemplificar o fenómeno da transição, bem como a mesma ocorre, e também suas componentes através do seguinte exemplo:

“Põe-se ao lume uma cafeteira em pírex. A água não demora a aquecer. Quando se olha para a sua superfície, é difícil detetar uma mudança: a água parece quieta porque, ao princípio, a subida gradual de temperatura não produz efeitos visíveis. Mas é uma calma enganadora. À medida que as moléculas da água absorvem a energia do calor as forças intermoleculares enfraquecem, vão-se movendo cada vez mais depressa até que, à passagem de um **ponto crítico**, se dá uma mudança completa de estado - e a água passa de líquida a gasosa. **A fase de transição é súbita**. Nem todas as moléculas de água da cafeteira passam instantaneamente ao estado gasoso, **mas o processo acaba por as arrastar a todas** e em breve se transformam totalmente as propriedades e a aparência das moléculas de água inicialmente vertidas na cafeteira.

Nos últimos dois séculos, a humanidade passou por uma fase de transição semelhante. Tal como a transformação da água na cafeteira, de líquido em gás, tal resultou de **um processo que se intensificou de maneira invisível**, sob a superfície, ao longo de centenas de milhares de anos de estagnação económica. A transição de estado, de estagnação para crescimento, parece ter sido **drástica e súbita** - e, na verdade, foi mesmo -, mas, como veremos, **os detonadores fundamentais desta transformação estavam em ação desde o aparecimento da espécie humana e a ganhar velocidade ao longo** de toda a nossa história. Além disso, tal como algumas moléculas de água da cafeteira passam ao estado gasoso antes de outras, a fase de transição da humanidade aconteceu em períodos diferentes no planeta, gerando níveis de desigualdade antes inconcebíveis entre os países que atravessaram primeiro essa fase de transição e os que permaneceram mais tempo aprisionados nela. **O que provocou esta fase de transição?**” (Galor, 2022, pp 59, 60)

Partindo da reflexão de Galor (2022), podemos afirmar que fenómenos, movimentos e outros tipos de mudança na humanidade podem ser comparados aos que ocorrem com as moléculas de água. Tal como uma cafeteira ao lume, que aparenta **não demonstrar mudanças em seu estado inicialmente**, mas somente em seu **estado mais crítico** (Galor, 2022), também o fenómeno do «Beatniks» apresenta semelhanças a destacar.

O processo inicial demonstra-se **de modo invisível**, através de **causadores graduais**, mas de uma maneira fundamental para que posteriormente possa causar a aparente **súbita transição** entre os estados. E embora haja moléculas que não se transformem imediatamente, o processo acaba fazendo com que elas também **se modifiquem como as outras moléculas**, o que reforça ainda mais a intensidade do **estado crítico** (Galor, 2022).

Em relação ao surgimento dos «Beatniks», podemos notar alguns **fatores que possibilitaram um ambiente ideal** para que este movimento surgisse naquela época. Alguns destes fatores diversos, isoladamente, talvez não seriam o suficiente para que surgisse tal **contracultura**. Mas quando todos esses fatores se juntaram, tal qual as **moléculas de água**, sucedeu um **processo que inevitavelmente atingiria seu ponto crítico**, dando luz aos «Beatniks».

Além do movimento «Beatnik», podemos também abordar o surgimento do movimento Hippie, um dos mais icônicos e conhecidos movimentos alternativos. Vale ressaltar, que assim como há **elementos catalisadores** que possibilitam o acontecimento de tais movimentos; os próprios movimentos podem também ser **causadores graduais**.

De acordo com Richard Brownell (2011), é notável que os «Beatniks» puderam influenciar indiretamente diversos jovens que não eram ligados com sua cultura. Até mesmo grandes nomes como John Lennon e Bob Dylan, que seriam personalidades ligadas ao movimento hippie, foram inspirados pela literatura dos Beats. (Brownell, 2011) Havia ainda nesse cenário uma desconfiança da geração mais jovem no discurso político do governo americano, que foi apenas se intensificando, e merece um destaque em relação à obra literária «The Power Elite», de C Wright Mills. Um livro importante para moldar essa nova visão dos jovens, e que dizia que os Estados Unidos eram liderados pelo «Establishment», termo que comumente busca descrever um grupo dominante, que decide os rumos da nação. (Brownell, 2011)

Brownell (2011) ainda cita a formação de um grupo de estudantes, que se consideravam uma nova esquerda, totalmente diferente da esquerda comunista que era repudiada pelos Estados Unidos em meio à guerra fria. Eles buscavam questionar o «Establishment», e lutar pelos direitos civis, livre expressão e instituições militares, principalmente levando em consideração que a guerra do Vietnam era um tópico altamente discutido na época. Toda essa conjuntura de desconfiança, e insatisfação, foi o bastante para fazer com que os jovens descontentes com a situação da época pudessem então tentar **criar seu próprio cenário ideal**. Surge então o começo de uma **nova era da contracultura**, com seus próprios ideais, e componentes sociais próprios, que **iam de encontro com o que era proposto pela cultura convencional**. Arte, música, visual e pensamentos políticos divergiam do que era tido como padrão, acontecendo assim **mais uma fase de transição, originando o movimento Hippie** (Brownell, 2011).

Com o exemplo tanto do surgimento dos «Beatniks», quanto dos Hippies, aparenta ser visível um **ciclo de causadores graduais que levam às transições**, que por sua vez, **geram mais causadores graduais**.

Mesmo **as contraculturas podem tornar-se catalisadores para uma mudança cultural**, como ocorreu na década de 1960, onde muitos dos problemas levantados pelo movimento Hippie puderam chegar ao conhecimento do público geral (CrashCourse, 2017).

Buscando responder à pergunta no texto de Oded Galor (2022), “**O que provocou esta fase de transição?**”, podemos considerar que o **causador das fases de transição, são os próprios causadores graduais**, ainda que pareçam ser contrários a isso em alguns casos; Tal como uma sociedade e governo com um pensamento totalmente distinto do que seria a visão de mundo hippie, acabou de certa forma, gerando justamente um movimento contrário aos seus ideais.

Complemento 2 – O Rival Puxa por Nós

Partindo do princípio que a contracultura tende a opor-se ao que é considerado «mainstream» (Lumen Learning, s.d.), podemos considerar que os dois tipos de cultura se distinguem por contraposição, sendo então suas características e identidades notavelmente dispares entre si. Buscando de certo modo ser uma resposta contrária ao que é a cultura padrão, de maneira direta, e/ou indireta, é possível relacionarmos o **surgimento de movimentos de contracultura**, como **sendo impulsionados pelo que era contrário** ao que buscavam expressar.

Ao pensarmos em palavras como: **rival, adversário, concorrente ou mesmo antagonista**; possivelmente esses pensamentos tenderão a evocar sentimentos relacionados a algo negativo: um malfeitor, um perseguidor ou simplesmente algo que irá apenas servir de empecilho, atrapalhando o progresso do lado oposto. Porém esse pensamento generalizado, ao ser analisado por um outro ponto de vista, pode mostrar-nos justamente o contrário:

“Entre meados dos anos 1970 e ao longo da década de 1980, Chris Evert Lloyd e Martina Navratilova eram as duas jogadoras que dominavam o ténis feminino. **Embora fossem adversárias quando se defrontavam no court, onde cada uma delas queria ganhar, era o respeito que tinham uma pela outra que as ajudava a tornarem-se melhores tenistas.** ‘Reconheço o que ela fez por mim **como rival, para melhorar o meu jogo**’, disse uma vez Lloyd, falando com o apreço de Navratilova. ‘E penso que ela reconhece o que eu fiz por ela’. Foi por causa de Navratilova, por exemplo, que Evert **teve de mudar a forma como jogava. Deixou de lhe ser possível ficar o tempo todo na linha de fundo do court**, teve de aprender **a tornar-se mais agressiva**. É isso que um **Rival Digno faz, puxa por nós de uma maneira que a maior parte dos outros não consegue - nem o nosso treinador**. E no caso de Evert e Navratilova, fez **subir o nível do jogo delas e do próprio jogo de ténis**”.

(Sinek, 2020, p.206)

O trecho anterior de Simon Sinek (2020) demonstra de maneira eficaz, através de um caso real, como é possível que se faça **bom proveito da presença de um adversário**. Justamente por serem **opostas durante o jogo**, cada uma das jogadoras acabava por **adaptar-se de forma a criar um jogo mais agressivo e menos acomodado**, onde **ambas elevariam seu nível de performance constantemente**. Assim como a rivalidade entre as jogadoras resultaria num **melhor desempenho durante o jogo, esse mesmo resultado, acabaria por servir como um referencial para demais jogadoras**. Portanto, **não somente a competição das desportistas seria superior, mas sim, o desporto inteiro passaria a evoluir** tendo tais atletas como concorrentes, sendo um **referencial**.

Este exemplo serve como uma ilustração do cenário cultural que possibilitou o surgimento, bem como uma maior popularização **de representantes da contracultura**. Mas não apenas houve essa ascensão por parte do lado mais «rebelde». Assim como no exemplo, **a rivalidade existente tendeu a gerar uma situação de benefício para ambas as partes**. Em um país onde os jovens poderiam decidir juntar-se a um determinado grupo de culturas subterrâneas, que iam de encontro com os valores da época, era necessário que **um novo modo de «jogar»** fosse implementado, a fim de conseguir melhores resultados numa **conjuntura com «novas regras e competidores»**. Com isso em mente, é de esperar que formas de lucrar com a situação surgissem, e foi justamente o que aconteceu.

De acordo com Thomas Frank (1997), a indústria do entretenimento acaba por produzir grande parte do que será de grande significado para a geração jovem, apesar de não terem um controle sobre como aquilo será absorvido e reinterpretado. Nota-se bastante a diferença de como o público era abordado quando se comparam as publicidades da década de 1950, e de 1960, onde inicialmente buscava-se mostrar uma visão perfeccionista através dos produtos. Na década seguinte, a abordagem muda, apesar de continuar a retratar a rebeldia da época contra o que era tido como aceito (Frank, 1997, como citado em Gair, 2007).²

As grandes corporações, que aparentemente seriam **oponentes dos movimentos de contracultura**, na realidade utilizavam de **oportunidades** que eram criadas pela simples **existência de tais movimentos**. (Gair, 2007)

Segundo Gair (2007), muitos dos que eram alinhados com um pensamento mais voltado para a **contracultura**, eram contratados pelas grandes marcas, uma vez que eram meios eficientes de publicidade. Mas o que deixa essa questão ainda mais intrigante, não é o simples fato dos anúncios serem feitos por essas pessoas, para atrair a atenção de outros com visão parecida; mas sim, a questão de que tais anúncios replicavam uma necessidade capitalista, através do desejo geracional de se atualizar perante novas ideologias, e sempre recusar o que é ultrapassado; O que acabava por ir de encontro ao **anticapitalismo tão expresso pela contracultura** (Gair, 2007).

Sendo assim, parece plausível dizer que tanto os movimentos de cultura subterrânea acabam surgindo por conta de seu adversário, e se **beneficiando com sua constante promoção** através dos média, que instiga um comportamento de quebra de paradigmas. Ao

² Frank, T. (2006). *The conquest of cool: Business culture, counterculture, and the rise of hip consumerism*. Univ. of Chicago Press

mesmo tempo que também parecer plausível dizer que as grandes empresas **também utilizam dessas transformações geradas por tais movimentos** para implementar novos meios de atuar sobre o mercado, e também de mantê-lo. Partindo de tal pensamento, pode se dizer então que **ambos puderam mudar a maneira como é feito o «jogo», e também nivelar a competição de uma maneira quase que cíclica, onde um impulsiona o outro.**

Complemento 3 – Culturas mais bem-adaptadas ao desenvolvimento moderno

Considerando que a presença de rivais implica a existência de lados distintos e, conseqüentemente, comportamentos possivelmente diversos, essa dinâmica torna-se evidente no texto a seguir:

“Erica notou, em resumo, que **certas culturas estão mais bem-adaptadas ao desenvolvimento moderno do que outras**. Numa das aulas, deram-lhe como trabalho analisar o livro *The Central Liberal Truth* (A verdade Central dos Liberais) de Lawrence E. Harrison. Os indivíduos integrados no que Harrison chama **culturas propensas ao sucesso** presumem que podem conformar o seu destino. Os indivíduos das **culturas resistentes ao progresso** são mais fatalistas. Os indivíduos das culturas propensas ao progresso presumem que a riqueza é produto da criatividade humana e pode ser aumentada. Os indivíduos das culturas resistentes ao progresso têm uma presunção de soma zero de que o que existe sempre existirá.

Os indivíduos das **culturas propensas ao progresso vivem para trabalhar**, defende Harrison. Os indivíduos **das culturas resistentes ao progresso trabalham para viver**. Os indivíduos das **culturas propensas ao progresso partilham outros valores: são mais competitivos, são mais otimistas**, valorizam o asseio e a pontualidade, colocam uma extraordinária ênfase na educação, **não veem a sua família como uma fortaleza num mundo hostil, mas, antes como uma porta para uma sociedade mais ampla, interiorizam a culpa e assumem a responsabilidade pelos acontecimentos, e não exteriorizam a culpa nem culpam os outros.**” (Brooks, 2012, p 202)

Segundo David Brooks (2012), há uma **distinção entre culturas**, sendo elas divididas entre as **propensas ao progresso**, e as **resistentes ao progresso**. Enquanto as **propensas ao progresso** buscam ter uma visão de mundo geralmente **mais otimista**, onde há a ideia de que é possível uma mudança através do trabalho, o qual é uma razão pela qual viver, os **resistentes ao progresso** parecem ter o perfil oposto. Com uma visão de mundo **mais pessimista**, pensam que não pode haver mudança, e logo passam a ver o que é **exterior à sua cultura como uma possível ameaça**.

Um comportamento que demonstra uma visão do que é **externo sendo tido como ameaça** pode ser encontrado em **subculturas**, como no caso do movimento «**Punk**» no Reino Unido. Onde num cenário em que o contexto trabalhista e a situação de desemprego eram desfavoráveis, através de suas vestimentas e atitudes provocadoras os punks buscavam rejeitar a sociedade que outrora havia os rejeitado (Marxists Internet Archive, s.d.).

Neste contexto polarizado, sabendo que a **contracultura é parte das subculturas**, e que **tende a confrontar valores dentro do «mainstream»** (Lumen Learning, s.d.); constata-se que, quando há um discurso de rebeldia, onde os valores **externos são a causa**

de revolta e supostamente os causadores dos males da sociedade, como no exemplo dos «punks» (Marxists Internet Archive, s.d.), possa haver uma associação de tal discurso a grupos fora do que é tido como a corrente cultural dominante. De igual forma, podemos afirmar que esses discursos tendem a coincidir com os princípios das **contraculturas**, que ao mesmo tempo, e dentro do espírito das culturas dominantes, parecem apresentar semelhanças com as **culturas resistentes ao progresso** descritas por Brooks (2012). Assim, podemos considerar que, por mais que a intenção dos grupos pertencentes às subculturas possa ser positiva, seu modo de pensar e agir acaba por **não se encaixar no que seria uma sociedade propensa ao progresso**, na ótica da cultura dominante. O próprio ato de se desconectar da corrente cultural dominante acaba de certo modo por reforçar a ideia de que o seu meio é um **refúgio em meio a um lugar hostil**, tal como o **culto das catacumbas** de Paris.

Por outro lado, o ato de questionar o cenário em que se vive, e tentar transformá-lo através da criação de um determinado grupo não é necessariamente algo negativo. De acordo com Brooks (2012), tal atitude pode deixar implícito que **a culpa é daquilo exterior** ao grupo formado. Assim, a mudança para um cenário ideal deveria começar não pela **contracultura**, mas sim, partir daqueles que seriam os culpados, ou seja, os de fora do grupo.

É possível assim, visualizar um **círculo vicioso**, onde cada grupo tende a olhar para o outro é sempre o culpado, a quem cabe as ações de melhoria. Neste contexto, o distanciamento entre grupos tende a aumentar.

Síntese do Tema

Este capítulo visa apresentar o assunto/base da dissertação, o qual se pretende que se expanda para outras áreas, trazer questionamentos, servindo como um ponto de vista. O «Tema» desta dissertação enquadra-se no âmbito da «Subcultura».

O nosso **cenário cultural** pode ser definido como composto pelas seguintes áreas:

- **Alta Cultura**, a qual geralmente atribui-se um teor de maior requinte aos padrões culturais apresentados por ela;
- **Cultura Popular**, sendo ela a que é considerada a mais difundida e de maior acessibilidade;
- **Subcultura**, como sendo àqueles que são pequenas comunidades, dentro de uma grande cultura;
- **Contracultura**, estando essa ao mesmo tempo inserida dentro das subculturas, porém, tendo como característica o recorrente tom opositor ao «mainstream» (Lumen Learning, s.d.).

Ainda relativamente as culturas, o texto de Robert Macfarlane (2021) permite-nos melhor identificar características operativas do funcionamento de uma **subcultura**, em particular, o culto parisiense das catacumbas. Macfarlane (2021) nos mostra que subculturas podem conter um espaço como uma **«zona autónoma temporária»**, onde aqueles pertencentes a tal subcultura podem refugiar-se, e também adotar **novos comportamentos e personas. Mantendo-se longe da vista da maioria**, porém ainda assim, com uma pequena **amostra ao público geral** do que tal subcultura possui. (Macfarlane, 2021)

Oded Galor (2022) ilustra a forma como as **transições** ocorrem ao longo do tempo em nossa sociedade. Através de seu texto, é possível compreender que há **mudanças que aparentam ocorrer de modo despercebido**. Porém, com uma melhor análise, pode-se notar que **certas mudanças se dão por meio de causadores graduais**, que podem eventualmente gerar um efeito de **desencadeamento de eventos**, e posteriormente atingir um **nível crítico**. Nível esse, que configura tal **aparente transição súbita**, que na realidade, foi uma **configuração ideal** que permitiu que um determinado resultado ocorresse (Galor, 2022).

Simon Sinek (2020) explica como pode ser **uma relação benéfica entre dois rivais**, apesar de estarem em lados opostos. No caso apresentado, as jogadoras **beneficiaram-se mutuamente de seu antagonismo**, ao melhorarem o seu desempenho. Transferindo este exemplo sobre a forma de analogia, podemos constatar que as **contraculturas**, apesar de

se oporem ao «mainstream», acabaram, de certo modo, por impulsionar o funcionamento do mesmo, através de sua atuação, fazendo com o que o «**mainstream**» **divulgasse cada vez mais a contracultura, ao passo que isso beneficia o lado capitalista do «mainstream**», tão repudiado pelo seu rival (Gair, 2007).

O texto de David Brooks (2012) destaca na história humana dois tipos de culturas observáveis:

- **As propensas ao progresso**, que se caracterizam pelo otimismo, competitividade e responsabilidade;
- **As resistentes ao progresso**, opostas às propensas que se caracterizam pelo pessimismo, considerando o mundo uma potencial ameaça, e agindo de modo a culpar outros indivíduos (Brooks, 2012)

Por meio dessas classificações de sociedade, é possível **traçar um paralelo ao tema das subculturas**, identificando assim um comportamento por meio de algumas subculturas voltadas ao **pensamento resistente ao progresso**. Ainda que tais subculturas possam ter uma causa nobre, sua conduta de modo a possivelmente **exteriorizar a culpa**, pode **distanciar grupos**, perpetuando tal **ciclo de culpa externa**.

Perspetivas

A seguir, abordaremos o tema das «**Perspetivas**», explorando as maneiras pelas quais podemos refletir sobre o assunto através da análise de outros textos e das ideias apresentadas.

Organizando-se em torno do tema principal, o capítulo compreende três textos interligados.

Este capítulo contém os seguintes tópicos:

- **Dureza e Resiliência.**
- **Culturas que traçam suas linhagens, e as que caem no esquecimento.**
- **Territórios não cartografados** e uma visão de mundo do que é desconhecido

Perspetiva 1 – Duros e Resilientes

No que refere a tipos de grupos, culturas e sociedades, é possível considerar outras categorias, para além de **propensas ou não ao desenvolvimento**. Dan Carlin (2022) afirma que estas podem ser **duras e resilientes**.

“Sob alguns aspetos, **a doença torna-nos mais fortes porque as imunidades desenvolvem-se com frequência naqueles que já estiveram doentes**. É ciência comprovada. Mas será que as pessoas que sofrem a perda de entes queridos por causa da doença se tornam **indivíduos mais duros e resilientes**? Será que as sociedades com um número elevado de pessoas nessa situação se tornam sociedades mais duras? Estas questões caem nessa zona cinzenta de coisas que intrinsecamente poderão parecer importantes, mas não podem ser realmente medidas nem provadas. Claramente, houve épocas na nossa história em que **apenas os fortes sobreviviam, por isso era melhor que uma pessoa fosse dura**. Mas poderá argumentar-se que a dureza não é uma condição tão importante para a sobrevivência como costumava ser”. (Carlin, 2022, pp. 27-28)

Ao analisarmos o que é dito por Carlin (2022), nota-se que durante certos períodos da história humana, fazia-se necessário desenvolver uma maior **dureza e resiliência** em relação aos percalços que eram enfrentados, para que a sobrevivência fosse garantida. O mesmo sucede quando somos expostos às doenças, que após enfrentadas por nossos corpos, serão combatidas mais firmemente pelo sistema imunitário (Carlin, 2022). Porém, ainda assim, faz-se questionável se aqueles impactados indiretamente por tais percalços também reagiriam da mesma forma, ou seja, criando uma maior dureza perante situações adversas.

Carlin (2022) considera notável que períodos adversos na história impactem a sociedade diretamente, mas seus efeitos também podem ser observados através de maneira indireta. Biologicamente é correto dizer que um evento pode **gerar indivíduos mais fortes**, por conta da imunidade (Carlin, 2022). Porém quando o impacto de um evento se mostra num cenário social, e não o biológico, Carlin (2022) não garante que o mesmo seja verdade.

Independentemente do surgimento de indivíduos mais duros ou não, é de se imaginar que um evento acaba por ter consequências. Como visto anteriormente, o período **pós-guerra** na França refletiu na **ascensão de uma subcultura voltada para o culto às catacumbas** parisienses. Também se sabe que o período **pós-guerra** nos Estados Unidos afetou a o cenário cultural dos jovens da época, o que possibilitou o surgimento de grupos de subcultura como os «Beats» (Brownell, 2011). Nesse caso, a **ascendência das contraculturas** era fruto de uma conjuntura causada após um episódio infeliz, que caso não houvesse ocorrido, poderia não ter potenciado o surgimento de tais grupos.

De certa forma, podemos considerar que, tempos difíceis geraram tais subculturas. Mas seria esta origem significado de **dureza e resiliência**?

Nota-se que subculturas, como por exemplo os «Hippies», buscavam se exteriorizar de modo a manifestar suas características através de atitudes, ideologias adotadas, vestimentas, arte, música, entre outros aspetos (Brownell, 2011). Pode se dizer que estas são formadas por uma busca pela contestação daquilo que é rejeitado pelos pertencentes à tal subcultura, podendo assim **ser tal contestação uma postura de dureza e resiliência** perante aquilo que é rechaçado.

A ideia mencionada no texto de Carlin (2022) de que em certa época apenas os fortes sobreviviam, o que implicaria a existência de dureza, pode reforçar a ideia de união entre os indivíduos de um grupo, a fim de que o mesmo torne-se mais forte. Porém, apesar de benéfico por um lado, pode haver uma **certa rivalidade ao que é externo** ao grupo (Sacks, 2021).

Como Carlin (2022) reflete, é possível que atualmente já não seja mais necessário possuir uma **dureza** como era antigamente, para que a sobrevivência, em seu modo literal, possa ser garantida. Porém, podemos afirmar que um grupo ou subcultura não existe simplesmente com o propósito da sobrevivência, mas pelo desejo de manifestação de seus interesses, ideias e expressão cultural. Posto isto, tal característica de **dureza e resiliência**, no que tange à expressão, aparenta ser um componente indispensável para uma subcultura e seu desenvolvimento. Porém, o que pode não ser uma característica necessária, é o ato de **resistir ao alheio**, que costuma ocorrer quando grupos são formados (Sacks, 2021).

Perspetiva 2 – Traçar Linhagens

Carlin (2022) apresenta igualmente um cenário histórico, que nos mostra outra forma de enxergarmos um grupo: se ele **consegue traçar suas origens**, ou que acaba por **cair no esquecimento**.

“No âmbito da história humana, existem **dois tipos de culturas** que tiveram um grande impacto geopolítico no palco histórico. O primeiro é constituído pelas **sociedades e culturas que conseguem traçar a sua linhagem** a versões muito anteriores de si próprias, como as civilizações chinesa e egípcia. Tiveram os seus pontos altos e os seus pontos baixos, mas foram sempre uma força política com que foi preciso lidar ao longo de milhares de anos de história, e continuam presentes. Intervenientes perenes. O segundo é constituído por **sociedades que parecem ter tido uma gloriosa era de ouro, e depois caíram na obscuridade**”. (Carlin, 2022, p. 93)

Carlin (2022) constata que, através da história, se pode observar a existência de dois tipos de sociedades: Aquelas que se mostram em evidência e perpetuaram sua relevância ao longo dos anos, ainda que houvesse obstáculos e períodos adversos, sendo **as que conseguem traçar suas origens**; e as opostas, ou seja, um tipo de sociedade onde seu esquecimento acaba por ocorrer, mesmo que anteriormente tal grupo representasse uma alta relevância (Carlin, 2022).

As sociedades **que traçam sua linhagem**, o fazem por conseguirem distinguir **seus vários momentos, e versões**. Isso evidencia que **constantemente mudanças** aconteciam para que tais sociedades pudessem eventualmente manter-se num nível de relevância até a atualidade (Carlin, 2022).

O Império Romano, apesar de eventualmente desaparecer, acabou por ter seu **fim de forma gradual**, sendo observada através da transição de eras. Ou seja, uma conjuntura foi se alterando, e consequentemente, isso acabou afetando o império, até não poder mais sustentar seu renome de outrora (Carlin, 2022).

Por contraste, o Império da Assíria, antigamente considerada a maior potência de sua época, acabou tendo seu **desfecho de forma súbita**. Devido à baixa confiabilidade e lealdade do exército, aos conflitos internos, e esforço de guerra excessivos; os assírios acabaram sucumbindo (Carlin, 2022). Apesar do rápido desfecho da Assíria, um fator que causaria o seu fim já estava presente, sendo ele criado pelas sucessões de trono, causadoras de conflitos, que por sua vez geravam guerras civis (Carlin, 2022). Tal **causador** ajudaria a gerar um **ponto crítico**, de modo a surpreender as expectativas da época, através de tal **transição súbita**.

A situação apresentada por esses impérios pode nos remeter novamente às sociedades **resistentes ou propensas ao progresso**. Os exemplos citados, apesar de

aparentarem ser sociedades inabaláveis ou intocáveis para sua época, deixaram tornar-se uma **sociedade esquecida**. Isso pode refletir como de um modo, esses impérios provavelmente, agiram de maneira a **resistir ao progresso**, presumindo que a realidade da época se manteria a mesma, bem como suas respectivas reputações.

Pode-se imaginar que uma mentalidade de **permanente domínio** por parte de uma grande potência possa gerar uma visão de subestimação referente aos adversários, ou mesmo situações adversas possíveis. Numa sociedade **propensa ao progresso**, tal mentalidade não existe, havendo uma competitividade, e respeito pelo adversário (Brooks, 2012). Como visto anteriormente, uma relação **saudável entre rivais** pode apresentar vantagens, e comportamentos que apenas impulsionam ambos os lados (Sinek, 2019).

É possível que tal presença perene dessas sociedades que conseguiram evadir ao esquecimento, possa apenas ser alcançada de maneira a não se considerarem como forças imutáveis, e moldarem-se ao que a conjuntura apresenta, afinal, tais sociedades apresentam altos e baixos ao longo de sua história.

Perspetiva 3 – Territórios Não Cartografados

Ainda em sua obra (Carlin, 2022) também é possível encontrar situações e exemplos na história que podem auxiliar num melhor entendimento de como age um povo, ou sua progressão ao longo do tempo. No texto a seguir, Carlin (2022) nos mostra **a visão do mundo desconhecido** em tempos antigos, e traça um paralelo com nossa realidade atual.

“Na história antiga e medieval, não saber como era o mundo para lá de um certo ponto no mapa e dar com um Estado, cultura ou povo completamente desconhecido não era apenas possível, mas, **à medida que os impérios se expandiam, inevitável**. Vivemos numa era em que **todo o mundo foi mapeado** e em que as imagens de satélite tornaram toda a superfície do planeta acessível ao conhecimento. **Os nossos mapas já não têm monstros marinhos representando os vastos territórios na fronteira do mundo que não estão cartografados nem são conhecidos**. Os modernos estratégias de defesa não saberiam por onde começar se tivessem de gerir, ou planificar, áreas do globo que estavam tão escondidas deles como se fossem o lado oculto da Lua.” (Carlin, 2022, pp 122, 123)

No trecho citado de Carlin (2022), nos é apresentado o tema do **território desconhecido**, partindo de dois pontos de vista diferentes, sendo eles em épocas e circunstâncias distintas. Do ponto de vista da história antiga, onde ainda era possível encontrar áreas inexploradas, portanto desconhecidas, era uma certeza eventualmente haver um encontro com algo incógnito, que muitas vezes, acabava sendo **representado através de monstros** nos mapas (Carlin, 2022). Porém partindo de uma visão atual, onde os avanços tecnológicos possibilitam um conhecimento completo da superfície do planeta, e também a acessibilidade ao conhecimento de tais áreas outrora desconhecidas; já não possuímos mais representações exageradas ou equivocadas em nossos mapas como era feito na representação de áreas desconhecidas através de monstros (Carlin, 2022).

Tal como ocorreu em tempos remotos, o que é visto como desconhecido, poderia acabar sendo representado de maneira a não condizer com a realidade, dado o exemplo dos monstros marinhos (Carlin, 2022). Uma visão do que é incógnito representada através de monstros, pode demonstrar uma **visão negativa acerca daquilo que está a ser especulado**. Essa visão de mundo caracteriza as já citadas **culturas resistentes ao progresso**, onde as mesmas constantemente enxergam aquilo que é externo como um potencial perigo ou ameaça (Carlin, 2022).

Carlin (2022) diz que o contato com o exterior acabava sendo inevitável à medida que a expansão dos impérios acontecia. Podemos também retirar do texto (Carlin, 2022) a ideia de que **a maneira de como agir acaba sendo facilitada quanto mais se conhece o exterior** - “Os modernos estratégias de defesa não saberiam por onde começar se tivessem

de gerir, ou planificar, áreas do globo que estavam tão escondidas deles como se fossem o lado oculto da Lua” - (Carlin, 2022, p 123).

De certa forma, tal como a subcultura dos «amantes das catacumbas» buscava se refugiar em uma zona onde poderiam agir com novos comportamentos e personas, fora do alcance daqueles da superfície (Macfarlane, 2021), ela poderia ser vista como uma **área desconhecida à superfície**. Sendo essa subcultura, ou mesmo outras tidas como desconhecidas ou mesmo «não cartografadas», sua interpretação por meio daqueles exteriores a ela pode estar **passível de equívocos**, assim como eram representados os monstros na cartografia antiga.

Problema

Neste capítulo será abordado o «Problema», o qual pode ser entendido como as características identificadas que atuam de maneira negativa, com o objetivo de apontar uma questão que pode ser contornada por meio da busca de soluções.

A estrutura deste capítulo é delineada pela introdução de um tema central, ao qual são vinculados três textos suplementares que contribuem para o seu desenvolvimento e ampliação. Ao final do capítulo será possível visualizar uma síntese contendo as ideias principais.

Os tópicos a serem abordados neste capítulo são:

- **Tender às preferências.** Preferir o caminho mais confortável.
- **Fuga do que é confortável.** Como tal ação pode ser benéfica.
- **Recusa do novo,** mantendo apenas o que é conhecido.
- **Sinapses e as redes neurais.**

Tender às Preferências

1. Introdução

“Ao longo dos séculos foram escritos milhões de livros sobre o sucesso e como ser bem-sucedido. Porém, essas narrativas ocorrem normalmente à superfície dos hábitos sociais. David Brooks procurou através da história de um casal normal mostrar o lado mais íntimo e as explicações desconhecidas para o sucesso. Uma das descobertas centrais deste estudo é que somos mais do que fruto do nosso pensamento consciente. Somos, sobretudo, resultado do pensamento que decorre abaixo do nível da consciência.” (Bertrand, 2012)

Brooks (2012) afirma ter como um dos objetivos de sua obra, demonstrar a relação do consciente com o inconsciente, e ainda traçar os impactos sociais, políticos e morais decorrentes das descobertas acerca da mente humana.

“As partes inconscientes da mente não são vestígios primitivos que precisem de ser entendidos para que possamos tomar decisões acertadas. Não são cavernas de impulsos sexuais reprimidos. Pelo contrário, é nas zonas inconscientes da mente, que são a sua maior parte, que as decisões e os atos decisivos do pensamento ocorrem. Esses processos submersos são o campo de cultivo do sucesso.” (Brooks, 2012, p. 2)

De tal maneira, podemos sob a ótica do autor, compreender como nosso «eu» é formado – “E, através do sempre enriquecedor entrelaçamento das nossas redes, tornamo-nos verdadeiramente nós próprios. Mais do que qualquer outra coisa, procuramos estabelecer relações cada vez mais profundas e complexas.” (Brooks, 2012, p.5) – através das ações impulsionadas por nosso inconsciente. “O vosso inconsciente quer entrelaçar-vos na densa teia de relações que são a essência do florescimento humano.” (Brooks, 2012, p.6)

2. Tender às Preferências

David Brooks (2012) apresenta-nos um ponto de vista interessante no sentido de compreender a relação de um espectador com um objeto artístico, explicando a criação de **preferência**, e como esta se proceder no campo das artes:

“Enquanto cria o quadro, a mente está também a avaliá-lo. Um grande acervo de investigação determinou que as pessoas partilham determinados gostos. Como Denis Dutton defende em *The Art Instinct* (O Instinto para a Arte), em todo o mundo, **as pessoas gravitam para determinado tipo de quadro** – paisagens com espaços abertos, água, estradas, animais, e algumas figuras humanas. **A proliferação de quadros com casinhas de campo responde a essa preferência.**”

Os psicólogos evolutivos **sustentam que as pessoas de todo o mundo preferem quadros de paisagens que correspondam à savana africana, onde a humanidade teve origem.** Em geral, em todo o mundo, desagrada às pessoas olhar para vegetação densa, que é proibitiva, ou desertos vazios, que não têm comida. **Preferem largos espaços relvados pontilhados de árvores e arbustos, uma fonte de água, vegetação diversificada, incluindo flores e árvores de fruta, e uma visão desimpedida do horizonte, pelo menos numa direção.** Alguns críticos notaram que os quenianos preferem telas da Escola do Rio Hudson a telas da sua própria terra. Isso acontece, argumentam, porque a paisagem próxima do rio Hudson nos arredores de Nova Iorque tem semelhanças mais estreitas com a savana africana do Pleistoceno do que a paisagem atual e mais seca do Quênia." (Brooks, 2012, pp 448, 449)

Brooks (2012) destaca que o público em geral tende a preferir quadros que possuam determinadas características que remetem para **paisagens associadas a ambientes onde surgiu a humanidade**, ou para ambientes onde se sentem mais seguros e/ou com maiores recursos, ou seja, paisagens consideradas como mais **reconfortantes e acolhedoras**, como paisagens abertas, água, pessoas, etc. Já as características que se opõe às mencionadas, são tidas como menos preferidas.

Com base no que é apresentado por Brooks (2012), é possível supor que **uma questão evolutiva** possa fazer com que haja uma predileção relativa à preferência em um determinado cenário, que se pode definir como **um caminho mais favorável e seguro**. Apesar de não estarmos mais numa época similar à dos nossos antepassados, é aparente **uma ligação que ainda se perpetua**, evidenciada através de uma preferência artística patente nas pinturas. Há que destacar o papel da herança cultural e fisiológica recebida dos nossos antepassados, suas ações, instintos e **preferências em meio a ambientes adversos**. Tal inclinação pode ter nos trazido resultados benéficos ao longo dos anos. Mas o foco a ser apontado e discutido aqui não é simplesmente a **tendência às preferências e a escolha pelo conforto**, mas também o que o oposto disso possa provocar.

De acordo com Margaret Macmillan (2021), grandes descobertas médicas, e evoluções no âmbito da tecnologia surgiram a partir de guerras, que **apesar de terem um efeito destrutivo, acabaram também por trazer criações que seriam vitais** para tornar nossa vida mais confortável. Ainda que não criassem uma determinada tecnologia benéfica, certas vezes o próprio ambiente de guerra poderia possibilitar a concretização da mesma. Um exemplo deste facto é o caso da Penicilina, que já havia sido inventada na década de 1920, mas somente teve fundos suficientes para ser produzida durante a segunda guerra mundial (Macmillan, 2021).

Dado que **o próprio pintor acaba por autorregular seu quadro ao passo que ele é criado** (Brooks, 2012), podemos considerar que, para então mudar uma obra, será também necessária **uma mudança no artista, e/ou em sua visão acerca do mundo**, ou tema. Assim, os impactos da guerra que acabaram gerando mudanças a nível tecnológico e médico,

também se estenderam pelo meio artístico (Macmillan, 2021). Um exemplo é a série de obras de Goya, intitulada «Os Desastres da Guerra», onde o autor decide por expressar sua arte de maneira mais cru, através de cenas violentas e corpos mutilados, e decidindo por não utilizar cores nas obras (Macmillan, 2021). Mas não só as guerras podem **gerar novas características, estilos e vertentes artísticas**; os Cubistas buscavam representar em suas obras, o mundo em fragmentação por eles observado, assim como os futuristas, buscavam capturar a visão de um mundo futurista e mais veloz (Macmillan, 2021).

Com base nos exemplos anteriores, e no contexto das evoluções criadas em ambientes hostis, podemos questionar se, no ponto de vista artístico, **uma fuga do que seria tido como confortável, poderia acabar também provocando uma situação que resultasse num salto evolutivo em outras áreas?**

Complemento 1 – Recusa do Novo

Ainda num contexto da **busca pelo conforto**, podemos analisar um caso onde a **negação do que é novo** apresenta-se por meio de uma condição neurológica. O texto a seguir de Pedro Cabral (2021), descreve-nos características associadas ao autismo, e alguns impactos decorrentes da condição:

“A repetição, tão típica do autismo, é, no fundo, a impossibilidade ou a recusa de tudo o que sejam coisas novas. Uma incapacidade, voluntária ou não, em se aproximar do que se não conhece. Novos objetos, novos temas, novas pessoas, novos gestos. A ausência de motivação para comunicar com os pares tem a ver com **o risco de surpresa que eles sempre trazem e que, no fundo não é mais que outra forma da mesma recusa do novo.** Essa dificuldade ou impossibilidade em lidar com um ambiente em mudança terá a ver com a dificuldade em alterar as “grelhas” usadas até então na interpretação desse ambiente. **Uma dificuldade em lidar com o exterior, sempre inesperado, não será justamente aquilo que se pode esperar de alguém que não se consegue modificar no interior, que não consegue perspetivar as coisas de outra maneira e que fica assim cativo do seu passado?** Nesta perspetiva, todos os problemas de A. deverão ser mesmo decorrentes de uma dificuldade que o tenha desde **sempre impedido de mudar. Impedido de esquecer o que aprendeu antes e, portanto, de acrescentar algo de novo. Impedindo de apagar velhas memórias inúteis, de as atualizar e reescrever a sua história** de uma forma adaptada ao presente e preparada para um futuro que provavelmente será novo.” (Cabral, 2021, p.158)

Resumidamente, o conceito de **autismo** acaba por **refletir num comportamento de autodefesa** no que tange às possíveis novidades, e **o risco de serem surpreendidos** com aquilo que é novo (Cabral, 2021). Para que não se interaja com o novo, é então utilizada a **constante repetição daquilo que já é conhecido, sem riscos, ou surpresas inesperadas**, o que implica na **negação de novos conhecimentos**, e na retenção de memórias que já podem não ser mais tão úteis quanto eram (Cabral, 2021).

Se anteriormente foi exemplificada **uma mudança na visão** de artistas, **resultando no surgimento de novas peças artísticas, estilos e movimentos** (Macmillan, 2021), o oposto pode ser observado no autismo.

Para que se dar esta mudança de visão nos artistas, podemos afirmar que não bastava apenas que eventos como guerras e declínios sociais ocorressem. Partindo da ideia de que, **um interior não modificado, possa contribuir para uma dificuldade em lidar com a parte exterior** (Cabral, 2021), é possível a reflexão de que **era também necessário que os impactos de tais acontecimentos pudessem ser absorvidos**, do exterior, para o interior, mudando o artista ou sua ótica acerca do mundo. E somente então, tais impactos poderiam ser transmitidos através de suas obras.

Diferente dos artistas do exemplo, pessoas com **autismo possuem dificuldade em lidar com a interiorização** daquilo que é externo e desconhecido, voltando assim a recorrerem ao **conhecimento que já possuem**.

Cabral (2021) ainda questiona se **a constante mudança do mundo seria a razão pela qual os autistas possuem uma dificuldade para lidar e interagir** com ele. Parece lógico afirmar que a **não adaptação às incessantes mudanças** do mundo, especialmente na atualidade, onde avanços são obtidos com tamanha velocidade; **resultará em uma estagnação**, que por sua vez **dificultará ainda mais uma possível readaptação futura**. E tal como pode haver essa dificuldade em relação às mudanças constantes, o mesmo poderia **ocorrer relativamente a outros âmbitos**, como também o artístico.

Dito isto, parece ser importante que a arte não adote **as características encontradas no autismo**, baseada apenas em seus **conhecimentos prévios e agindo de maneira confortável** (Cabral, 2021). Diversos estilos e movimentos tornaram-se possíveis apenas por conta de um comportamento que buscava **trazer ruturas, de maneira vanguardista e experimental**, como indicado por Macmillan (2021), possibilitado mudanças constantes.

Complemento 2 – Redes Sinápticas

Sabe-se que as subculturas podem ter sua individualidade no meio de uma grande cultura (Lumen Learning, s.d.). Neste contexto, é interessante entender processos de **como uma identidade, estilo, ou vertente podem ser formados**.

David Brooks (2012) pode nos ajudar a identificar o processo que permite que «personalidades» sejam criadas:

“Faço aqui uma pausa, porque o **processo de sinaptogênese** é parte do cerne de quem Harold era. Durante milénios os filósofos procuraram uma definição do eu humano. **O que é que faz uma pessoa inexoravelmente ela própria, apesar das mudanças por que passa todos os dias e todos os anos?** O que é que unifica todos os pensamentos, ações, emoções que perpassam cada vida? Onde está o verdadeiro eu?

Parte da resposta reside no padrão de conexões sinápticas. Quando deparamos com uma maçã, as **nossas percepções sensoriais acerca dessa maçã (cor, forma, textura, aroma, etc.) são transferidas para uma rede integrada de neurónios conectados que disparam simultaneamente**. Estes disparos, ou impulsos eletroquímicos, não estão concentrados numa secção do cérebro. Não existe uma secção de maçãs. **A informação acerca da maçã está disseminada por uma rede altamente complexa**. Em determinada experiência, um gato foi ensinado a encontrar comida atrás de uma porta marcada com uma forma geométrica específica. Essa forma geométrica desencadeou reações relacionadas com a aprendizagem em mais de cinco milhões de células do cérebro do gato. Noutra experiência, a capacidade de distinguir o som de “P” do som de “B” foi representada em 28 locais diferentes dentro do cérebro humano.

Quando Harold via um cão, uma rede de neurónios disparava. **Quanto mais via cães, mais densa e eficiente se tornavam as conexões entre os neurónios. Quantos mais cães vemos, mais rápida e complexa se torna a rede dos cães, e melhores nos tornamos na percepção das qualidades gerais caninas e das diferenças entre raças. Com esforço, treino e experiência, conseguimos aperfeiçoar a subtilidade das nossas redes**. Os violinistas têm uma grande densidade de conexões na área do cérebro que corresponde à mão esquerda, já que tanto a usam ao tocarem o seu instrumento”.

(Brooks, 2012, pp 75, 76)

Segundo Brooks (2012), uma habilidade **não é apenas formada a partir de uma única ligação neural, e nem mesmo em um único ponto**. Ela é formada e aperfeiçoada **através de diversas conexões neurais**, que formam uma rede em diversas partes do cérebro, sendo também essa **rede, mais intensificada ao passo que é utilizada**. Logo, **a prática leva ao aperfeiçoamento** (Brooks, 2012).

O texto de Brooks (2012) pode ainda ser comparado ao processo da **transição súbita** (Galor, 2022), onde aparentemente algo ocorre, e parece não haver uma causa anterior para tal transição. Porém, assim como as **diversas ligações neurais em diferentes áreas** podem em conjunto levar a um determinado resultado, **os fatores prévios ao processo da transição** também são responsáveis pelo seu acontecimento.

Também é notório que o texto explica parte da razão de uma **identidade**, ou personalidade ser o processo de **sinaptogênese**, que permite que várias percepções e

experiências possam ser integradas numa rede, que à medida que é utilizada, torna-se mais densa (Brooks, 2012). Não sendo as sinapses divididas em único ponto, é preciso que haja conexão entre áreas distintas numa grande rede (Brooks, 2012). Fazendo um **paralelo entre a sinaptogênese e os movimentos de subcultura**, poderíamos supor que a interação entre tais movimentos, com outras áreas, vertentes, ou grupos distintos poderia ser algo benéfico para sua evolução. Ou seja, pode-se conjecturar que **quanto mais áreas desconhecidas forem exploradas, maior as chances de um progresso** significativo de uma determinada subcultura, tal como no aperfeiçoamento de uma rede neural através das sinapses.

Como visto até agora referentemente aos movimentos de contracultura, e mesmo artísticos, é possível considerar que quando algo se torna um movimento, já existe uma identidade com determinadas características e fatores anteriores que possibilitaram tal configuração.

Porém, **tendo em conta os paralelos apresentados**, como a caracterização do autismo e grupos artísticos; poderemos considerar essa configuração **e predisposição ao que é habitual** a um determinado grupo como um problema, por poder causar um **afastamento do que é considerado desconhecido**. Presume-se então, que **nossa tendência ao conhecido faz nossas redes não evoluírem, assim como o mesmo também ocorre em grupos, e movimentos**.

As **redes sinápticas, que possibilitam nossas várias aptidões, e refinamento das mesmas; só o fazem por conseguirem conectar diversos caminhos neurais, em diversas áreas do cérebro** (Brooks, 2012). É de se pensar que o modo multifacetado da **sinaptogênese agir, possa ser parte da solução** para o comportamento de movimentos, que tal como no autismo, estão **presos ao que já é conhecido**.

Síntese do Problema

Através do texto de Brooks (2012) relativo às preferências que o público em geral apresenta por obras que possuem determinadas características, podemos notar que há uma tendência para a predileção por contextos que **refletem um comportamento que visa o conforto**.

Apesar de procurarmos e empatizarmos com situações benéficas de conforto, podemos igualmente constatar que **situações de adversidade, como guerras, estimularam mudanças em diversos cenários**, como no ramo da medicina, ou mesmo da arte (Macmillan, 2021)

Sabendo que **cenários adversos podem causar mudanças**, a fuga do que é considerado confortável pode mostrar-se como uma **provável maneira de conseguir uma evolução**.

O texto de Cabral (2021) mostra que, através dos comportamentos relacionados ao autismo, pode-se identificar **uma constante repetição do que é conhecido**, podendo implicar a **não absorção de novos conhecimentos**. Além disso também se nota uma **dificuldade em interiorizar fatores externos**, o que faz com que haja uma utilização do que já está **interiorizado e familiarizado** (Cabral, 2021).

Assim sendo, **absorver fatores externos**, aparenta ser um modo de agir a fim de **evitar replicar** os comportamentos relacionados ao autismo, tornando possível o **surgimento de novas ideias**. Tal como ocorreu com pintores, que em cenários infelizes, puderam de certa forma transmitir sua visão através das artes (Macmillan, 2021).

David Brooks (2012) ainda apresenta o conceito das **redes sinápticas**, que nos permite melhor compreender o funcionamento das **redes neurais através da sinaptogênese**. Estas possibilitam que conexões neurais sejam feitas de forma a se **aperfeiçoarem à medida que estimuladas**. Além disso, as ligações **não se concentram em um único local**, mas formam suas redes através de **sinapses em diversas áreas** do cérebro (Brooks, 2012).

Tendo isso em mente, podemos fazer uma **comparação** entre as redes sinápticas e os **movimentos de subcultura**, sendo possível considerar que a **interação entre esses movimentos, com áreas distintas ao seu conhecimento pode ser favorável**. Tal como as redes sinápticas também se beneficiam através de suas ligações em várias áreas do cérebro, formando **redes cada vez mais densas e eficientes** (Brooks, 2012)

Assim como ligações neurais em áreas distintas podem levar a um certo resultado, é plausível haver uma comparação com o **processo de transição súbita** apresentado por Galor (2022), já que **os fatores prévios ao processo da transição** também são responsáveis pelo seu resultado.

Solução

No capítulo seguinte será abordada a «Solução», entendendo-se como as opções de como é possível pensar num modo de atuação, com o objetivo de procurar cominhos de resolução, para os problemas apresentados anteriormente.

Este capítulo está organizado de através da apresentação de um assunto principal, ao qual são associados três textos complementares que se associam a este, desenvolvendo e ampliando. No final do capítulo será possível observar uma Síntese com as ideias principais.

Os tópicos a serem abordados neste capítulo são:

- **Fundir padrões.** Unir essências de forma a gerar algo novo.
- **Fusão por oposição ou semelhança.** Exemplificados por meio do sincretismo religioso.
- **Potencialização da Diversidade.** Tal fator podendo agir como catalisador.
- **Transferir experiências.** Pontes entre culturas e grupos.
- **Inversão de Papéis.** O exercício da Empatia.

Fundir Padrões. Imaginação

David Brooks (2012) apresenta na sua obra, um caminho que pode ser **vital para a resolução dos problemas citados** anteriormente. Problemas decorrentes da adoção de um **comportamento confortável** poderiam ser resolvidos através de um conceito já conhecido por nós, mas que nem sempre tem a atenção que merece em relação à sua complexidade, e usabilidade em cenários reais: **A imaginação**.

“Observamos os padrões variáveis do mundo e construímos essências. Construída a essência, que consiste num padrão de disparos, podemos fazer muitas coisas com ela. Podemos pegar na essência de cão e depois invocar a essência de Winston Churchill que armazenamos na cabeça; e depois conseguimos imaginar a voz de Winston Churchill a sair da boca do cão (ajuda que o cão seja um buldogue e que exista sobreposição entre os padrões neurais que nos permita dizer que “é mais ou menos parecido”).

A esta atividade de fundir padrões neurais chama-se imaginação. Parece fácil, mas é muito complicado. **Consiste em tomar duas ou mais coisas que não existem juntas, fundi-las na mente, e depois fazer emergir uma terceira coisa que nunca existiu.** Como Gilles Fauconnier e Mark Turner escrevem em *The Way We Think (A Forma Como Pensamos)*, **“edificar uma rede integradora envolve constituir espaços mentais, estabelecer relações entre espaços, prever seletivamente as fusões, localizar as estruturas partilhadas, retroagir em função da informação recebida, recrutar novas estruturas para a informação recebida e a fusão, e gerir várias operações simultâneas dentro da própria fusão”** E isso é só o início. Quem tiver inclinação para raciocínios intrincados e, por vezes, indecifráveis, pode ler as obras dos cientistas que estão a tentar descrever a sequência exata de eventos que entram na imaginação ou - como eles por vezes lhe chamam nessa sua intrigante terminologia - na integração de dupla via.” (Brooks, 2012, pp 78, 79)

Pode o termo **«imaginação»** soar como simplista, ou mesmo uma característica tida como básica, e de fácil execução. Porém o trecho acima mostra-nos que a imaginação não deve ser resumida a algo tão simples quanto aparenta.

Independente de qual seja o assunto ou área em questão, para que uma nova ideia ou conceito possam surgir, e partindo do texto de Brooks (2012), podemos considerar necessário que haja **essências criadas a partir de padrões observados**, para assim ser gerada **uma nova resultante**. O processo não consiste apenas em unir essas essências. Para que essa união seja possível, é preciso haver **uma integração de conceitos através de uma rede**, que irá efetuar diversas atuações em simultâneo (Brooks, 2012)

Em modo comparativo, poderíamos partir da ideia de que a criação de novos conceitos, através da **imaginação**, se dá como na culinária. Tomando o final de uma receita como a ideia resultante das demais fundidas anteriormente, e as ideias em **fusão como ingredientes**, poderíamos supor que a simples junção dos ingredientes não é o suficiente para a elaboração eficaz da receita. Tal como na preparação de um prato, cada «ingrediente» deveria ser processado de uma determinada maneira, e gerindo diversas ações ao mesmo

tempo, para que haja sucesso ao fim da receita. Uma **simples mudança** em uma das etapas poderia arruinar uma receita, ou criar algo novo, com um sabor **nunca antes experienciado**.

Se analisarmos por exemplo o movimento «**underground comix**», ou mesmo qualquer outro movimento artístico, é notável que **são resultados da junção de outros elementos**.

Com base no que foi apresentado referente às **transições súbitas e seus causadores**, e também o surgimento de movimentos como os «Beats», é plausível dizer que **os padrões observados por cada movimento são diferentes, e também processados de diversas maneiras consoante o movimento, dando sua característica única ao movimento resultante**. O «underground comix», por exemplo, presenciava a visão do movimento hippie dos anos 1960, e era influenciado por ele, e seus motivos de revolta eram também refletidos nas bandas desenhadas (Sabin, 1996). **Estes demonstram padrões observados e incorporados ao movimento**, sendo parte do que formou o que conhecemos hoje como «underground comix». **Os padrões compartilhados pelo underground comix**, poderiam ser os mesmos de outros movimentos existentes (independentemente se dentro, ou não, das artes visuais), mas **a forma como a imaginação se dá, permitiria** que com esses mesmos padrões, houvesse **a possibilidade de resultados diversos**.

Partindo do princípio de que **novas obras, estilos e movimentos são criados através do processo da imaginação**, que requer a combinação de padrões já existentes, poderíamos supor que **quase tudo acaba sendo um «remix»³**. O fato de ser possível **encontrar diferentes remixagens de uma única música**, poderia demonstrar como **um padrão pode ser processado de diversas maneiras**. Lúcia Leão (2016), demonstra ser possível através do cenário musical realizar o remix por meio de três métodos:

- Estendido, sendo uma ampliação da duração de uma música já existente;
- Seletivo, mantendo a essência da música, porém com alterações, adições de outras músicas, e remoção de elementos.
- Reflexivo, onde altera-se estruturalmente a música, podendo ser mais complexa, elevando o patamar estético do remix (Leão, 2016)

De acordo com Leão (2016), não apenas no âmbito musical é possível também **agir sobre outras áreas por meio do remix**. No mundo artístico visual, é possível encontrar a cópia, remake, citação e apropriação. O famoso urinol de Duchamp por exemplo, foi também

³ Sobreposição e combinação de sons, com música já gravada anteriormente (Remix – Dicionário Online Priberam de Português, s.d). Porém, dentro do contexto, indica uma mistura de elementos diversos.

material de releitura para Sherrie Levine, que fez uma releitura da obra, de modo a esculpi-la em bronze (Leão, 2016).

No que tange às misturas, um termo interessante pode ser apontado, **o sincretismo**. Termo que compreende a **fusão** de doutrinas, ou religiões, pode ser notado em diferentes manifestações religiosas (Priberam, s.d.). De acordo com Ferretti (2013), **três significados principais** podem ser destacados com a finalidade de melhor caracterizar o que seria o sincretismo, sendo eles a **«convergência»**, o **«paralelismo»**, e a **«mistura»**. A fim de melhor ilustrar as fusões no campo da imaginação, e como se dá a criação de um **«terceiro elemento»**, o **sincretismo religioso** será vital para essa demonstração. No caso, a manifestação religiosa do «Tambor de Minas»⁴, será o assunto abordado.

No livro «Repensando o Sincretismo», de Sérgio Figueiredo Ferretti (2013), o autor apresenta algumas ideias de pesquisadores acerca do assunto, dentre eles, Roberto da Matta (1987), **constatando que a sociedade brasileira possui uma facilidade em criar relações e construir pontes; o que muito tem a ver com o sincretismo** e o Tambor de Minas. Tal religião brasileira, possui origens africanas, e seu sincretismo ocorreu através de um processo sociocultural observável. **A perda de algumas referências** religiosas por parte dos negros no Brasil pode ter agido de modo que houvesse então uma **necessidade de reparação de perdas, havendo assim a junção** com outras crenças (Ferretti, 2013).

Segundo Ferretti (2013), o Tambor de Minas, **através da junção de elementos** da religião africana, com outras religiões, consegue agir de modo a evitar conflitos, ou ruturas. “Na mina **procura-se somar e não confrontar forças**. Assim, os santos são publicamente colocados, em imagens, no centro do altar católico, são pendurados em quadros, nas paredes das casas” (Ferretti, 2013, p.101). No Tambor de Minas também **acreditam haver a necessidade de uma adaptação aos costumes locais**, sendo um exemplo disso o respeito à Quaresma. O ritual «arrabam», celebrado no Tambor de Minas, por exemplo, é uma celebração que se assemelha à Quaresma no que consta à representação de épocas de transição, e pode ser um **paralelo com o ritual católico** (Ferretti, 2013). Mesmo que a abordagem católica se mostre como um tempo de jejum e penitências, e o arrabam aborde de maneira contrária, mostrando-se um rito de fartura (Ferretti, 2013).

Além da raiz africana da religião, **outros elementos que compõe seu sincretismo** e podem ser apontados são o **catolicismo, o espiritismo, e a maçonaria** (Ferretti, 2013). Como já mencionado, dentro do catolicismo é possível notar o paralelo entre a Quaresma, e o rito do arrabam, porém também é notável que os chamados «voduns» ou «guias», são

⁴ Nome utilizado no Maranhão para a religião de origem africana (Ferretti, 2013)

correspondentes aos chamados «anjos da guarda». Fenómeno que também pode ser visto em relação aos orixás, e os santos católicos, sendo esse processo de **correspondência, ou paralelismo** um dos mais comuns (Ferreti, 2013).

Ao comparar o Tambor de Minas ao **Espiritismo Kardecista**, pode notar a semelhança da ideia das reencarnações (Ferreti, 2013). E relativamente à **maçonaria**, há também a questão de não se contar tudo sobre a religião, havendo um certo mistério envolvido, onde apenas os mais graduados poderiam conhecer todos os segredos. Para além disso, ainda é possível relacionar o símbolo do triângulo da maçonaria, com altares do Tambor de Minas (Ferreti, 2013).

De volta ao **sincretismo**, Ferreti (2013) explica como o Tambor de Minas incorpora **três processos principais**. Pode-se dizer que há **convergência ou adaptação** entre ideias africanas e de outras religiões, como a reencarnação; que há **paralelismos ou justaposição** entre santos e orixás; e **mistura ou junção** observadas em alguns rituais como o batismo (Ferreti, 2013).

Tal como no mundo das artes é possível que se veja com **maus olhos** as práticas de «**remixagens**», «**cópias**», ou **qualquer ideia que remeta à adoção de algo já existente**; o mesmo pode ser visto em relação ao **sincretismo**. Apesar do reconhecimento de que todas religiões são sincréticas, a **negação do sincretismo**, e a evasão ao assunto são presentes ainda assim (Ferreti, 2013). No Tambor de Minas, porém, há o reconhecimento das diferenças presentes em relação aos fundadores africanos da religião (Ferreti, 2013).

Apesar do fator sincrético abordado, Ferretti (2013) deixa claro seu ponto de vista de que em alguns grupos da religião, **há preservação da identidade** étnica negra, devido à predominância das tradições das raízes africanas da religião.

Com base no exemplo visto do Tambor de Minas, nota-se que ainda é possível que **as identidades originárias possam manter-se**, ainda que com sincretismos, sendo eles por **convergência, paralelismo ou mistura** (Ferreti, 2013). E que assim pode haver a **sobrevivência de uma religião, ou movimento**, mesmo que seja necessário a adequação à um determinado cenário.

O **sincretismo** deixa claro que o surgimento de um **novo resultado** não consiste apenas na junção de alguns elementos de forma descriteriosa. Tal como há passos a serem seguidos em uma receita, e sua importância na resultante final, é plausível afirmar que o mesmo também pode ser observado no sincretismo. **Uma adaptação** ao cenário foi importante para o Tambor de Minas. E podemos considerar que o mesmo venha a suceder a outras realidades, como no mundo artístico. **A convergência, paralelismo, e mistura,**

podem ser vistos como algumas das **maneiras de se preparar a «receita» referente à imaginação.**

Ainda dentro do âmbito religioso, podemos observar outro exemplo do processo de **fusão**, no qual este ocorre através da **junção do elemento religioso, com uma visão racional e que de alguma forma, busca aproximar-se também do pensamento científico.** Também já tido como elemento de fusão no Tambor de Minas, analisaremos agora o **Espiritismo Kardecista.**

Paulo Henrique de Figueiredo (2019), conta em seu livro acerca do Espiritismo, diversos aspetos da religião, bem como suas origens. Surgida na França, teve seus **predecessores** surgidos no fim do século XVIII, que buscavam analisar o conceito de alma de forma científica, como objeto de estudo. Dentre esses **percursores**, podemos nomear a homeopatia, magnetismo animal, e a frenologia espiritualista. (de Figueiredo, 2019)

Numa França pós-Revolução, como **reação ao domínio dogmático da Igreja, houve o surgimento de um pensamento materialista extremo**, onde era comum a incredulidade. E tal como é comum acontecer à fatos extremos, houve uma **reação contrária** (de Figueiredo, 2019). Surgia então **“o interesse pelo desconhecido e uma reação inevitável para as ideias espiritualistas”** (de Figueiredo, 2019, p.30).

Como resultante desse **interesse provocado pela extrema incredulidade**, o ensino superior de ciências morais após 1832, adotou o conceito do Espiritualismo Racional, onde há a ideia de alma encarnada, ou seja, um ser duplo (de Figueiredo, 2019). Com ideias pautadas na metodologia científica, o Espiritualismo Racional buscava **acabar com a fé cega, trazendo a racionalidade**, e posteriormente serviria para o desenvolvimento do Espiritismo Kardecista, sendo também um pré-requisito para a total compreensão do Espiritismo (de Figueiredo, 2019).

Apesar de **poder ser enquadrado no tema religioso, o Espiritismo Kardecista não se considera uma religião, mas sim, uma doutrina filosófica** (de Figueiredo, 2019). Ainda que possua bases presentes em praticamente todas as religiões, como a ideia de Deus, e Alma, e também crie **paralelos** com outras religiões no que tange aos termos, assim como no **Tambor de Minas.**

Vemos então a partir dessa breve análise do **Espiritismo**, que o surgimento de um **cenário extremo também pode ser um elemento importante no surgimento de algo novo.** Tal como aconteceu também no **«underground comix»**, nascido de um período de **descontentamento com o cenário moralista e censor**, aliado com valores de **contracultura** na época (Sabin, 1996).

Também se nota que, para a realização de uma **fusão**, pode-se utilizar aspetos que **aparentemente são contraditórios, ou totalmente opostos.** No caso em questão,

perspetivas religiosas e científicas uniram-se, de modo a criar uma filosofia científica. Logo é possível presumir que uma **fusão** não apenas pode se dar por meio da incorporação de elementos por **semelhança**, como exemplificou-se no **Tambor de Minas**; mas também por **oposição**, como visto no **Espiritismo**.

Complemento 1 – Potenciar a Diversidade

Ainda relativamente ao processo de fusão que ocorre de elementos diversos, Galor (2022) exemplifica em seu texto, como a diversidade no âmbito musical foi capaz de gerar novos ritmos.

“Embora as origens precisas do rock and roll continuem a ser um tema de discussão- tal como as características específicas que o distinguem de outros estilos da música popular é **praticamente indiscutível que os cruzamentos culturais foram um impulso essencial por trás dele, se não mesmo o impulso essencial. Norte-americanos de origens africana e europeia combinaram uma vasta gama de instrumentos e tradições diversas de ritmos, escalas musicais e conjuntos para desencadear uma explosão cultural com uma dimensão como o mundo raramente tinha presenciado antes.** Apesar do racismo endêmico desses tempos, jovens norte-americanos brancos foram atraídos pelos sons de músicos afro-americanos como Fats Domino e Chuck Berry, tal como cantores brancos, como Elvis Presley.

A emergência do rock and roll, como a do samba no Brasil e a do som em Cuba, é um exemplo intenso de como **a diversidade é capaz, em última análise, de precipitar o progresso cultural, tecnológico e económico.** Como o autor de temas de ciências Matt Ridley observou no livro *The Rational Optimist* (O otimista racional), **o progresso tecnológico acontece “quando as ideias fazem sexo”? Tal como a procriação biológica, a união de ideias também ganha com a existência de um conjunto mais vasto de indivíduos, já que a diversidade aumenta as possibilidades de uma polinização cruzada bem-sucedida.** Se estivessem rodeados por outras pessoas a tocar ritmos idênticos em instrumentos semelhantes, os músicos norte-americanos de origem europeia e africana teriam sem dúvida feito evoluir as suas tradições musicais, mas a probabilidade de criarem um género totalmente novo teria sido seguramente menor. **No entanto, a interação intensa entre as duas tradições musicais provocou qualquer coisa inteiramente nova.”** (Galor, 2022, p. 268)

O texto de Galor (2022) leva-nos a uma melhor compreensão do cenário que possibilitou o surgimento do Rock and Roll, que embora seja possível localizar alguns dos **elementos que dariam origem** a tal estilo musical, os mesmos são tantos que ainda é discutível sua total origem. Surgindo nos Estados Unidos, num cenário de **diversidade étnica e cultural**, o Rock and Roll aparece em um contexto onde o racismo mostrava-se bastante presente. Porém ainda assim, foi gerado um interesse na música que alcançava outras etnias (Galor, 2022). Apesar dessa **união entre povos ter sido benéfica** para o mundo musical, nem sempre a interação gerada por diferentes etnias apresenta resultados positivos. Muitas vezes a relação de povos mostra-se através de atritos, que acabam por diminuir a confiança em ambos os lados (Galor, 2022).

Porém quando o resultado de uma interação rica em diversidade é positivo, podemos enxergar **a diversidade como um catalisador que impulsiona avanços, sendo eles sociais, artísticos ou tecnológicos.** Os elementos culturais que tanto agradaram jovens de etnias diferentes, conseguiram **«furar» uma bolha social, atingindo assim outro cenário, e atuando de forma catalisadora no âmbito criativo,** que posteriormente, teria seu

resultado através do surgimento de algo novo. Tal como matematicamente pode fazer sentido dizer que: quanto maior o número de elementos para se misturar, **maior a probabilidade do surgimento de algo inesperado**; também é possível dizer que essa mistura entre bolhas pode **impulsionar outras criações**, tal como exemplificado anteriormente no meio religioso, onde elementos de **esferas diferentes, acabavam por convergir numa determinada religião, agora totalmente nova.**

Complemento 2 – Transferir Experiência

Carlin (2022) exemplifica como a diversidade gerava novos tipos de vivência entre os soldados da Roma Antiga, e como a troca de tal experiência obtida era considerada como uma vantagem:

“Os germanos que lutaram ao lado de Roma como aliados, auxiliares ou mercenários eram **um canal óbvio para a transmissão da cultura e das ideias romanas para as tribos**. Isto aplicava-se especialmente a qualquer das tribos do interior do território germânico a que faltasse contacto físico direto com as terras romanas. Mesmo antes de a República Romana se transformar num império, já fora reconhecido o valor de usar guerreiros germânicos. Frequentemente, estes combatentes germânicos ao serviço do império viajavam até Roma e **teriam a experiência de uma das maiores cidades que o mundo alguma vez vira, e depois iriam lutar nas fronteiras do império, misturando-se com outras pessoas cosmopolitas em lugares remotos. Regressariam depois às tribos na Germânia, levando consigo uma maciça transferência de experiência ganha ao atuarem numa sociedade avançada. Se isto for multiplicado por centenas ou por milhares de guerreiros individuais, ao longo de muitas gerações, não é difícil perceber como deve ter tido um efeito transformador.**” (Carlin, 2022, p 136)

De acordo com Carlin (2022), o contato com determinada cultura, poderia ser obtido não apenas pelo contato direto com o povo detentor da mesma, mas também através daqueles que a vivenciaram, tornando-se **uma ponte entre tais culturas**. Sendo assim, mostra-se quão eficiente e impactante pode ser um indivíduo com vasta experiência ao transmitir seu conhecimento com os demais, que conseqüentemente também se tornarão **canais de transmissão** de informação. A longo prazo, esse cenário de trocas de experiência, e **fusão de culturas e ideias** acaba tendo um **efeito transformador notável** (Carlin, 2022), tal como uma sucessão de eventos pode levar a uma **transição aparentemente súbita**.

Em uma sociedade sempre em constante mudança, o papel de alguém que possa instruir novos cidadãos através de seu conhecimento pode mostrar-se de grande importância. A tarefa de um professor é justamente essa. No âmbito do ensino, Augusto Cury (2003) afirma que a “exposição interrogada gera a dúvida, a dúvida gera o estresse positivo, e este estresse abre as janelas da inteligência. Assim **formamos pensadores, e não repetidores de informações.**” (p.127 Dessa forma, **com base em sua experiência, o professor procura desempenhar o papel de uma ponte, facilitando a conexão do aluno com o conteúdo a ser ensinado. O objetivo é transformar o aluno de um mero observador passivo para um indivíduo engajado em uma aprendizagem ativa**, demonstrando curiosidade e interesse no que está sendo ensinado (Cury, 2003).

À medida que um indivíduo envelhece, podemos supor que suas vivências e experiências ampliem-se vastamente, e isso possa também lhe proporcionar uma visão de mundo baseada em seus aprendizados. Visão essa, que pode não ser obtida por indivíduos

mais jovens, ou que não tiveram tantas experiências vividas. Assim como um professor atua como **ponte para o aprendizado**, uma interação entre gerações também poderia gerar resultados. A **diversidade etária, tal como a própria diversidade em outras áreas**, poderá mostrar-se como um meio de atingir novos resultados e conhecimentos, seja numa relação entre pais e filhos, netos e avós, ou qualquer outra configuração. Jared Diamond (2014) afirma que em determinadas áreas, a **habilidade aumenta decorrente da idade**, sendo também esse fato evidenciado pela predominância maioritária de pessoas de idade em cargos de lideranças políticas por exemplo. Porém, apesar disso, Diamond (2014) também aponta que o status das pessoas de idade vem caindo, muito decorrente da ética do trabalho, a ênfase no indivíduo, o culto da juventude, e valores como o individualismo. Podemos dizer que tais fatores quando combinados de forma a **desprestigiar faixas etárias** mais elevadas acabam por **não fazer proveito de ensinamentos e experiências** obtidas através da vivência de um indivíduo, **reduzindo mais ainda a diversidade na sociedade atual, e seu potencial benefício**, nesse caso, a nível etário.

Complemento 3 – Inversão de Papéis

Além das experiências obtidas através da vivência e ensinamentos de alguém mais experiente, a absorção de outros pontos de vista pode também ser proveitosa. Uma mente instruída a pensar de apenas uma maneira, poderia tornar-se enviesada, e então não compreender o cenário completo de uma questão, justamente por estar enxergando tudo de um único ponto de vista. Tal mente poderia então passar a observar o que está fora do seu campo de visão como algo oposto, ou rival. Esta perspectiva foi anteriormente apontada por Brooks (2012).

No entanto, e como igualmente referido anteriormente, uma rivalidade pode se mostrar eventualmente benéfica para ambos os lados, ou seja, mesmo em um cenário com mentes em lados opostos, seria possível uma maneira de ambos os lados tomarem proveito de tal diferença.

Sacks (2021) ao explorar o comportamento em grupo, mostra como uma visão dualista do mundo pode ser evitada através da prática da inversão de papéis.

“Afirmei (...) que a fonte de violência reside na nossa necessidade de existência em grupos, o que leva ao altruísmo interior do grupo e à **hostilidade externa ao grupo**. A forma patológica disto mesmo (...) é **o dualismo que divide a humanidade em filhos da luz e filhos das trevas, um completamente bom e o outro completamente mau**. Segue-se que a experiência moralizadora mais profunda, **a única capaz de derrotar o dualismo, é ser-se submetido à inversão de papéis**. Imagine um cruzado na Idade Média ou um alemão em 1939 descobrirem que são judeus. Não pode haver uma provocação mais profundamente alteradora da vida do que ver-se a si mesmo no outro lado.” (Sacks, 2021, p. 150)

Segundo Sacks (2021) a nossa necessidade em conviver através de grupos, acaba gerando uma **visão dualista entre o «nós» e o «eles»**, que faz com que seus rivais sejam vistos e entendidos como o total oposto ao que seu grupo defende. Tal tipo de pensamento excludente, remete-nos ao modo de pensar das culturas **resistentes ao progresso**, com sua visão de mundo **mais pessimista**, onde qualquer coisa **exterior à sua cultura torna-se uma possível ameaça**, transformando seu grupo em uma espécie de refúgio em meio a um mundo adverso (Brooks, 2012).

De modo a transformar esse cenário hostil entre dois grupos, Sacks (2021) afirma que a única maneira de derrotar o dualismo **é através da inversão de papéis**. Ao tornar-se o que uma vez foi tido como rival, **a ótica muda**, e muito provavelmente a vilania antes retratada, já não faz mais sentido. Mais especificamente, esse poderia ser visto como um exercício da empatia, sentindo, e pensando o que o outro sente. Caso rivais pensassem de tal modo, o benefício seria gozado por ambas partes. Podendo **compreender o que outrora era incompreensível**, e agora então, com outra interpretação do mundo exterior ao seu

grupo, seria mais provável que esses grupos **deixassem de agir como resistentes ao progresso, e se tornassem propensas ao progresso**, enxergando o que é externo como **uma nova possibilidade**, algo ainda não explorado.

No que toca ao ato de transformar-se em uma nova identidade, no mundo das subculturas, é possível identificar um grupo que basicamente pratica tal exercício frequentemente, os «cosplayers». Através da caracterização visual, e o ato do «role-playing», ou seja, **interpretar um papel**, os pertencentes dessa subcultura podem **encarnar novas personalidades** (Crawford & Hancock, 2019). Sendo elas existentes, ou não, é de se pensar que tais personalidades encarnadas permitem que haja um ato de empatia em pequena escala, onde os «cosplayers» sentem-se como os personagens ali representados.

Relacionando «cosplay» e à inversão de papéis, de maneira metafórica, seria interessante que pudéssemos, assim como os cosplayers, colocarmos as diversas máscaras que nos são apresentadas, e nos colocarmos na pele de quem as veste. Afinal, podemos dizer que o que vemos é aquilo que a máscara pode aparentemente representar, mas há sempre um indivíduo por trás dela, mais complexo do que aquilo que é transmitido ao exterior.

Síntese da Solução

A **fusão entre padrões observáveis pode gerar um resultado inesperado**, sendo tal fusão dada pelo **processo da imaginação** (Brooks, 2012). Um mesmo padrão observável é capaz de gerar material para mais de um resultado, tal como é demonstrado através dos «remix» musicais, que possuem abordagens diferentes para um mesmo objeto através do Estendido, Seletivo e Reflexivo (Leão, 2016).

Fora do âmbito artístico, ainda é possível encontrarmos a fusão de essências através do sincretismo religioso, evidenciado em religiões como o Tambor de Minas, e o Espiritismo Kardecista. No Tambor de Minas foi possível notar a **junção entre diversos aspetos** de religiões diferentes, dados através de sua **adaptação** por meio da **convergência, paralelismo e mistura** de tais propriedades (Ferretti, 2013). Tendo como exemplo o Tambor de Minas, notou-se **ser possível manter as identidades originárias**, ainda que haja uma **adaptação** à determinada conjuntura.

Outra forma de assimilarmos essências pode ser **através da oposição**. O Espiritismo Kardecista ocorre através da **união de fatores aparentemente opostos entre si**, sendo eles uma visão espiritual de mundo, e uma visão cientificista (de Figueiredo, 2019). Bem como o surgimento de um pensamento materialismo extremo na época, possibilitou **uma oposição a tal ideia**, de modo a **gerar um interesse no que era desconhecido**, mais nomeadamente, o mundo espiritual. Tal interesse seria vital para o surgimento da doutrina Espírita (de Figueiredo, 2019)

Por vezes, a relação entre povos pode dar-se com atritos, enfraquecendo a confiança em ambos os lados. Porém, quando tal relação se mostra positiva, essa **diversidade pode estimular mudanças e avanços** (Galor, 2022). O surgimento do «Rock and Roll» foi um exemplo citado por Galor (2022), onde houve avanço na área musical através da diversidade étnica, **furando uma bolha social de modo a impulsionar** uma área criativa.

O contato com outra cultura ou conhecimento pode ser obtido **através de alguém que a experienciou**, de forma que tal indivíduo passa a agir como **uma ponte entre tais culturas** com **efeito notável a longo prazo** (Carlin, 2022). Tal qual um **causador** age numa transição súbita. Não apenas outra cultura ou povo poderá trazer novos conhecimentos ou benefícios. O **contato entre gerações e a diversidade etária** podem servir também como um meio de aprendizado. Ainda mais, quando se sabe que em determinadas áreas a habilidade aumenta consoante a idade, como por exemplo na política (Diamond, 2014).

A necessidade de conviver em grupos pode acabar causando um **dualismo**, onde a única maneira capaz de revertê-lo seja através de uma nova ótica acerca da situação, proporcionada ao praticar **a inversão de papéis** (Sacks, 2021). Tal como quem passa a ser uma nova persona por meio do «cosplay», encarnando outra personalidade (Crawford & Hancock, 2019), é possível que **o exercício da empatia provocado pela inversão de papéis** possa trazer uma **visão menos pessimista, logo, mais propensa ao progresso**, onde não mais o incerto e desconhecido é tomado como um risco, ou possível perigo.

Atuação

Por **«Atuação»**, entende-se a forma objetiva de como é possível resolver os problemas através da aplicação das soluções.

Este capítulo procura, recorrendo a um conjunto de conceitos operativos que se pretende que funcionem como «receitas», agir sobre os objetivos apresentados no capítulo anterior – Solução - e com estes, auxiliar na resolução dos problemas previamente identificados.

Para tal, serão inicialmente apresentados os «Conceitos Operativos» que permitirão a articulação dessa «Atuação», e posteriormente, a definição de um conceito de projeto que triangula «Problema», «Solução» e «Atuação».

Este capítulo conta com os tópicos a seguir:

- **Propriedades Inerentes e Emergentes.**
- **Afinção de um conjunto de propriedades.**
- **Entropia e configurações de matéria.**
- **Probabilidade Combinatória.**
- **Proposição.**

Atuação – Conceitos Operativos

Nos capítulos anteriores foram apresentados o «Tema», entendido como o contexto em que decorre a reflexão do presente documento, a definição do «Problema», e a apresentação de «Soluções». De forma que estas possam ser operacionalizadas, considera-se necessário recorrer a conceitos operativos que, à semelhança dos conteúdos anteriores, podem ser considerados do ponto de vista de analogia.

Propriedades Inerentes e Emergentes

A primeira ideia que nos remete a uma atuação, parte de Piazza (2021), quando nos apresenta como é manifestada a **inerência e emergência** no meio biológico:

“O caráter volátil da biologia não se limita ao fato de que múltiplas melodias podem ser tocadas a partir do mesmo genoma. Ele tem, além disso, um nível de complexidade que nenhum instrumento musical pode atingir. **Com um instrumento, podemos interpretar uma quantidade inumerável de partituras. O resultado não será perfeitamente idêntico, a depender do músico e da acústica da sala.** Mas em todos os lugares do mundo, na praia ou nas montanhas, um dó, um ré, um fá ou um sol é sempre o mesmo som. Isso não ocorre com **as notas biológicas, as proteínas, que podem mudar completamente de sonoridade, ou seja, de função, segundo o lugar onde são emitidas.**

Você deve estar se perguntando como isso é possível! Essa propriedade prodigiosa se chama “**emergência**”: **é a capacidade que um objeto tem de possuir características diferentes em função do contexto no qual se encontra.** Em geral, tendemos a considerar que os atributos de um objeto lhe são inerentes. Propriedades que ele conserva sempre e em todos os lugares. **No entanto, além disso, ele tem características emergentes que se manifestam, ou não, em função do ambiente.**” (Piazza, 2021, pp. 41, 42)

De acordo com Piazza (2021), é notável como num contexto da biologia pode-se observar um **comportamento inato**, o qual pode ou não revelar **características emergentes consoante o ambiente observado**. O fenómeno do surgimento de algo novo, a partir do que já se tem como habitual, como visto através do comportamento de «emergência», pode ser relacionado com o **processo imaginativo**. Através de padrões observáveis e seus padrões neurais criados, é então possível uma junção de tais padrões, resultando **na emergência de um terceiro padrão** ainda não visto (Brooks, 2012). Sendo assim, nota-se um fenómeno de emergência relativamente a padrões que poderiam outrora ser tidos como inerentes, ou já familiares.

Assim, de acordo com Piazza (2021), é possível haver uma transformação a nível biológico de acordo com o cenário observado. Tal característica pôde ser notada em relação a como na história humana, **cenários adversos puderam ser catalisadores de uma**

eventual transformação. Setores bélico, artístico e científico, puderam alterar-se perante o contexto de guerra, trazendo inovações ainda que em situação hostil (Macmillan, 2021).

Afinação de um conjunto de propriedades

Segundo Meyer (2022), existe o conceito científico de afinação onde: “[na] física, **a afinação** refere-se à descoberta de que **muitas propriedades do Universo entram em gamas extremamente estreitas e improváveis que se revelam absolutamente necessárias para a existência das formas complexas de vida**, ou até para a química complexa” (p152). Para que a vida no universo como a conhecemos atualmente pudesse existir, foi necessário **um conjunto de propriedades em sintonia numa convergência fortuita**, as quais foram sujeitas a um processo de «**afinação**», permitindo um equilíbrio extremamente inverosímil entre muitas delas. (Meyer, 2022). Assim sendo, podemos considerar necessário um ajuste às propriedades disponíveis num cenário, para que haja uma afinação.

Tal como pode haver situações, movimentos e subculturas **decorrentes de transformadores contínuos**, que eventualmente levam a **um ponto crítico**, o qual resulta na criação dos mesmos, **os padrões** apresentados também podem acabar agindo de maneira que, caso algo esteja «fora de ordem», possa não haver tal **afinação**. Logo, é possível dizer que, para um determinado resultado tomar forma como planejado, **mostra-se essencial a afinação dos padrões ali apresentados**.

Entropia e configurações de matéria

Meyer (2022) apresenta a noção de «**entropia**», que descreve como sendo a maneira como podemos classificar o número de configurações de matéria e energia. **Num cenário com alta entropia** podemos encontrar **diversas configurações consistentes** de matéria com um dado estado de coisas, mostrando-se **de maneira desorganizada**. Já um cenário contrário a esse, ou seja, de **baixa entropia**, apresenta **poucas configurações consistentes**, e apresenta-se **com grande organização** (Meyer, 2022).

Assim sendo, partindo da ideia de que um cenário altamente entrópico proporciona diversas configurações possíveis, podemos enxergar uma relação entre a **entropia e a potencialização da diversidade**. De forma a gerar tais configurações, faz sentido considerar que um diversificado conjunto se mostre mais eficiente, assim como foi demonstrado no surgimento do «Rock and Roll», onde **a combinação entrópica de instrumentos, etnias,**

origens e ritmos puderam gerar o ambiente propício para o nascimento do novo género musical (Galor, 2022).

Probabilidade Combinatória

Por último, Meyer (2022) apresenta o conceito de «**probabilidade combinatória**», no qual entende-se que **quanto maior for a quantidade de combinações possíveis num conjunto, maiores serão as combinações possíveis**. Porém, de igual modo, quanto maior tal chance de combinação, **menores serão as chances de um determinado resultado** (Meyer, 2022). Um exemplo deste conceito são os cadeados, onde, quanto maior o número de maneiras de se combinar uma senha, menor a chance de também acertá-la (Meyer, 2022).

Desta forma, podemos considerar que, ainda que uma **alta entropia** possa mostrar-se interessante devido seu potencial fator diversificante, é também importante **uma maior afinação**, à medida que **aumenta a entropia**.

Conceito de Projeto

A fase seguinte da presente dissertação consiste na criação do «Conceito de Projeto». Este nasce da relação entre «Problema», «Solução» e «Atuação», no contexto do «Tema», as subculturas. Com base na revisão bibliográfica anterior, são relacionados conhecimentos distintos, de acordo com um processo linear de triangulação, criando o «Conceito de Projeto» e a respetiva «Proposição».

De forma que este seja aplicado, será necessário selecionar uma área de atividade. A presente dissertação visa ser aplicada ao contexto da «Banda Desenhada», pelo que serão abordados e apresentados alguns dos seus principais elementos constituintes. Será sobre alguns destes que se irá agir posteriormente.

Este capítulo conta com os tópicos a seguir:

- **Proposição**
- **Banda Desenhada e respetivos Elementos**
- **Definição de Área de Atividade**

Proposição

Uma **subcultura** pode ser entendida como uma subdivisão da cultura dominante, coexistindo com esta ainda que em oposição (Porto Editora, sd).

Neste âmbito, e na sociedade atual, constata-se uma preferência por contextos que tendemos **ao que já é conhecido**, e tido como confortável (Brooks, 2012), apesar de **situações de adversidade estimularem mudanças em diversos cenários** (Macmillan, 2021). Tal facto, **partindo do ponto de vista das redes sinápticas**, mostra-se **contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais**, que se formam através de **diversas áreas conectadas no cérebro**, e não concentradas num único ponto (Brooks, 2012).

Com o objetivo de procurar formas de **resolver tais comportamentos e os problemas que daqui podem advir**, mostra-se então pertinente promover a **fusão de padrões observáveis**, de modo a **potenciar a diversidade**. Esta pode igualmente ser obtida através da **transferência de experiência**, que advêm de um **exercício de empatia** propiciado pela **inversão de papéis**, onde o **desconhecido passa a ser explorado**.

Esta alteração pode ser fomentada agindo através de conceitos operativos como **propriedades emergentes e inerentes** presentes em determinada coisa; da **afinação de propriedades a fim de obter sintonia** em seu conjunto; da **utilização de configurações consistentes dentro de um cenário entrópico**; e ainda da exploração de **probabilidade combinatória**, em que quanto maior for a quantidade de combinações possíveis num conjunto, maiores serão as combinações possíveis.

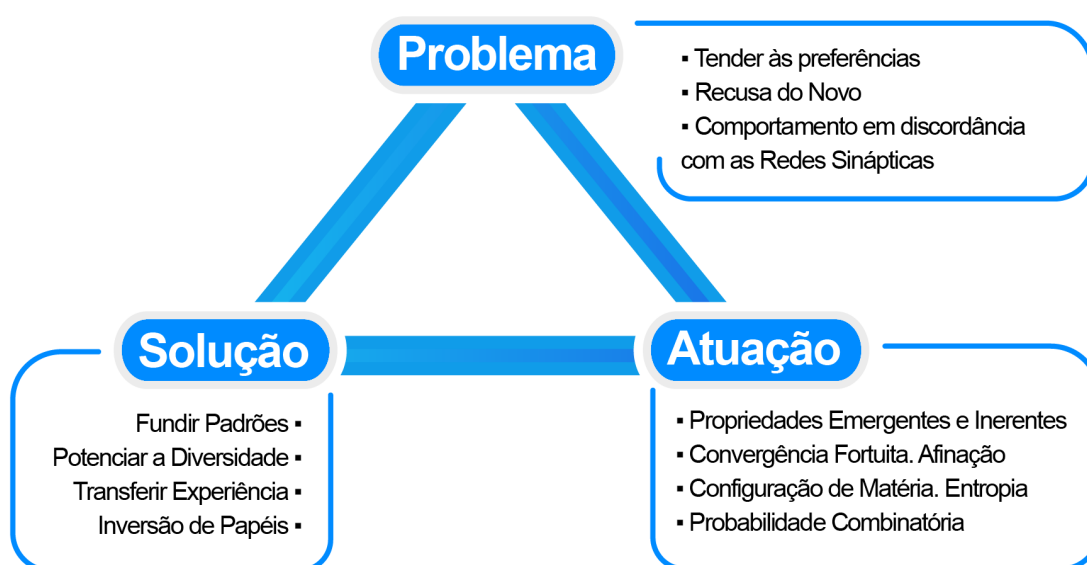


Figura 1 - Esquema de conceito de projeto

Desta forma podemos afirmar que:

No âmbito das subculturas, e num contexto em que tendemos para o conhecido e confortável, mesmo que contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais, deve-se promover a fusão de padrões, fomentando a diversidade, e a inversão de papéis. Neste sentido, devemos potenciar a exploração das propriedades emergentes e inerentes, da afinação de propriedades no sentido de obtenção de sintonia, e das probabilidades combinatórias num quadro entrópico.

Banda Desenhada

O presente conceito de projeto, definido no âmbito das contraculturas, tem de ser aplicado numa área de atividade. Na presente dissertação, **propõe-se a sua utilização no contexto das Bandas Desenhadas**.

A «**banda desenhada**» é uma forma artística, mais nomeadamente uma arte sequencial, com conjuntos de imagens lado a lado a fim de transmitir informações ao leitor (McCloud, 1995). Ou seja, **onde imagens justapostas expressam informações** (McCloud, 1995). Apesar de em sua simplicidade poderem aparentar imagens e símbolos repetidos e reconhecíveis, Eisner (1989) considera que **a banda desenhada se torna uma forma de literatura**, enquadrada na **Arte Sequencial**. Termo esse também aplicado à animações, filmes e «storyboards»⁵, no qual é um termo proposto por Eisner (1989), a fim de descrever a arte que utiliza de **imagens sequenciais de modo a criar uma narrativa**.

Elementos de uma Banda Desenhada

Para criar uma banda desenhada, e expressar uma narrativa, pode-se utilizar vários recursos, os quais podem ser encontrados como elementos da Banda Desenhada em geral.

a) Enquadramento e Composição

Para que possa haver uma narrativa efetiva através das bandas desenhadas, é necessário que possa haver uma adaptação de um fluxo de acontecimentos, em segmentos de cenas estáticas (Eisner, 1989)

Apesar de conter imagens congeladas, as diferentes maneiras de se compor uma cena, podem abrir uma gama de possibilidades em relação ao que se pretende expressar. Tanto o tempo, som e movimento costumam estar ligados nos quadrinhos (McCloud, 1995). Simples mudanças na composição podem fazer com que tais elementos sejam percebidos de outras maneiras. Uma mesma sequência de requadros pode tanto ilustrar um longo momento estático, quanto uma sucessão de acontecimentos que acontecem dentro, e entre as imagens (McCloud, 1995).

⁵ Esboço em sequência quadro a quadro, como base para criar conteúdo em vídeo, detalhando a sequência narrativa (Rock Content, 2018).

Segundo Eisner (1989), mesmo o quanto se exhibe de uma imagem, ou quanto se oculta, pode criar um diálogo visual, de maneira que esse pode acabar por criar uma leitura equivocada caso essa escolha de enquadramento não seja adequada, ou não tenha o apoio de um quadrinho anterior que estabeleça melhor tal diálogo.

Na estrutura de uma banda desenhada, **a moldura que contem as imagens, comumente é chamada de quadro, quadrinho, requadro ou mesmo painel.** De acordo com Eisner (1989), costuma apresentar linhas retas, que formam retângulos ou quadrados, mas sua variação pode ser vasta, desde seus formatos, até o que pretende caracterizar dentro de uma história. **Os quadros podem ser utilizados como uma ferramenta da narrativa de forma não-verbal, exibindo ou reforçando elementos como som, emoção, cronologia ou pensamento através de como são representados graficamente.** E mesmo a ausência de uma moldura pode expressar um significado (Eisner, 1989).

Apesar da importância de uma moldura, ou mesmo da sua inexistência; tão importante quanto ela é o seu conteúdo. E para que tal conteúdo possa ser apresentado dentro de um quadro, é preciso dispor os elementos a serem apresentados utilizando uma boa composição. Eisner (1989) refere que as bandas desenhadas controlam o ponto de vista de quem lê, e de modo geral, possuem um método para apresentarem o conteúdo através da composição. Primeiro é necessário estabelecer qual será o foco principal do quadro, tornando esse o local principal de ação, para só então haver a escolha de uma perspectiva, e por fim o acréscimo de outros elementos suplementares (Eisner, 1989).

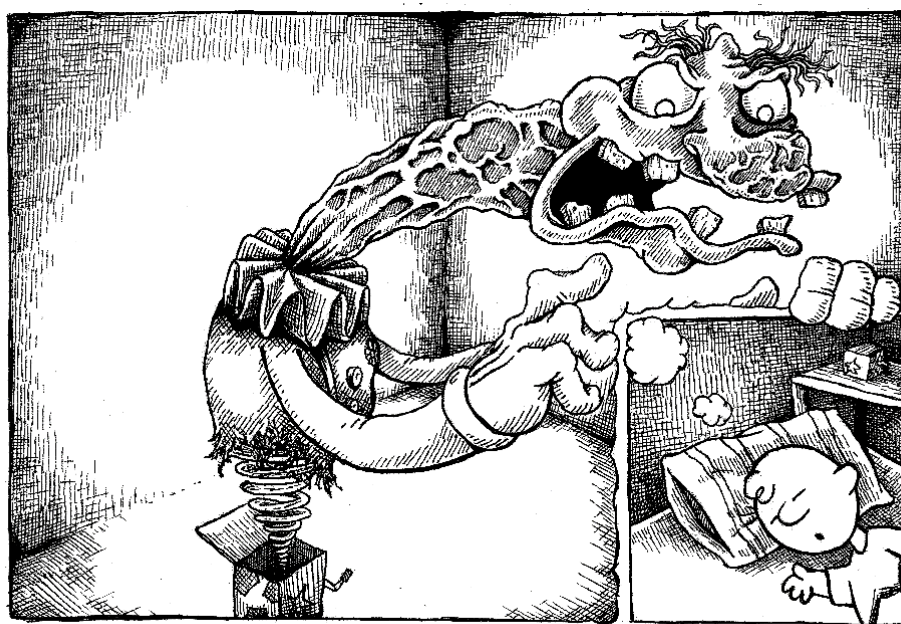


Figura 2 - Exemplo de suporte narrativo, onde as bordas imitando nuvens, reforçam a ideia de sonho

A perspectiva, como outra ferramenta, pode manipular a visão do leitor, de modo a transmitir diferentes sentimentos, reações, e proximidade com um acontecimento na história apresentada. Podendo ainda ser um elemento combinatório juntamente com a moldura, para reforçar ainda mais o que procura ser expresso pelo autor (Eisner, 1989).

b) Diferentes Funções do requadro

- Recurso Narrativo

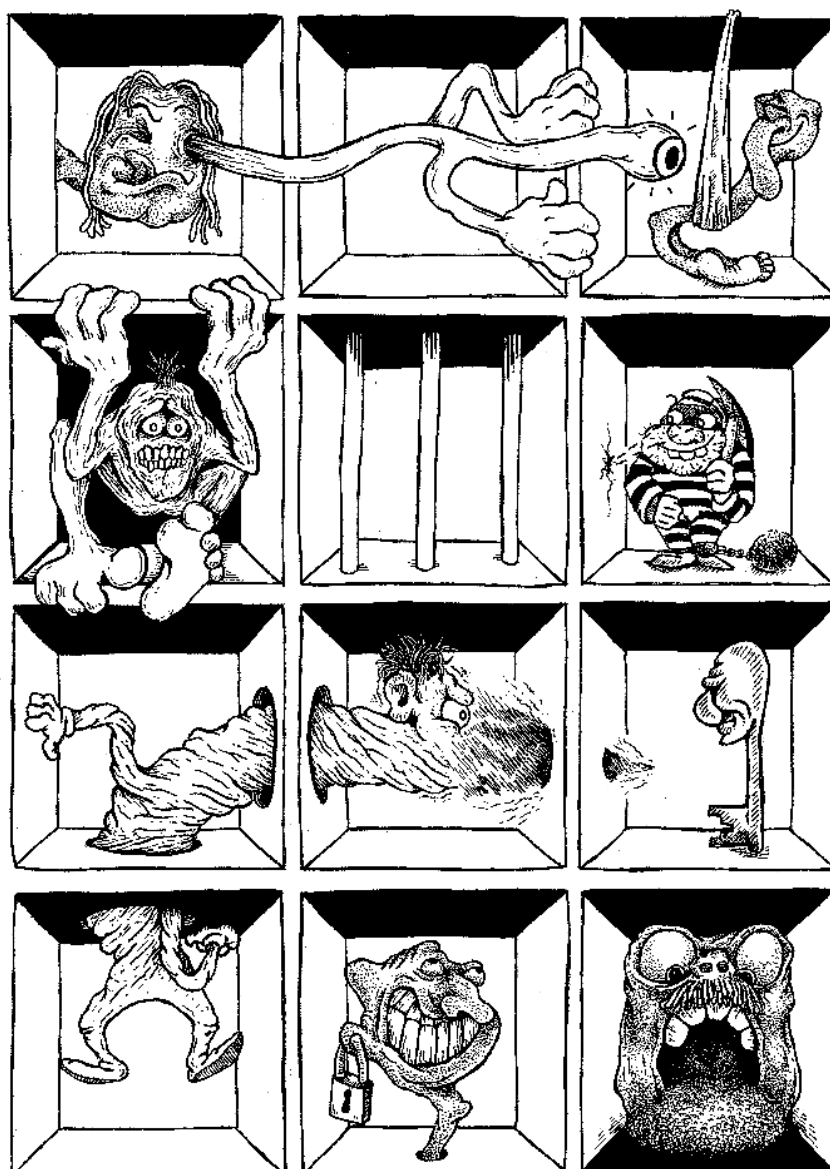


Figura 3 – Exemplo de Suporte Estrutural em requadros, onde cada requadro também é parte do cenário

De acordo com Eisner (1989), o requadro possui **carácter narrativo**, que pode reforçar o envolvimento do leitor com a narrativa, podendo até mesmo acrescentar camadas a nível sensorial. Um requadro com formas pontiagudas pode expressar uma explosão, tanto física, quanto emocional. Já molduras que se estendem verticalmente podem aumentar a ideia de altura e queda. Uma figura que avance os limites da moldura pode representar força e ameaça. Até mesmo um elemento de uma cena pode ser utilizado como a própria moldura, aumentando a sensação de confinamento, assim como a ausência de qualquer moldura pode representar o oposto. A nível de passagem de tempo, Eisner (1989) ainda exemplifica como o uso de molduras retangulares, alternadas com a ausência delas, pode criar uma ideia de tempos distintos.

- **Suporte Estrutural**

Para Eisner (1989), o requadro pode ser utilizado como algo além de um simples contorno, podendo ser integrado ao cenário mostrado, numa relação entre o espaço contido e o espaço negativo, podendo expressar ou reforçar uma ideia.



Figura 4 - Exemplo de Função emocional no primeiro e segundo requadro, ao reforçar paixão, e euforia respetivamente através do grafismo para criar o requadro.

c) Sarjeta e Transições

O ato de contar histórias parece ser comum a todas as sociedades conhecidas, desde as atuais por meio dos filmes, livros e mídia conhecidos, até mesmo civilizações anteriores ao ato da escrita, que transmitiam suas histórias oralmente ou pictoricamente.

Wright (2021) aborda a importância evolutiva da narrativa, dizendo que é uma forma de ensinar e incorporar um comportamento, normas ou lições culturais a fim de controlar a ordem em um ambiente. Sendo alteradas ao longo do tempo, tais histórias transmitem valores morais, que podem funcionar como contos preventivos.

Na estrutura de uma banda desenhada, **um dos elementos narrativos é o espaço entre os quadros é chamado de sarjeta**, que apesar de ser um elemento pouco notado, de acordo com McCloud (1995), ele possui uma função bastante importante para os quadrinhos. Ao ser o intervalo entre os painéis, **a sarjeta age no processo de ligação entre eles, através de nossa experiência, e decorrente dela há o processo de conclusão. Ou seja, preencher as lacunas** (McCloud, 1995).

Na sarjeta é onde nosso processo imaginativo age, e duas cenas que são distintas podem estar conectadas de acordo com aquilo que associamos. McCloud (1995) utiliza uma classificação com 6 tipos de transição, sendo elas as seguintes:

- **Momento a Momento**, que mostra painéis de vários momentos de uma mesma cena. Sendo importante para prolongar uma cena, ou dar um movimento cinematográfico à página;

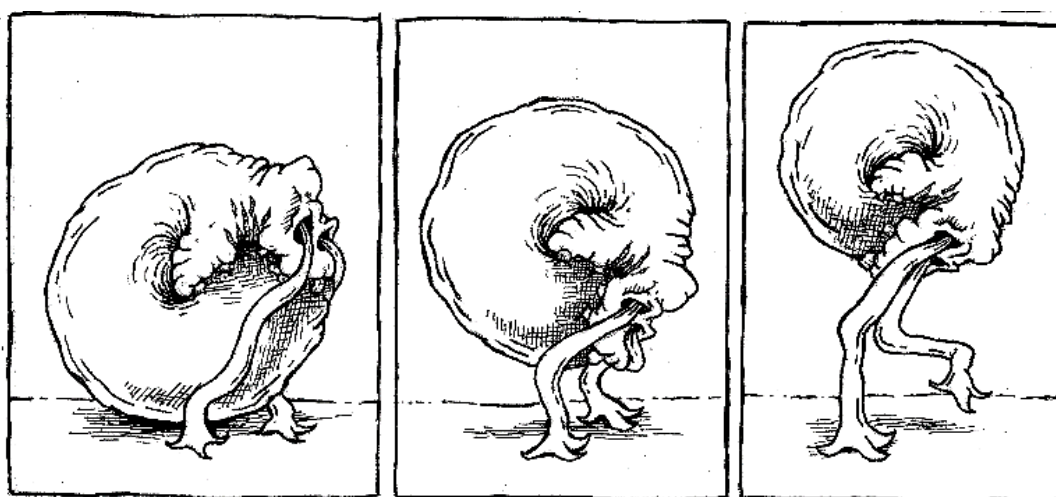


Figura 5 – Exemplo de Transição Momento a Momento

- **Ação para ação**, onde na transição são mostrados os principais momentos de uma cena. Tal processo mantém um ritmo acelerado na narrativa;

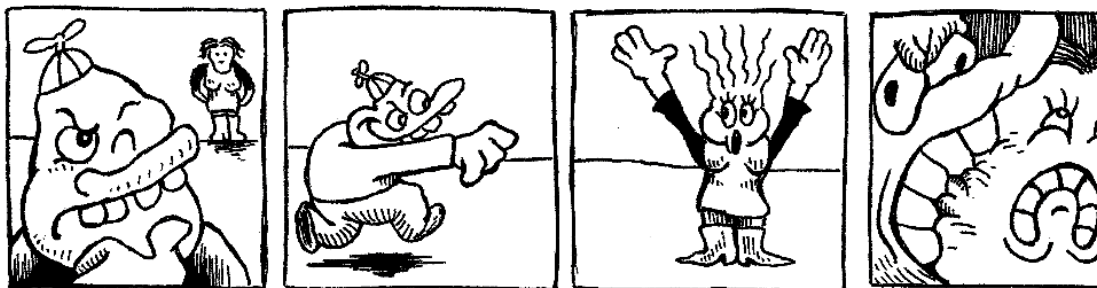


Figura 6 - Exemplo de Transição Ação para Ação

- **Tema para tema**, onde os painéis permanecem dentro de uma ideia e requerem um contexto para seu entendimento, mudando os personagens ou objetos apresentados;



Figura 7 - Exemplo de Transição Tema para Tema

- **Cena a cena**, que requerem um raciocínio dedutivo por se tratar de transições com grandes saltos temporais e distâncias. Podem apresentar cenas que ocorrem no passado, futuro, ou mesmo em paralelo com a linha temporal apresentada;

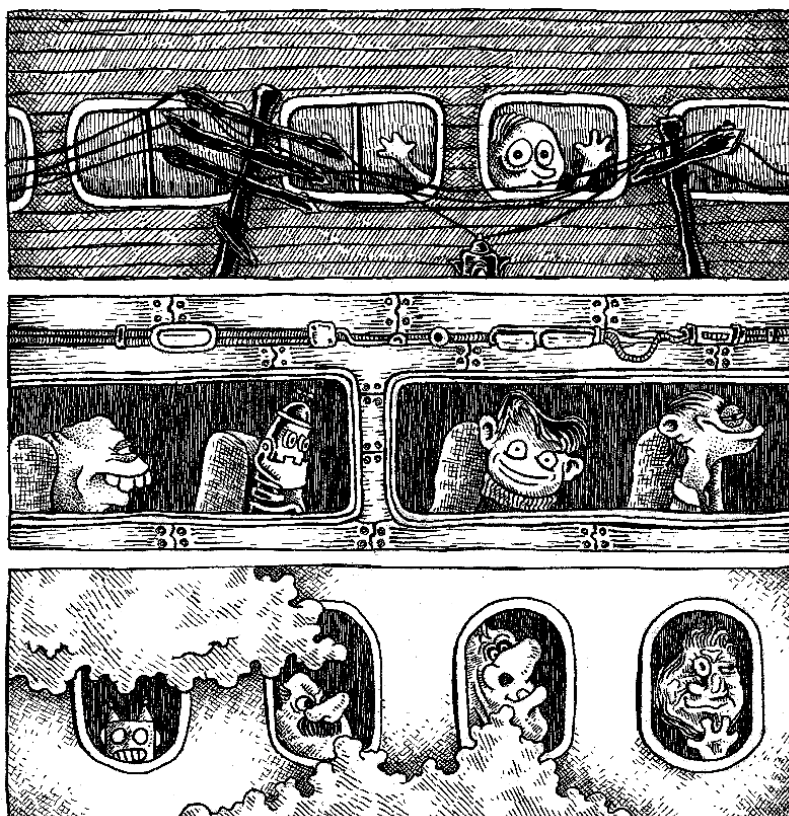


Figura 8 – Exemplo de Transição Cena a Cena

- **Aspeto para aspeto**, onde apresenta diversos aspetos de um lugar, atmosfera ou ideia, no qual o leitor pode melhor conhecer o ambiente apresentado;

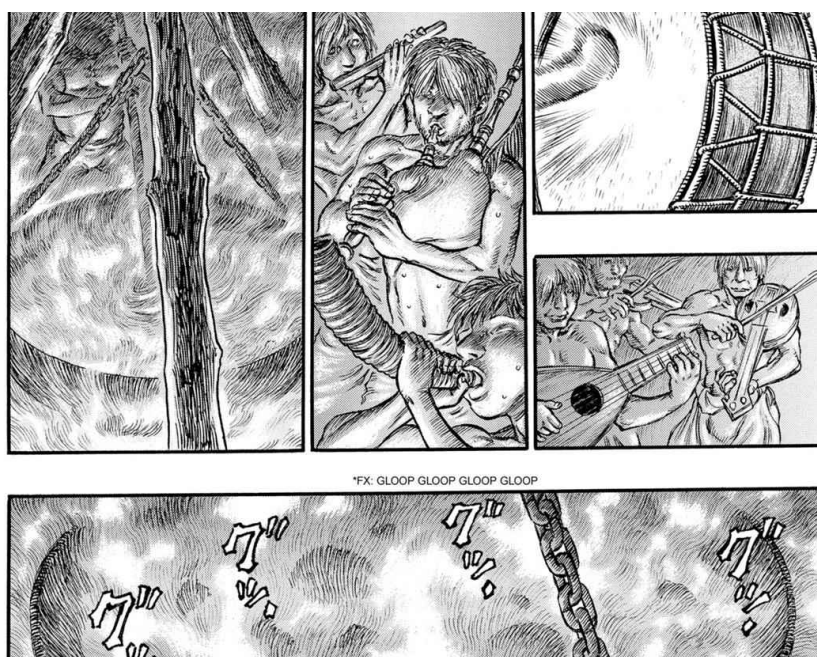


Figura 9 - Exemplo de Transição Aspeto para Aspeto, na obra de Kentaro Miura

- **«Non-sequitur»**, onde nenhuma lógica é estabelecida entre os painéis (McCloud, 1995).

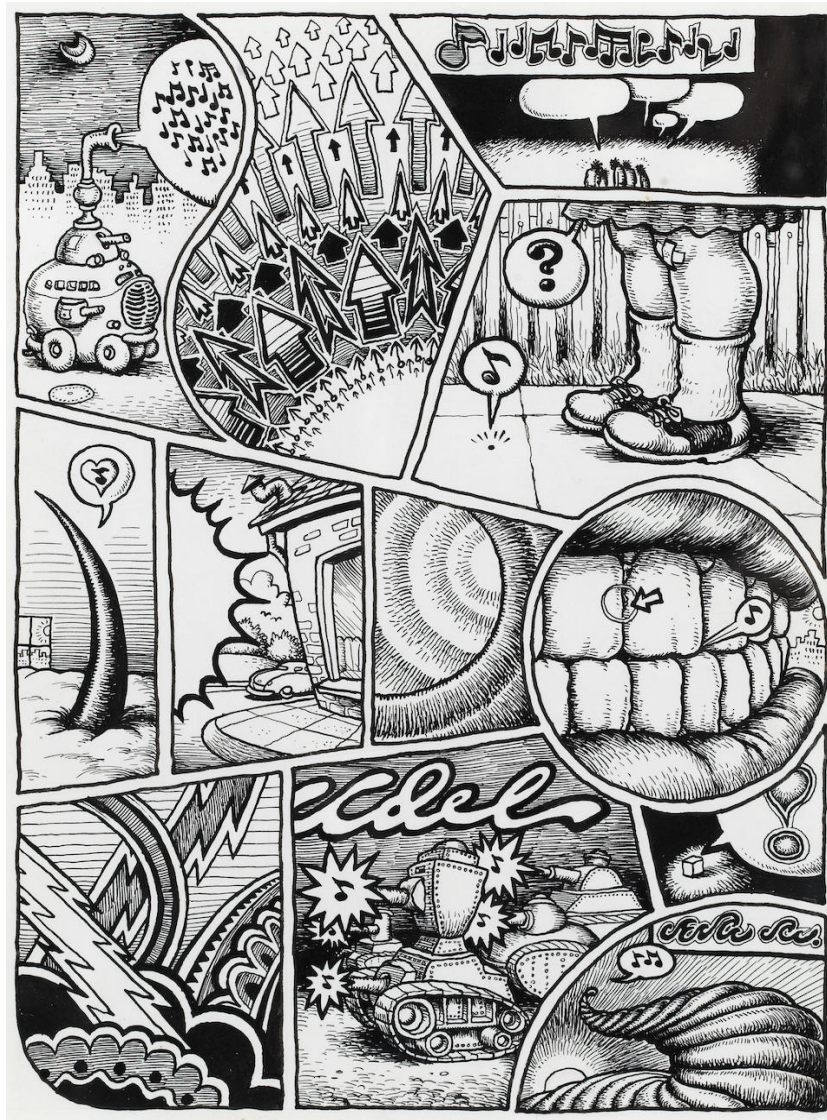


Figura 10 - Exemplo de Transição «Non-sequitur» na obra de Robert Crumb

O tipo de história que se pretende apresentar, pode usufruir melhor de determinado tipo de transição, considerando que **cada uma beneficia um objetivo narrativo**. Para McCloud (2008), caso se pretenda ter uma história principalmente movida pelos eventos da trama, as transições do tipo ação a ação, tema a tema, e cena a cena, podem ser o suficiente por exporem de maneira clara os acontecimentos da cena. Porém, caso o foco narrativo seja mais voltado para questões de conflito interno e tramas emocionais, as transições do tipo momento a momento, e aspecto a aspecto serão uma ferramenta potencializadora.

De modo mais simplista, poderia ser dito que se pode **reduzir a quantidade de quadros para tornar a leitura mais eficiente e direta** relativamente ao que ocorre em cena, ou também **aumentar a sua quantidade a fim de enfatizar um momento, ou estado de espírito** (McCloud, 2008).

Para McCloud (1995), **tal classificação das transições** pode parecer algo que não faz tanto sentido tradicionalmente, porém **ao analisar obras por meio dela é possível notarmos padrões**. Ao estudar uma amostragem de bandas desenhadas americanas e europeias, notou-se uma predominância do tipo de transição ação para ação, seguido de tema para tema, e cena a cena. Apesar de não serem tão uniformes, os quadrinhos europeus tiveram a mesma predominância dos 3 tipos de transição que os quadrinhos americanos, porém o mesmo não foi notado ao analisar exemplares orientais. Os quadrinhos japoneses apresentaram **predominância no tema para tema**, seguido de **cena a cena**, mas a terceira transição diferiu das pesquisas anteriores, exibindo o tipo **aspecto para aspecto**.

Comparativamente, as narrativas apresentadas pelo ocidente distinguem-se muito das narrativas de obras orientais. Segundo Wright (2021), a narrativa ocidental pode ter sido fruto da percepção de mundo da Grécia Antiga. Sendo um local montanhoso e rochoso, a agricultura em larga escala não se mostrava tão apropriada, fazendo com que pequenos modelos de negócio, principalmente individuais, fossem os meios de se obter sucesso naquela época. Tal **visão trazida desse sucesso no individualismo, se transportou para a narrativa**, onde passavam a exaltar a glória pessoal, a perfeição, tendo como principal mensagem a de que o indivíduo poderia ser o dono do seu próprio destino (Wright, 2021).

Wright (2021) aponta que o oriente em contrapartida, mais especificamente a China, apresentava uma geografia que diferente da Grécia, que favorecia o empreendimento agrícola em grupos, alcançando o sucesso através do trabalho em conjunto. E provavelmente, tal fator geográfico foi responsável pela criação do «eu» coletivo no oriente. **Os valores orientais foram refletidos em sua narrativa, porém apresentando o sucesso através do trabalho em conjunto**, num mundo onde as coisas **não são peças individuais**, mas sim, **interconectadas** (Wright, 2021).

Não só os valores defendidos pela vertente oriental e ocidental divergem, mas também a estrutura narrativa adotada por cada uma. Wright (2021) afirma que os gregos possuíam 3 atos em seus mitos: começo, meio e fim. Partindo de um herói singular reforçado pelo individualismo, o mesmo enfrentava a crise, a luta, e por fim a resolução, alcançando a vitória.

A **narrativa oriental** tende a **transmitir o tom heroico** não através de um indivíduo, mas por **feitos coletivos, alcançados com sacrifício** (Wright, 2021). O «kishotokentsu»,

uma estrutura narrativa japonesa normalmente dividida em **4 atos**, onde no primeiro há a **apresentação dos personagens**; no segundo o **drama se inicia**; no terceiro costuma **haver algo inesperado** ou uma reviravolta; e por fim, no ato final o leitor deve **buscar uma harmonia entre todas as partes apresentadas**. Tal narrativa evidencia a visão oriental de como nem sempre há respostas claras, e como os leitores apreciam esse processo da busca pela harmonia das partes, e não apenas do desfecho (Wright, 2021).

De acordo com McCloud (1995), o modelo de vendas das publicações também pode ser um dos fatores para essa diferença entre as obras orientais e ocidentais analisadas, já que as bandas desenhadas japonesas não tem tanta pressão para mostrar tanta coisa, por serem justamente antologias, possibilitando que possa se **estabelecer melhor um clima**. Além disso também há a questão da **diferença cultural**. Enquanto o ocidente costuma ter uma **visão voltada para o objetivo**, a visão da cultura oriental **valoriza o estar, e o experienciar mais do que o chegar** (McCloud, 1995).

d) Escrita e Imagem

Segundo Eisner (1989), a Escrita nos quadrinhos é ao mesmo tempo uma parte, e o todo da obra. Enquanto uma obra escrita apenas é imaginada pelo leitor, a banda desenhada é imaginada para ele, de modo que as palavras possuem função em som, diálogo e textos de ligação, numa espécie de tecido onde imagem e texto se entrelaçam. Com tal interdependência, Eisner (1989) afirma que a prioridade pela escrita deveria ser reconhecida: não necessariamente a escrita deve ser transmitida através de palavras, afinal é possível encontrar obras no mundo dos quadrinhos que contam histórias sem nenhum diálogo aparente.

De modo geral, McCloud (1995) destaca que as imagens são entendidas instantaneamente, sendo informações recebidas; já que a linguagem escrita seria uma informação compreendida, que requer conhecimento para ser entendida. No entanto, destaca igualmente que, quanto mais as imagens se afastam do realismo, haverá mais dificuldade em se decodificar seu significado, à semelhança da escrita, uma vez que as imagens, quando são mais diretas, requerem um nível inferior de entendimento.

McCloud (1995) considera que deve haver um **certo equilíbrio entre imagem e palavras**. Desta forma, quando as imagens transmitam uma cena com total clareza, a parte das palavras torna-se mais livre para não ser tão clara ou objetiva, mas mais exploratória. E o mesmo vale para as palavras: quando estas são mais descritivas e objetivas, há espaço para que as imagens se tornem mais livres para explorar.

Em relação ao **equilíbrio entre imagem e escrita**, apesar de ilimitado, McCloud (1995) buscou dividir as combinações em 7 categorias, sendo elas:

- **Combinação específica de palavras**, onde as figuras não adicionam quase nada ao texto escrito;
- **Combinação específica de imagens**, onde as figuras falam visualmente, e o texto serve como um acréscimo sonoro;
- **Quadros duo-específicos**, onde texto e imagem transmitem o mesmo significado;
- **Combinação aditiva**, onde as palavras ampliam o que é mostrado na imagem;
- **Combinações paralelas**, onde as palavras e as imagens não possuem ligação direta entre si;
- **Montagem**, em que as palavras fazem parte da imagem, de forma a integrarem-na;
- **Interdependentes**, onde a ideia transmitida só é possível através da união entre a imagem e a palavra.

Após a ideia ser concebida, o autor deve buscar um meio de unificar as palavras e imagens, sendo essa a etapa onde os elementos gráficos passam a prevalecer (Eisner, 1989).

Eisner (1989) afirma que, ao desenvolver inicialmente a sua história, o autor deve escolher qual será sua natureza, e como será o seu tom, mais realista, ou mais próximo do cómico. Posteriormente, deve decompor a história, adequando-a ao formato desejado. Nesta fase é quando ocorrem decisões quanto ao tamanho das páginas, quantidade de páginas, ou até mesmo cores.

A seguinte etapa ocorre quando os layouts de página e composição são testados, esboçando como o produto final deverá ficar, num trabalho entre escritor e artista, isto é, quando não se trata da mesma pessoa. Poderá haver acréscimo de texto ou elementos visuais, bem como a exclusão dos mesmos, quando se faz necessário (Eisner, 1989)

e) Linhas, Traços e Sinestesia

De acordo com McCloud (1995), linhas e traços **podem transmitir significados através da maneira como são criadas**, podendo representar certos estados, sensações ou sentimentos. Apesar de ser uma forma de arte visual, as bandas desenhadas tendem a proporcionar uma **experiência sinestésica**, ou seja, **várias sensações podem ser criadas a partir de um único sentido**, no caso a visão. Frio, calor, medo, e tranquilidade são apenas

algumas das sensações que podem ser traduzidas para o visual (McCloud, 1995). E vale ressaltar que nem sempre podemos visualizar tais sensações, fazendo-se assim necessário a utilização de símbolos visuais, que possam representar o invisível por meio dos desenhos (McCloud, 1995).

McCloud (1995) exemplifica como pode ser caracterizada a representação de fumaça, que pode ser feita através do uso de algumas linhas, assim como outras linhas similares também podem representar algum odor. Apesar de a fumaça ser visível e o cheiro não, dentro de um determinado contexto é possível compreender o que cada uma das linhas representa graças aos símbolos visuais.

Os fundos são outro elemento que pode ser explorado a nível sinestésico. Não representam necessariamente um cenário, mas, geralmente, o cenário mental de personagens, através de **padrões visuais que evocam algo** (McCloud, 1995). Tal técnica costuma ser utilizada para narrativas mais **focadas em questões internas**, mostrando-se mais evidentes em obras orientais, com uma vasta gama de símbolos visuais para **representar as emoções** (McCloud, 1995)

McCloud (1995) afirma que, outro elemento crucial que evoca igualmente a **sinestesia são os balões de diálogo**. Não apenas através da representação do som, mas também através do seu **grafismo**, o qual pode representar a maneira que esse som é emitido, através da **variação de tipos de linha, da forma do balão, de símbolos visuais utilizados, e também a tipografia utilizada**.

Os balões de diálogo podem ser **também utilizados como recurso narrativo**, ou mesmo **função emocional**, tal como os requadros caracterizados por Eisner (1989).

f) Tempo e Movimento

Eisner (1989) afirma que, ao contrário do som e do espaço, o tempo é medido de forma diferente. Enquanto o som é medido pela audição e o espaço pela visão, o tempo é medido de forma mais ilusória, sendo-o através da nossa experiência. E nas artes visuais, a experiência é também expressa de maneira ilusória, de modo a utilizar recursos, e símbolos que permitam a cadência correta (Eisner, 1989).

McCloud (1995) descreve o tempo nos quadrinhos como sendo disposto em uma linha horizontal visualizada de um lado ao outro da página, ou quadro. Porém, nem sempre ocorre exatamente assim. Há casos de quadros que se repetem, prolongando um momento estático na história, por exemplo.

McCloud (1995) afirma igualmente que **a moldura age como um ícone**, indicando que o **espaço e tempo estão sendo divididos**. Embora a moldura tenha essa função, e embora seu formato também possa influenciar nossa percepção de tempo, o conteúdo dentro da moldura define o tempo e espaço mais do que ela própria (McCloud, 1995). **A falta da moldura também possui um efeito de percepção do tempo** que pode deixar a cena com uma sensação de atemporalidade. (McCloud, 1995)

Além da maneira como o tempo poderia ser notado, outro problema enfrentado pela banda desenhada é como poderia ser representado o movimento através de imagens estáticas. De acordo com McCloud (1995), uma solução encontrada foi um meio termo entre movimento dinâmico do futurismo, e o conceito de movimento de Duchamp. Inicialmente buscando mostrar a trajetória do que se movia, as linhas foram se aprimorando e ganhando um caráter cada vez mais diagramático. Esta abordagem é mais utilizada no Ocidente. No entanto, há outras maneiras de se caracterizar o movimento: No Japão, por exemplo, um estilo de representar o movimento bastante popular é similar ao que ocorre com uma câmara ao fotografar um objeto em maior velocidade que seu obturador (McCloud, 1995).

Definição de Área de Atuação

De acordo com o exposto anteriormente, e através da Banda Desenhada, pretende-se promover comportamentos e experiência que promovam a **fusão de padrões, fomentando a diversidade, e a inversão de papéis**, como forma de combater a tendência para o conhecido e confortável, mesmo que contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais. Para tal, pretende-se **potenciar a exploração das propriedades emergentes e inerentes, da afinação de propriedades no sentido de obtenção de sintonia, e das probabilidades combinatórias num quadro entrópico**.

A «**banda desenhada**» é uma **forma artística, onde imagens sequenciais justapostas expressam informações** (McCloud, 1995), **criando uma narrativa**. Assim, pode ser considerada como uma forma de literatura (Eisner, 1989).

Os seus elementos constituintes, de acordo com o levantamento anterior, são os seguintes:

a) **Enquadramento e Composição** – a narrativa é realizada através do recurso a segmentos de cenas estáticas imagens congeladas (Eisner, 1989), em que tanto tempo, som e movimento costumam estar ligados nos quadrinhos (McCloud, 1995). **Os quadros podem ser utilizados como uma ferramenta da narrativa de forma não-verbal, exibindo ou reforçando elementos como som, emoção, cronologia ou pensamento através de como são representados graficamente** (Eisner, 1989)

b) **Diferentes Funções do Requadro** – O requadro (moldura que contem as imagens) **pode ser tanto um recurso narrativo**, onde acrescentar sensações espaciais, temporais ou emocionais (Eisner, 1989), **como um recurso estrutural**, em que perde a função de contorno, integrando o cenário que delimita, numa relação entre o espaço contido e o espaço negativo, podendo expressar ou reforçar uma ideia (Eisner, 1989).

c) **Sarjeta e Transições** – Tal como o requadro, a sarjeta (espaço entre requadros) apresenta-se como um elemento narrativo extremamente importante, uma vez que **age no processo de ligação entre requadros explorando a experiência do observador, e promovendo o processo imaginativo na conexão de cenas distintas** (McCloud, 1995).

O tipo de transição condiciona a interpretação da história, considerando que **cada uma beneficia um objetivo narrativo**. De igual modo, a **redução da quantidade de quadros permite tornar a leitura mais eficiente e direta** relativamente ao que ocorre em

cena, da mesma forma que o **aumento da sua quantidade a fim de enfatizar um momento, ou estado de espírito** (McCloud, 1995).

d) **Escrita e Imagem** – A escrita na B.D. é tanto uma parte e o todo da obra (Eisner, 1989). As imagens são entendidas instantaneamente, sendo informações recebidas; já a linguagem escrita é uma informação compreendida, que requer conhecimento para ser entendida (McCloud, 1995). No entanto, quanto mais as imagens se afastam do realismo, maior a dificuldade em se decodificar seu significado (McCloud, 1995).

Deve haver um **certo equilíbrio entre imagem e palavras**. Desta forma, quando um componente se torna mais clara e perceptível, mais a outra componente poderá ser mais exploratória (McCloud, 1995).

e) **Linhas, Traços e Sinestesia** - As bandas desenhadas tendem a proporcionar uma **experiência sinestésica**, ou seja, **várias sensações podem ser criadas a partir de um único sentido**, no caso a visão. Frio, calor, medo, e tranquilidade são apenas algumas das sensações que podem ser traduzidas para o visual (McCloud, 1995).

Linhas, traços e fundos **podem transmitir significados através da maneira como são criadas**, representando estados, sensações ou sentimentos (McCloud, 1995). Os **balões de diálogo** permitem igualmente transmitir sinestias, não só através da representação do som, como do grafismo, o qual pode representar a maneira que esse som é emitido, através da **variação de tipos de linha, da forma do balão, de símbolos visuais utilizados, e também a tipografia utilizada** (McCloud, 1995).

f) **Tempo e Movimento** – A **moldura age como um ícone**, indicando que o **espaço e tempo estão sendo divididos**. Embora a moldura tenha essa função, e embora seu formato também possa influenciar nossa percepção de tempo, o conteúdo dentro da moldura define o tempo e espaço mais do que ela própria (McCloud, 1995). **A falta da moldura também possui um efeito de percepção do tempo** que pode deixar a cena com uma sensação de atemporalidade. (McCloud, 1995)

A representação do movimento através de imagens estáticas é realizada através de apresentação da trajetória do movimento, evoluindo para um caráter diagramático, ou através da representação do movimento similar ao que ocorre com uma câmara ao fotografar um objeto em maior velocidade que seu obturador (McCloud, 1995).

Como base na análise cujo resumo anterior se apresenta, e no âmbito dos objetivos propostos para esta dissertação, considera-se que o elemento das **Transições** apresenta um enorme potencial de exploração.

As suas características de **exploração da experiência do observador** podem permitir a fomentação da diversidade e da inversão de papéis, explorando propriedades emergentes e inerentes, bem como a afinação de propriedades no sentido de obtenção da sintonia. Por seu turno, **a ação de condicionamento da interpretação da narrativa, agindo sobre o tipo de transição e a quantidade de quadros em que essa narrativa se apresenta**, podem promover a fusão de padrões, fomentar a diversidade, e a inversão de papéis, através do potenciar a exploração das propriedades emergentes e inerentes, da afinação de propriedades no sentido de obtenção de sintonia, e das probabilidades combinatórias num quadro entrópico.

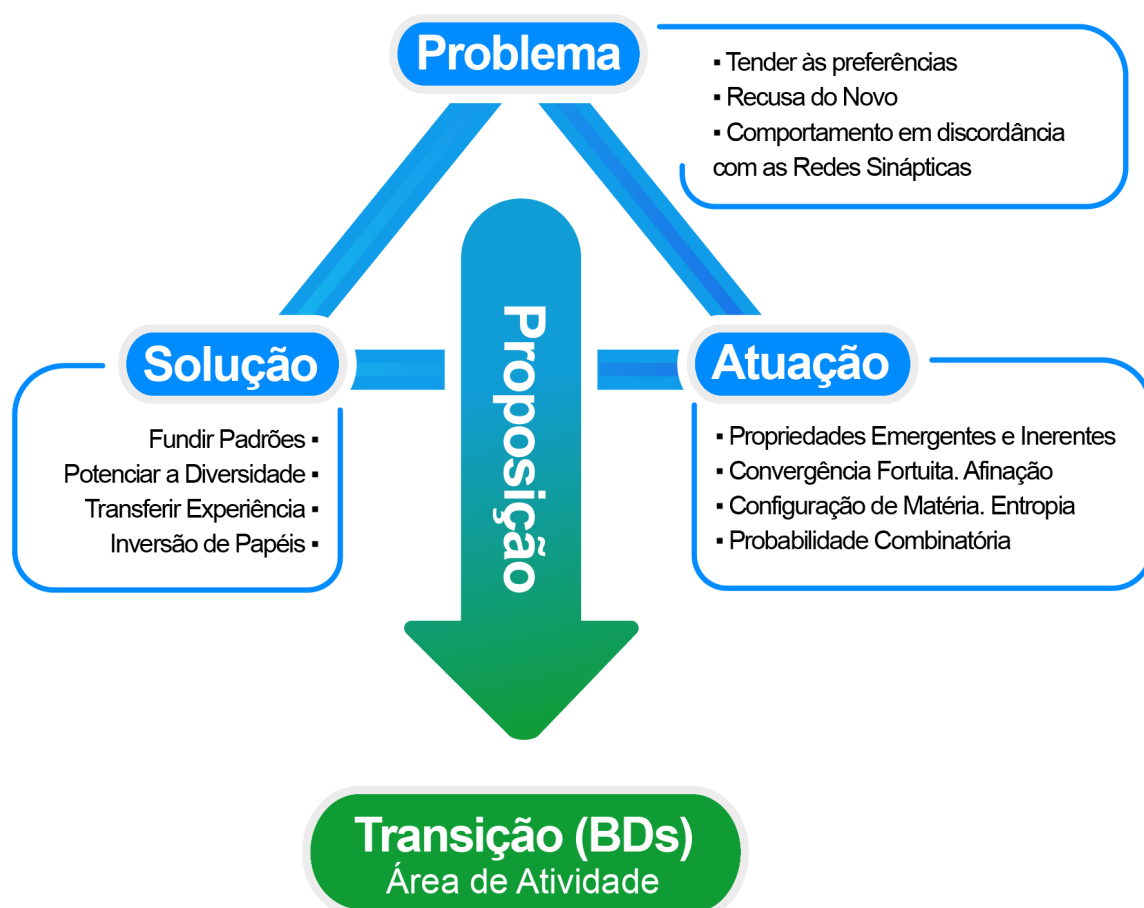


Figura 11 - Esquema de conceito de projeto com definição de área de atividade

Projeto

A fase do «Projeto» consiste em atuar de maneira prática, elaborando processos com base nos elementos e características desenvolvidas anteriormente, a fim de gerar um determinado resultado.

No contexto da Banda Desenhada, pretende-se explorar, na fase do Projeto, o potencial das Transições, elemento narrativo que age no processo de ligação entre requadros explorando a experiência do observador, e promovendo o processo imaginativo na conexão de cenas distintas (McCloud, 1995). Como visto anteriormente, o tipo de transição condiciona a interpretação da história, considerando que **cada uma beneficia um objetivo narrativo**

Este capítulo apresenta os seguintes tópicos:

- **Propostas de Transição. Representação Esquemática**
- **Transição Linear – O Mainstream**
- **Sobreposição - a Alternativa promotora da Diversidade**
- **Ação sobre a Transição – Sobreposição como promotora de Diversidade**

Projeto - Transição e Sobreposições

Com base no que foi apresentado por McCloud (1995), sabe-se que é possível identificar como **parte da narrativa**, numa banda desenhada, o recurso da **transição entre os requadros**. Este pode, através do simples intervalo, influenciar a maneira como é possível interpretar uma história, fazendo com que haja uma dedução dos acontecimentos, preenchendo tais intervalos através do **processo de conclusão** (McCloud, 1995).

Com o objetivo de combater a tendência para procurarmos o conhecido e confortável, mesmo que contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais, pretende-se recorrer às «Transições» de forma a agir dentro do cenário das bandas desenhadas e seu teor narrativo.

Como referido anteriormente, as características de **exploração da experiência do observador** associadas às «Transições» apresentam potencial para possibilitar o fomento da diversidade e da inversão de papéis, tirando partido de propriedades emergentes e inerentes, bem como a afinação de propriedades no sentido de obtenção da sintonia. Por seu turno, **a ação de condicionamento da interpretação da narrativa, agindo sobre o tipo de transição e a quantidade de quadros em que essa narrativa se apresenta**, podem promover a fusão de padrões, fomentar a diversidade, e a inversão de papéis, através do potenciar a exploração das propriedades emergentes e inerentes, da afinação de propriedades no sentido de obtenção de sintonia, e das probabilidades combinatórias num quadro entrópico.

Transição Linear - o Mainstream

Desta forma, partindo das bandas desenhadas, é possível afirmar ser comum encontrar uma **narrativa contada através de requadros, separados por uma sarjeta, onde cada requadro determina um tempo na narrativa**.

Ainda que o mesmo possa não se aplicar às bandas desenhadas orientais, Scott McCloud (1995) afirma existir uma tendência em uma leitura com o sentido da **esquerda para a direita, e de cima para baixo**. Uma narrativa linear, a qual podemos considerar como «padrão». A figura 11 exemplifica, esquematicamente, o sentido de leitura mais usual.

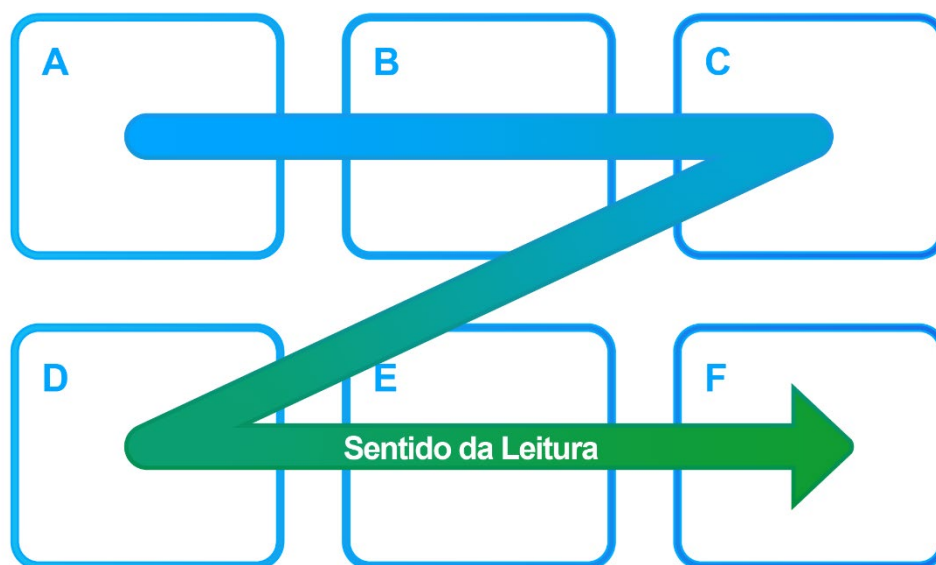


Figura 12 - Representação do sentido da leitura das bandas desenhadas.

Na figura 12, é possível observar um exemplo que uma narrativa linear, definida por três requadros, de cima para baixo. Na Figura 13, é apresentado um exemplo alternativo em que o sentido de leitura ocorre em ambas as direções: de cima para baixo, e da esquerda para a direita. Isso é feito mantendo a linearidade da narrativa.

Este sentido de leitura permite definir e entender uma determinada narrativa, sendo o utilizado na maioria das bandas desenhadas.

Sobreposição - a Alternativa promotora da Diversidade

O processo linear de transição onde a narrativa é contada através de requadros, separados por uma sarjeta, e onde cada requadro determina um tempo na narrativa, representa o padrão tradicionalmente utilizado na Banda Desenhada ocidental.

Com o objetivo promover a diversidade, fugindo o que é **tido como confortável**, **procura-se explorar formas de transição alternativas, através da fusão de padrões**, e desta forma, criar novas formas de narrativa. Tal nova representação gráfica pode **potenciar a diversidade** ao apresentar-nos **um ponto de vista fora do habitual, assim também, invertendo papéis e transferindo experiência**, ao utilizar como padrão observável outros criadores e inspirações que tendem para uma vertente inabitual.

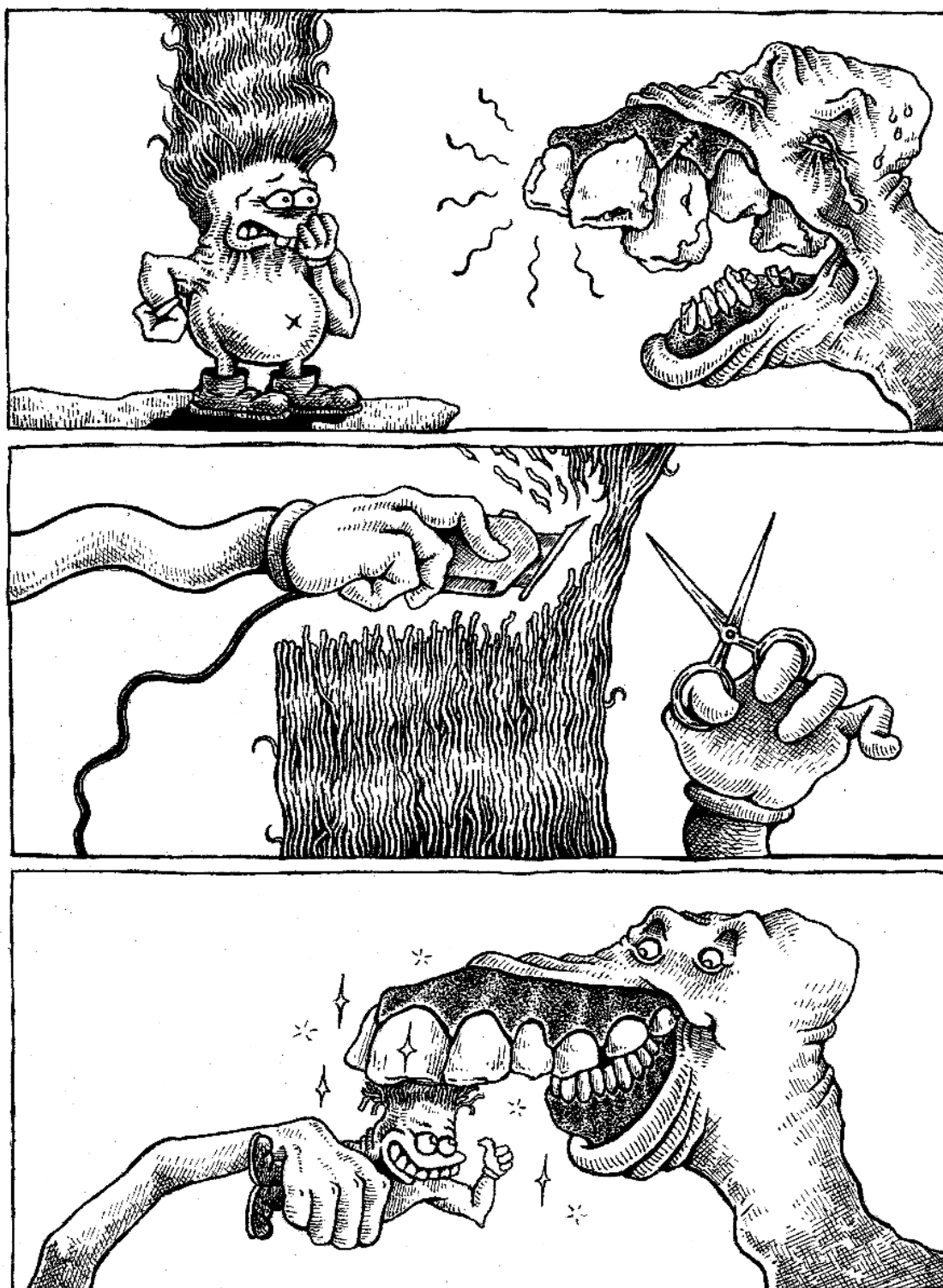


Figura 13 - - Exemplo de narrativa linear contada em três requadros, de cima para baixo

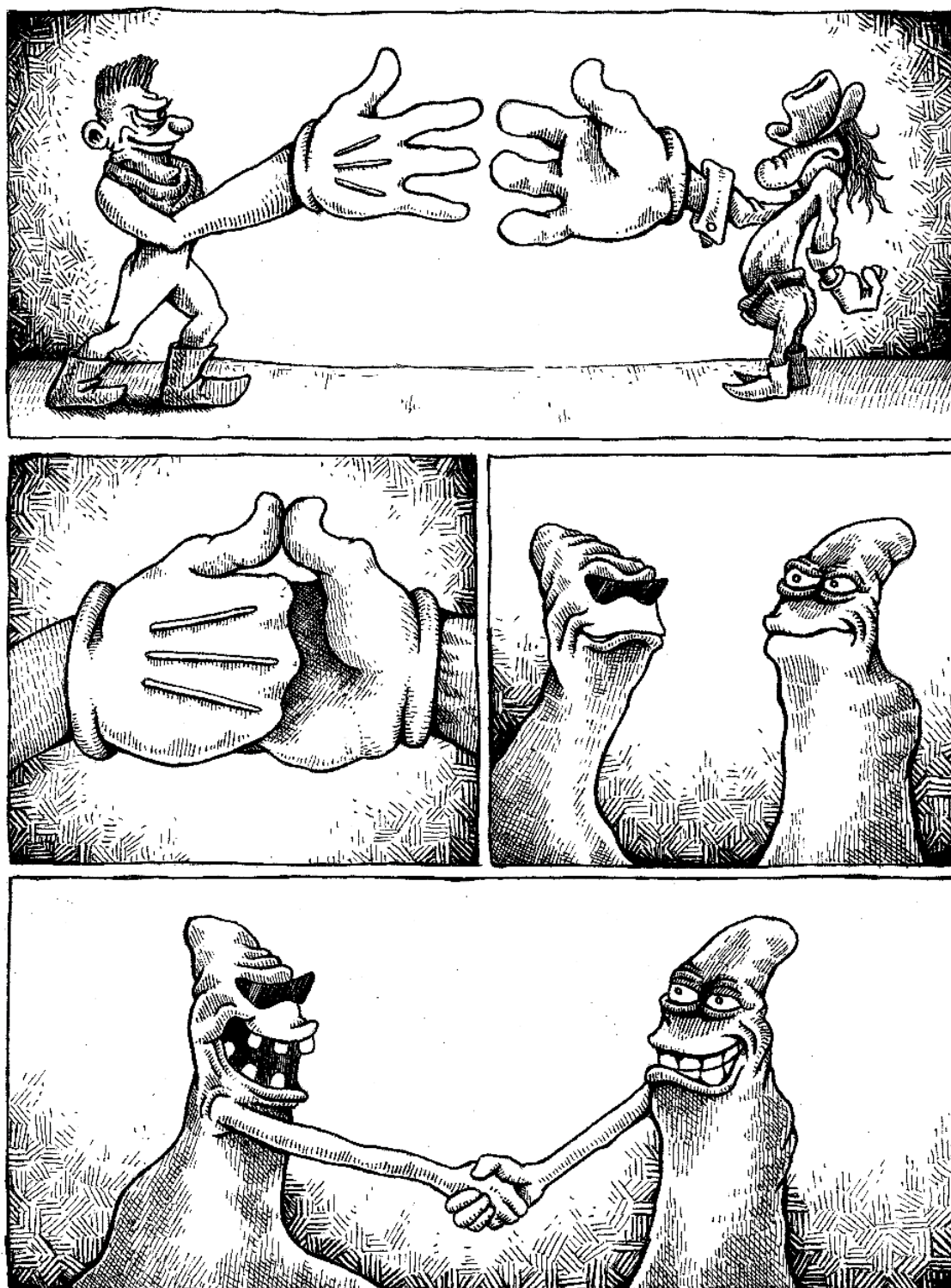


Figura 14 - Exemplo de narrativa linear com leitura orientada de cima para baixo, e da esquerda para direita

Uma das alternativas de transição é a **sobreposição parcial de quadros**. Onde antes haveria uma sequência de quadros separados, propõe-se sobrepor quadros, criando uma espécie de quadro intermediário, podendo representar dois momentos/narrativas. Não sendo esta sobreposição necessariamente de modo a ocorrer com a superimposição dos quadros em sua totalidade, mas também através de seus elementos em interação.



Figura 15 - Esquema de Sobreposição parcial dos quadros.

Outra alternativa é a **sobreposição total de quadros**. Elementos que estariam dispostos ao longo de uma sequência de transições, agora passam a contar a história em simultâneo, num único quadro, com diferentes linguagens em interação.

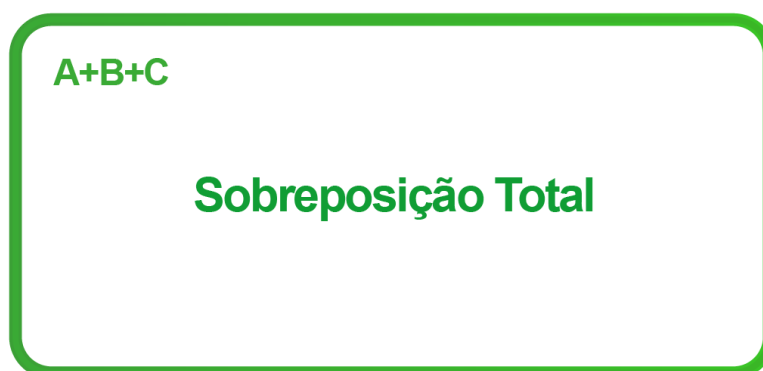


Figura 16 - Esquema de Fusão dos quadros.

No exercício de tais práticas propostas, no âmbito das BDs, seria possível **surgir um elemento emergente** das propriedades e elementos já conhecidos das bandas desenhadas. No caso, os quadros, sarjetas e o conceito de transição inerentes às histórias em quadrinhos, dariam origem às alternativas apresentadas.

Com um elemento emergente, seria possível manter **uma maior entropia**, que possibilitaria um leque maior de possibilidades a serem exploradas, logo, uma maior **probabilidade combinatória**. Sendo assim, surge a necessidade de uma **afinação**, a fim de preservar a harmonia entre os diversos elementos presentes.

Dentro das ideias propostas, é possível encontrar artistas que utilizem de técnicas de composição narrativa similares ao que foi proposto.

Victor Moscoso é um autor de bandas desenhadas, que ganhou destaque no movimento underground comix, contribuindo com suas participações nos lançamentos da revista «Zap Comix»⁶ (*Victor Moscoso - Lambiek Comiclopedia*, s.d). Ao analisar suas obras, é possível identificar uma habilidade em **utilizar os requadros e sarjetas de maneiras inabituais**. O exemplo a seguir demonstra como elementos acabam por se **juntar por meio da sobreposição total de requadros**, ainda assim, contando uma história independente de outros quadros.

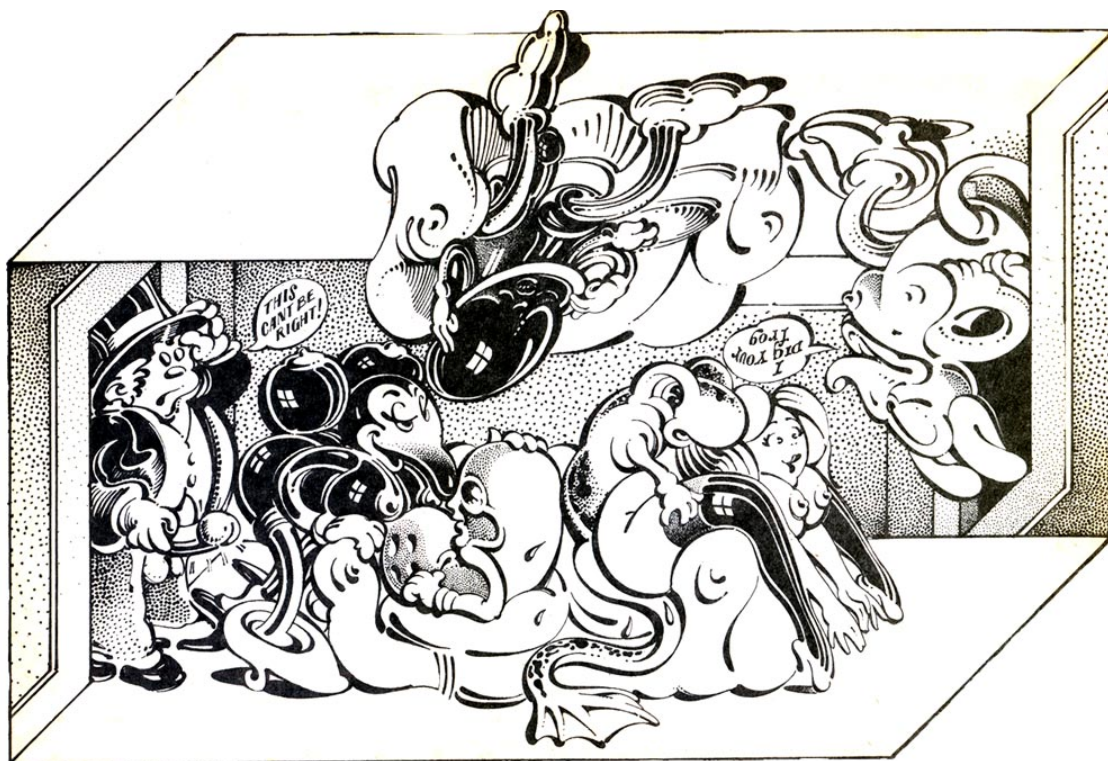


Figura 17 - Trecho de banda desenhada de Victor Moscoso, onde vários elementos e acontecimentos unem-se em um único requadro.

⁶ Revista criada por Robert Crumb, sendo uma antologia com a contribuição de vários autores. Considerada uma das revistas mais importantes do movimento underground comix, e que impulsionou o movimento (Sabin, 1996).

Na figura 17, o autor conta uma história, que dentro dos moldes considerados habituais, poderia ser contada através de uma sequência de 2 ou mais requadros, onde cada um apresentaria um momento. Porém o artista decide manter toda a narrativa em um requadro, que funde o que outrora, poderia ser contado por meio de uma sequência de quadros.

Além disso, ainda dentro de um único requadro, podemos notar um **sentido de leitura fora do comum**. Iniciando a história na parte inferior da imagem, porém sua continuação se dá no topo, de modo a manter-se de «cabeça para baixo» em relação a área de leitura inicial. De modo a fazer os olhos seguirem a narrativa com uma leitura quase que «circular».

Ainda é possível encontrar características de interação entre elementos da banda desenhada e em meio aos requadros nas obras de Rick Griffin. Também sendo um artista notável no movimento «underground comix», podemos observar na imagem a seguir uma **sobreposição parcial de elementos dos requadros**.



Figura 18 - Trecho de banda desenhada de Rick Griffin, no qual é possível identificar uma sobreposição de requadros, com seus elementos em interação.

A figura 18 demonstra-nos como pode haver a **sobreposição parcial de elementos narrativos**, em **interação com diferentes requadros**. Apesar de dois requadros estarem posicionados um no topo, e outro na parte mais abaixo da imagem, é possível identificar um **dinamismo entre ambos**.

Podemos identificar como um dos requadros serve como uma parte do cenário do quadro abaixo. Ao passo que o mesmo requadro parece também partir ao meio a personagem à esquerda, tendo assim **um papel narrativo estrutural, bem como dentro da própria narrativa em si**. Tal interação também é evidenciada ao notarmos como as personagens parecem se comunicar em meio aos dois quadros.

Ação sobre a Transição – Sobreposição como promotora de Diversidade

De modo a aplicar tal conceito de sobreposição de requadros, visando a diversidade, é possível explorar as duas estratégias anteriormente identificadas, criando duas formas dispares em âmbito narrativo (Figura 19):

a) A primeira recorre à **sobreposição parcial ou total, restrita a uma história única**, havendo apenas a sobreposição dos elementos presentes nos quadros em si, de forma a representar uma história de outra maneira e com nova linguagem gráfica e narrativa, por meio da interação contida nessa história.

b) A segunda recorre igualmente à **sobreposição parcial ou total**, porém, não mais restrita a uma única história, mas sendo possível não apenas unir os elementos presentes nos quadros, mas também unir mais de uma história através da **interação entre as narrativas** presentes em cada história.

De modo a visualizar de forma concreta como ocorrem tais sobreposições, não apenas de forma esquemática (Figura 18), mas de maneira prática, é necessário partir de exemplos de curtas histórias em quadrinhos.

a) Sobreposição parcial ou total, restrita a uma história única

A história recuperada na Figura 20 (e previamente apresentada na Figura 13), apresenta seu arco narrativo⁷ dividido em uma sequência de leitura vertical, contando com uma **exposição no primeiro quadro**, introduzindo a história, seguida por um **desenvolvimento no segundo quadro**, e finalmente apresentando um **desfecho em seu último requadro**.

⁷ Conceito utilizado para compreender a estrutura de uma narrativa. Geralmente contendo uma exposição, ação ascendente, clímax, ação descendente e desfecho como partes principais dessa estrutura (Regina, R., 2022).

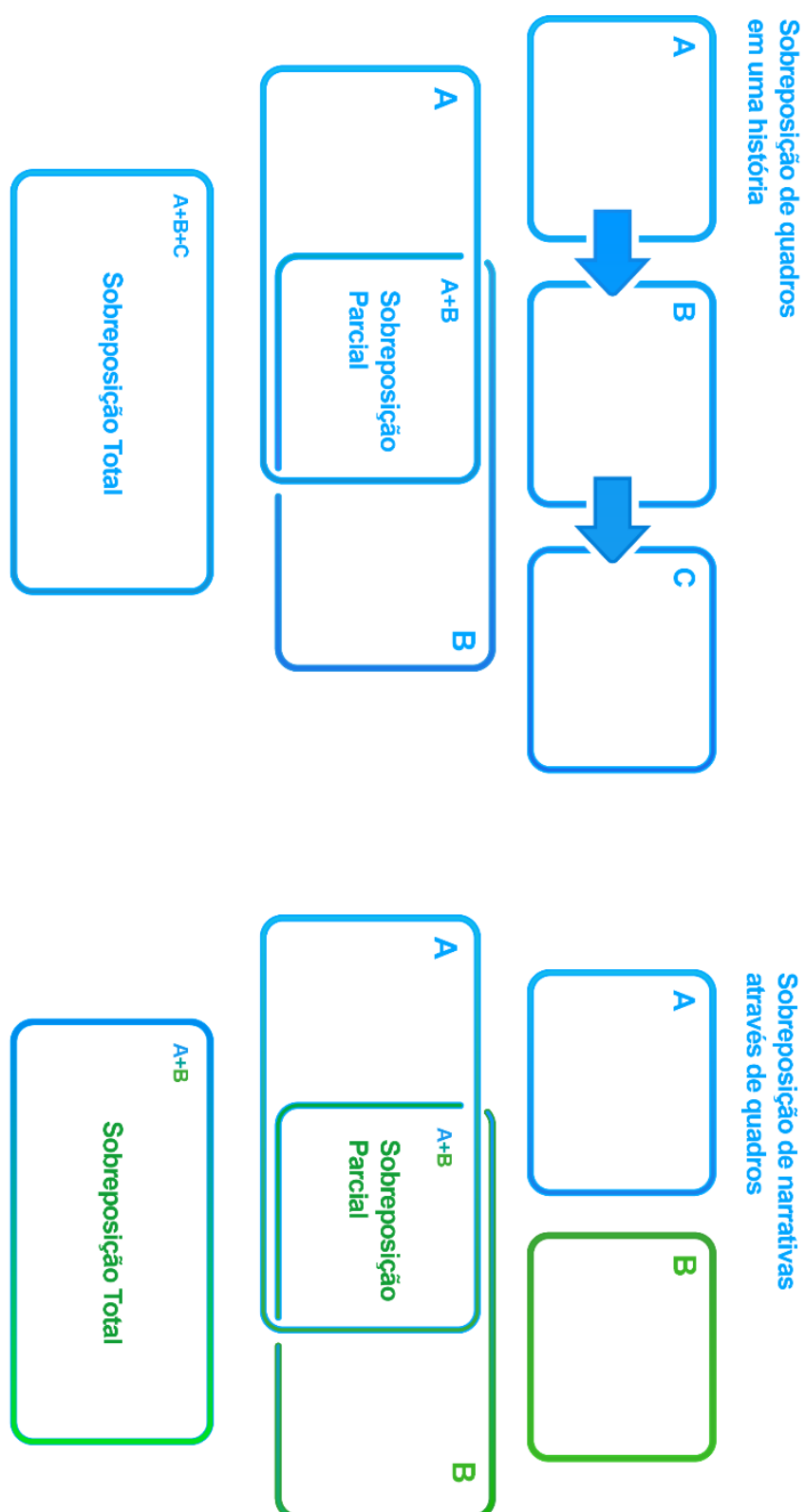


Figura 19 – Esquema ilustrativo. À esquerda, sobreposição de quadros dentro de uma história. À direita a sobreposição entre narrativas distintas.

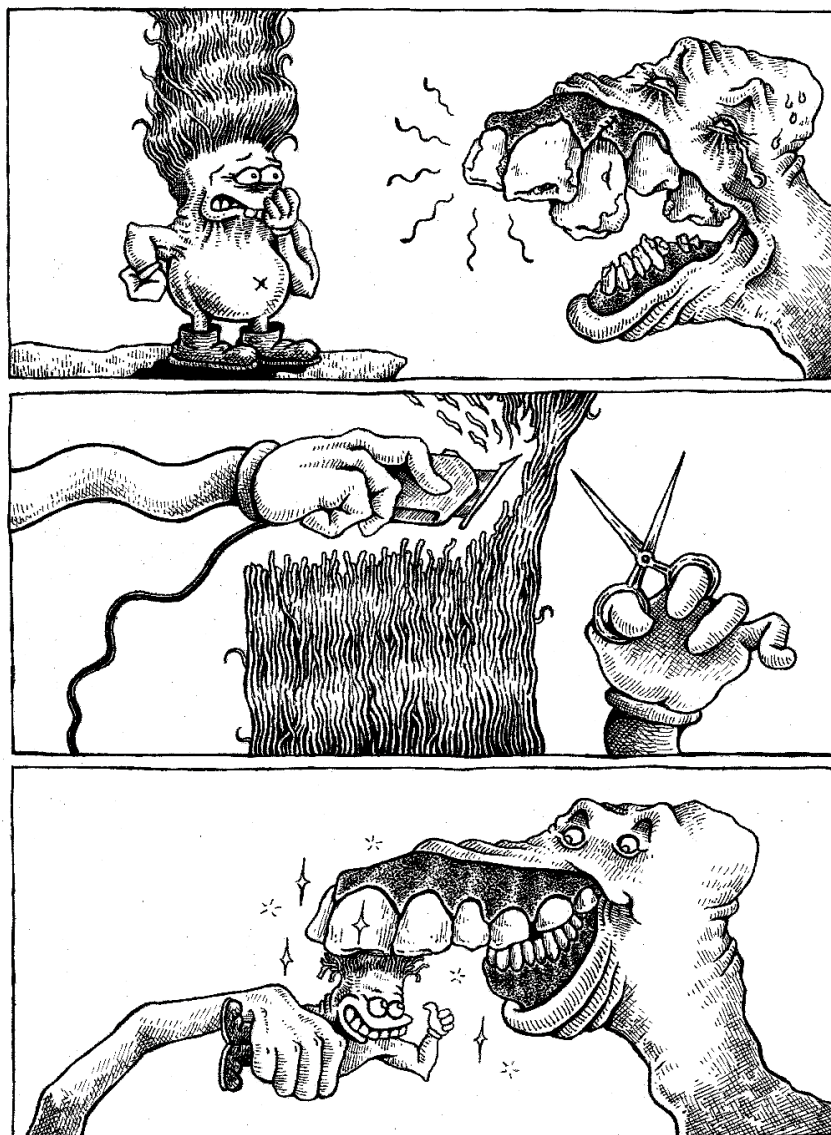


Figura 20 – Exemplo de história em quadrinhos, com sua narrativa desenvolvida em três requadros. Objeto de estudo relativamente às sobreposições.

No primeiro quadro, é possível identificarmos duas criaturas, que num primeiro contato demonstram emoções distintas, decorrente das situações enfrentadas por cada personagem. A personagem «A» à esquerda demonstra preocupação com a personagem «B» à direita, que por outro lado, mostra sofrer com dores em seus dentes.

Já num segundo momento, é possível observar um close-up, onde mãos utilizam instrumentos de barbearia para aparar madeixas de cabelo. Não evidenciando claramente de quem se trata o cabelo, porém, ao melhor analisar o primeiro requadro é possível identificar a personagem «A» como sendo a única personagem com cabelo, logo pertencendo a «A».

Por fim, no último requadro mais uma vez nos deparamos com as personagens «A» e «B», onde agora «A» já aparece com seus **cabelos aparados**, e com **semblante de felicidade** em seu rosto, tal qual a personagem «B», que **agora já não mais padece de dores de dente**. Visto que «A» aparou os cabelos para poder servir como uma escova dental para «B». Concluindo assim o problema inicialmente apresentado na história, ou seja, as dores de dente da personagem «B».

De modo a poder apresentar a mesma história de uma diferente maneira, seguindo o que foi proposto dentro das sobreposições em uma narrativa única, podemos **recombinar os elementos presentes nos primeiro e segundo requadros**, de forma a **manter a exposição e desenvolvimento em interação** por meio da **sobreposição parcial**.

Na nova reconfiguração (Figura 21), observamos que o **primeiro e segundo requadros da história original se sobrepõem parcialmente** através da **interação de seus elementos principais**. Devido a isto, constata-se que a representação gráfica e mesmo narrativa de como a história se desenvolve foi alterada. Porém, ainda se mantém o sentido da história original, bem como os seus elementos principais, e igualmente notar a disparidade dos sentimentos e situações entre «A» e «B».

Aquele **que era anteriormente o segundo requadro**, e mostrava-se de maneira menos reveladora e mais contida em seu quadro, agora **interage diretamente com o primeiro quadro**. A mão que corta o cabelo de «A» **surge do segundo requadro, e atua sobre o primeiro**. Podemos igualmente notar como «A» agora **atua dentro do primeiro requadro**, em interação com a tesoura que lhe corta o cabelo, e com «B»; tal como **atua também no segundo requadro**, cortando seu próprio cabelo com a máquina de aparar.

A concretização de tal exercício de sobreposição parcial numa história única evidencia **uma propriedade emergente**, a partir de **uma característica inerente das bandas desenhadas**. Ou seja, as transições ocorridas entre os requadros e inerentes às BDs deram origem a um novo modelo de representação dessas mesmas transições através das sobreposições, o que por sua vez, acaba por **potenciar a possibilidade para uma maior diversidade** na criação de novas BDs através desses modelos propostos.

A sobreposição dos requadros presentes na história ocorre igualmente por meio da capacidade de **unir padrões observáveis, através do processo de imaginação**, tal como citado por Brooks (2012), o que permite que seja criada uma composição partindo de um material já existente.

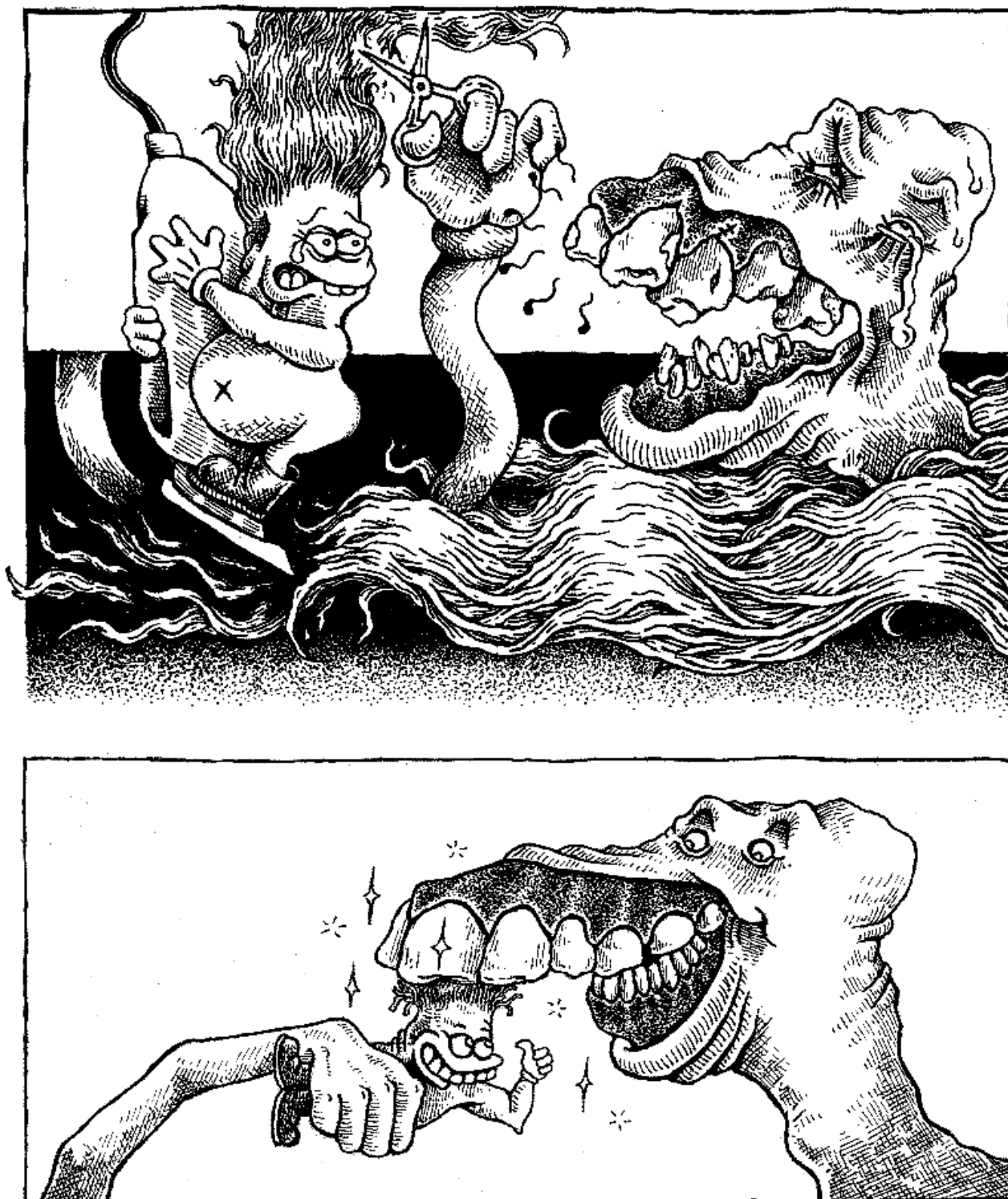


Figura 21 – Exemplo de sobreposição parcial de requadros, dentro de uma história única.

A imagem seguinte (Figura 22) apresenta a **sobreposição total de requadros**, ou seja, a história passa a ser contada através da união completa dos elementos principais presentes nos requadros. No caso em questão, os três quadros serão sobrepostos, de forma a também conter **os três momentos narrativos em um só quadrinho: Exposição, desenvolvimento e desfecho**.

Nesta configuração, os elementos presentes ao longo de três requadros, mostram-se por meio de um único quadrinho, no qual ainda é possível compreender a narrativa, apesar de haver alterações em sua estrutura estética, e de leitura.

Originalmente, lia-se a história verticalmente de cima para baixo; porém, após a aplicação do modelo de sobreposição total, criou-se um **novo modo de leitura**, alternativo ao habitual (leitura da esquerda para a direita, de cima para baixo). No exemplo exibido, a leitura se dá a partir do canto inferior esquerdo, em direção ao canto superior direito, e em seguida o canto superior esquerdo. **Tal sentido de leitura exhibe uma forma cíclica circular, onde de certo modo, não há um limite de onde começa, ou termina a história**, ainda que seja **possível identificar os três momentos presentes na representação original** dessa mesma história.

De forma a conectar os momentos presentes na história, utilizaram-se elementos que pudessem interligar as ações presentes e outros elementos principais. Tal conexão ocorreu como uma espécie de **«chave de acesso»**, permitindo a **ligação entre as ações**, buscando manter uma narrativa coerente. O momento de **«exposição»** representado pela interação entre as personagens «A» e «B», na parte inferior da imagem, pôde ligar-se ao próximo momento **através do cabelo da personagem «A»**, que além de **visualmente manter um sentido de leitura cíclico, interage com o próximo momento narrativo**. Agindo assim o cabelo de «A» **como uma chave de acesso** até o terceiro momento narrativo, da conclusão. De igual modo, a conclusão conecta-se com o primeiro momento **através do fio da máquina de aparar, visualmente por seu sentido de leitura**, como também **narrativamente, por estar associado a outros momentos na história**. Estando a personagem «A» pendurada pelo fio, e sendo este mesmo fio, ligado à máquina que irá aparar os cabelos da personagem «A».

Tal como no exemplo anterior, nesta configuração faz-se necessário a **fusão de padrões**, para que os mesmos possam funcionar dentro de um único quadro. Sabendo que três momentos narrativos serão representados num quadro apenas, as **configurações**

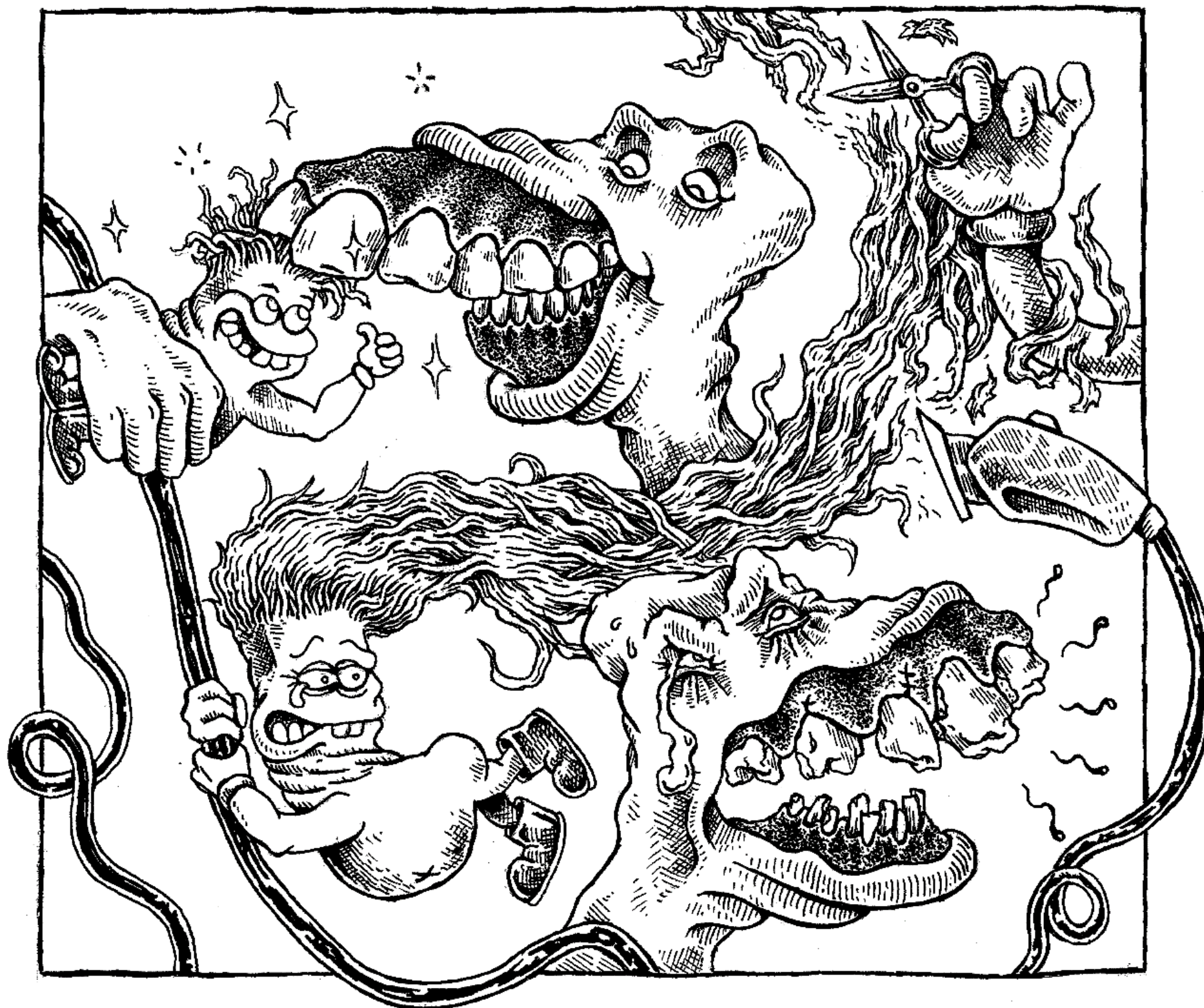


Figura 22 – Exemplo de sobreposição total de quadros, dentro de uma história única.

possíveis para a criação do mesmo serão altas, logo, haverá um cenário de **alta entropia**. Isso pode significar que um **maior nível de afinação será necessário**, por haver mais configurações possíveis.

Também é notável que tal criação evidencia a **transferência de experiência**, tanto **por meio das referências necessárias** para que tal projeto se concretize, fundindo padrões de diversas fontes de inspiração; como o próprio ato de criar uma obra que fuja do habitual igualmente pode transferir a experiência adquirida para aqueles que a experienciam.

Do mesmo modo, a **inversão de papéis** pode ser encontrada nessa obra. Quando há a utilização de referências para a criação de algo, é possível dizermos que é necessário **partir de um ponto de vista diferente** para que se possamos ter proveito de tal referência. Assim como uma atuação em meio às BDs em algo fora do que é costumeiro, **nos retira de uma zona de conforto**, sendo **necessário partir de uma posição que não é habitual**, havendo assim uma certa inversão de papéis, agindo por meio de **uma perspectiva não explorada anteriormente**, fugindo da tendência às preferências e da recusa do novo.

b) Sobreposição parcial ou total promotora da interação entre duas narrativas presentes em cada história.

Os exemplos seguintes de **sobreposição parcial e total** ocorrerão através da **utilização de duas narrativas que se cruzam**. Nestas propostas iremos recorrer às histórias já apresentadas anteriormente (Figura 13 e 14), e que se podem observar em versão reduzida na Figura 23.

A BD do lado esquerdo (ver Figura 13) já foi descrita anteriormente. A BD do lado direito (ver Figura 14) é construída narrativamente com a exposição, desenvolvimento e resolução, através de quatro requadros.

No primeiro quadro da história, ocorre a **exposição**, ou seja, a introdução. Na qual é possível identificarmos duas personagens, «C» e «D» respetivamente da esquerda para a direita, em lados opostos na composição, com as mãos prestes a se encontrarem. A pose e semblante de ambas personagens indica uma situação de conflito ou duelo, ainda que possa parecer um aperto de mão. Havendo então uma dúvida consoante a verdadeira intenção das personagens, que poderá ser interpretada através dos requadros seguintes.

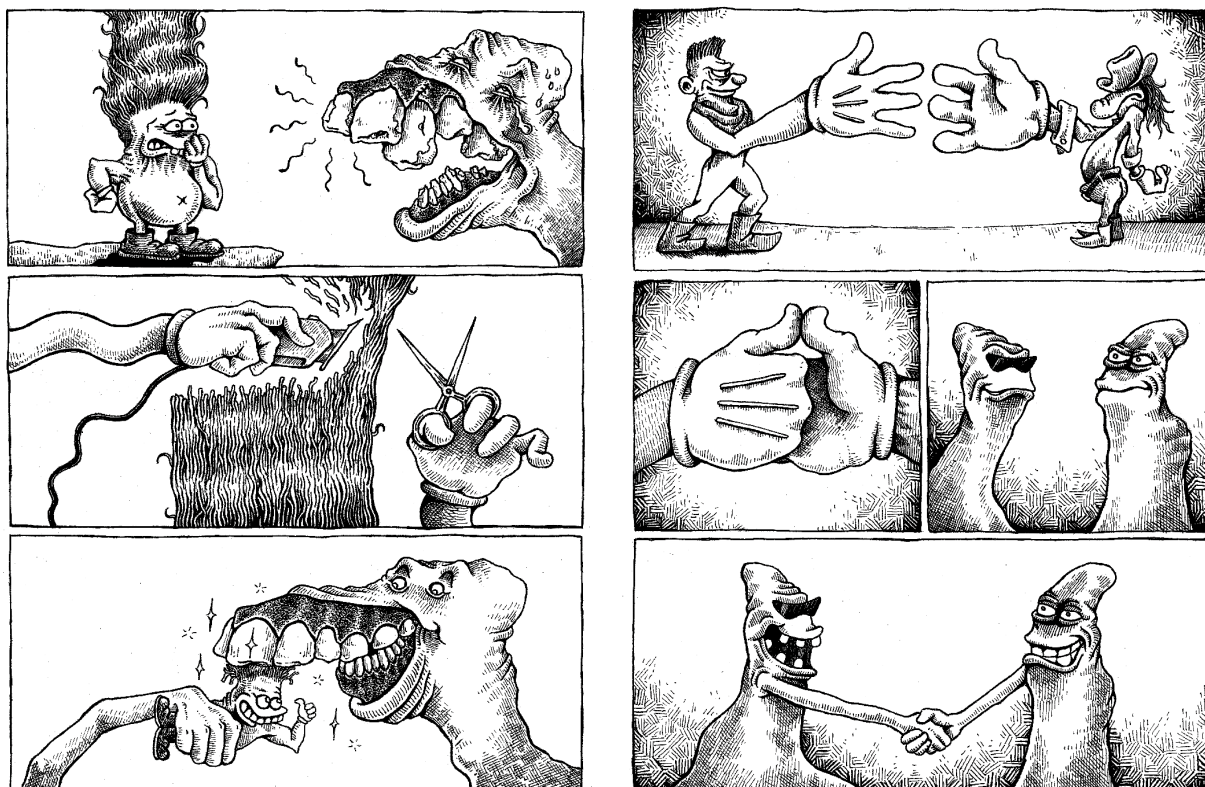


Figura 23 – Histórias em quadrinhos, (ver Figuras 13 e 14 para versão de maior dimensão) com sua narrativa contada através de vários requadros. Objeto de estudo relativamente às sobreposições

Para poder pôr em prática a proposta de **sobreposição entre narrativas** (Figura 24), a primeira história de três requadros, e a segunda com quatro irão interagir, de forma a gerar um novo resultado, por meio da relação entre os principais elementos de suas respectivas histórias. Começando pela **sobreposição parcial de narrativas**, exibida na imagem seguinte:

No segundo e terceiro requadro, podemos encontrar o **desenvolvimento** da história, onde o aparente aperto de mão concretiza-se, e revela tratar-se de uma batalha de polegares. Onde somos então introduzidos às personagens «E» na direita, e «F» no lado esquerdo do quadrinho. Mais uma vez, levando-nos a um aparente conflito entre as personagens, que se encaram com olhares suspeitos.

Por fim, o último requadro apresenta o **desfecho**, onde «E» e «F» desvendam a verdadeira intenção entre ambos, e dão as mãos tal como as personagens «C» e «D», não mais em conflito, mas em cordialidade entre ambos.

Neste exemplo de **sobreposição parcial de narrativas**, o **segundo requadro da primeira história** foi sobreposta com o **segundo e quarto quadros da segunda história** apresentada.

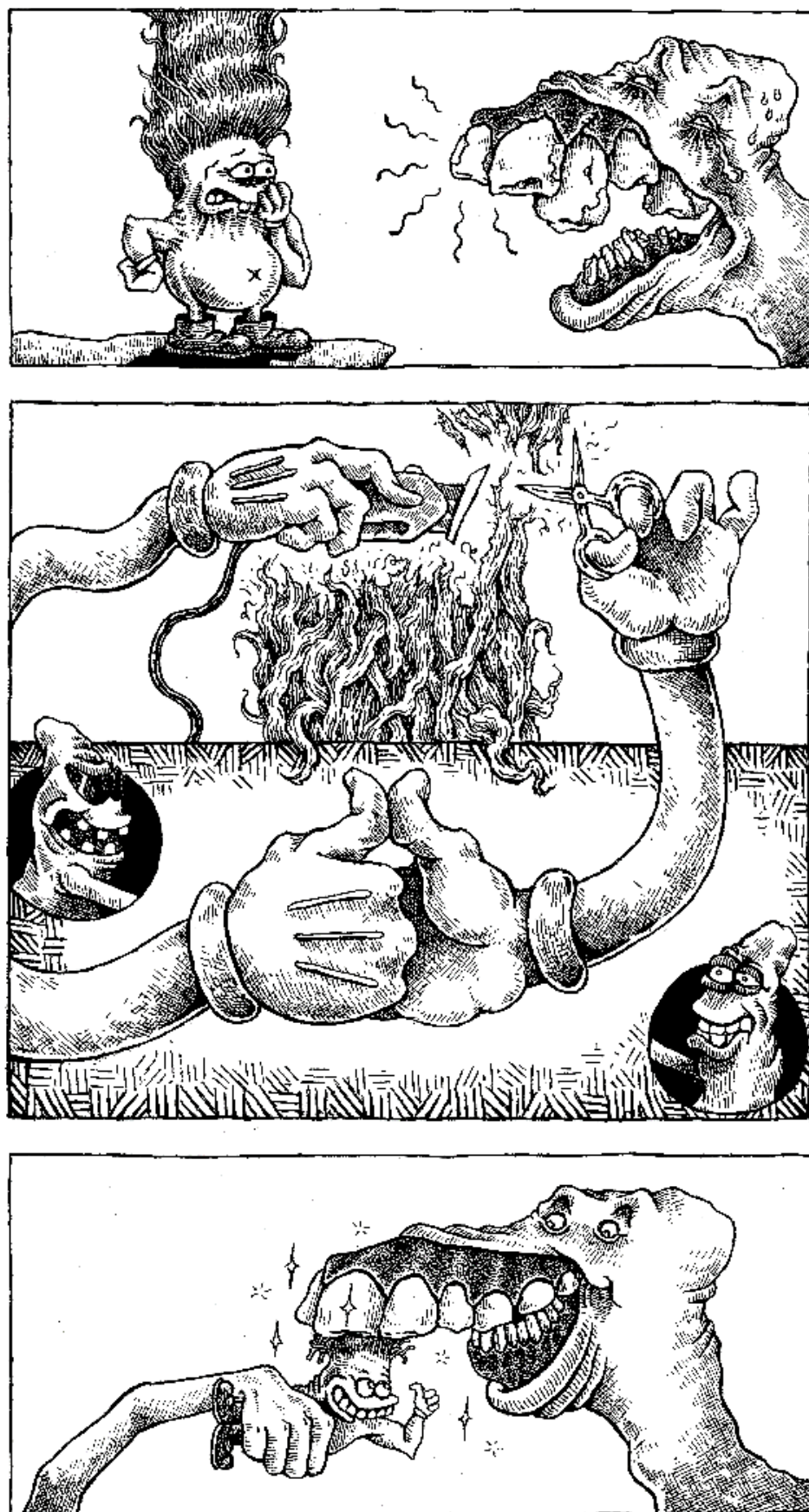


Figura 24 – Exemplo de sobreposição parcial de narrativas através dos quadros, fundindo duas narrativas.

Ainda que as narrativas tenham sido sobrepostas, continua a **ser possível manter a estrutura narrativa de exposição, desenvolvimento e desfecho**. No caso em questão, a utilização dos elementos principais dos requadros utilizados da segunda história serviram de forma a complementar a narrativa da primeira história, introduzindo novos personagens, e também novas formas de interpretação da obra.

Dentro deste exemplo, **a chave de acesso entre ambas histórias**, dá-se pela forma como **as mãos das personagens acabam por interagir no requadro**. As mãos que outrora pertenciam à personagem «A», e lhe cortavam os cabelos, passam a fundir-se com as mãos das personagens «C» e «D».

Já estabelecida tal chave de acesso, dando coerência à história apresentada, são então introduzidas as personagens «E» e «F» nos cantos do requadro. **O que gera uma associação entre as personagens e às mãos no centro da composição**. Apesar das personagens «E» e «F» não serem mostradas completamente, seu **posicionamento na composição**, e a **direção para que apontam seus braços**, podem levar a um **processo de conclusão**, onde possamos supor que tal como no desfecho da segunda história, há um aperto de mãos em conciliação, ainda que não seja visível.

Mais uma vez nota-se a **fusão de padrões**, não só entre requadros, **mas agora em teor narrativo**. Fazendo com que seja necessária uma **afinação** para tal composição com **alto potencial entrópico, transferindo as experiências** não apenas de referências, mas também das próprias histórias utilizadas para tal sobreposição. Este facto pode **acabar por induzir a uma busca pelo novo**, uma vez que para que tal sobreposição narrativa ocorra, é preciso encontrar uma maneira de manter a coerência, ainda que com a coexistência de histórias numa única BD.

A ilustração da Figura 25 busca demonstrar como pode ser realizada a sobreposição total entre duas histórias, de forma a resultar numa única banda desenhada. Partindo ainda da relação entre a primeira e a segunda BD apresentada, e **mantendo ainda sua estrutura narrativa de três momentos**.

Os requadros presentes nas histórias originais agora fazem parte de um único quadro, o qual para manter a coerência das narrativas em interação, necessitou de uma **mudança em seu sentido de leitura**, não mais sendo da forma «padrão». Desta vez o sentido de leitura mostra-se **circular** no que se refere aos principais elementos da primeira história, com as personagens «A» e «B». Porém na segunda história, os personagens «B», «C», «D» e «F», estão dispostos nas extremidades da imagem, podendo também ser lidos **circularmente**, mas também em **sentido de cruz**, de forma a acompanhar as extremidades onde se encontram as personagens em interação, como «B» e «C», e «D» e «F»; duplas em eixos opostos.

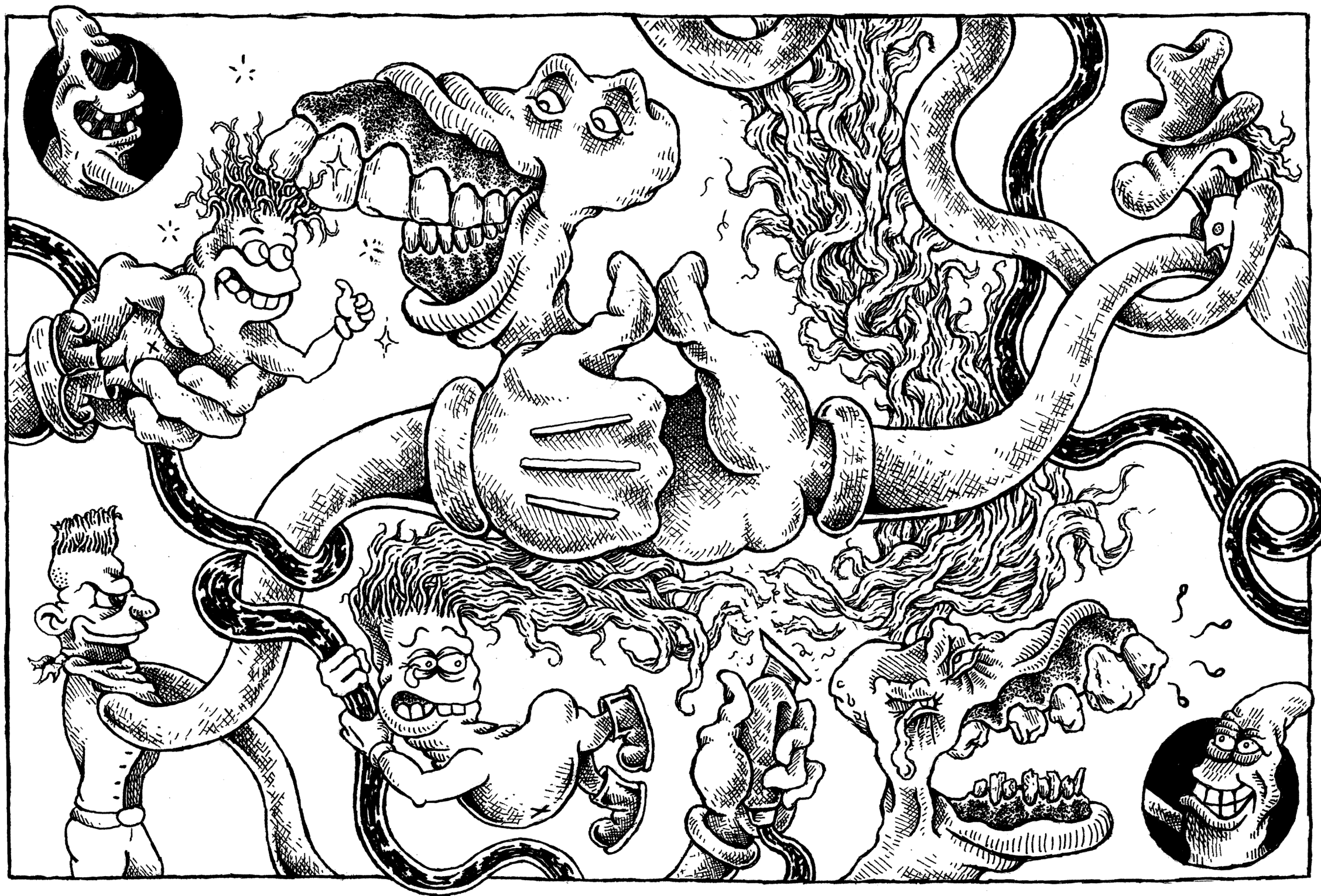


Figura 25 – Exemplo de sobreposição total de narrativas através dos requadros, fundindo duas narrativas num único requadro.

De tal forma estruturada a composição, os momentos narrativos também acompanham tal sentido de leitura, **não sendo lineares** como em suas histórias originalmente formuladas. Esta característica permite **possibilitar interpretações mais variadas** no que tange ao **teor narrativo** apresentado.

Para que ambas histórias fossem conexas, elementos que servissem como **chave de acesso entre partes narrativas** foram necessários. No caso, **os braços** na figura foram a chave de acesso principal, pois assim como serviram para contar a segunda história apresentada, os braços das personagens «C» e «D» puderam também interagir com a primeira história de modo a cortar o cabelo da personagem «A», e também segurar tal personagem. Além disso, mais uma vez, **o fio da máquina de aparar** serviu visualmente como **forma de ligar os elementos, reforçando o sentido de leitura**.

Assim sendo, é possível afirmar que o resultado apresentado relativamente à **sobreposição total de narrativas** pôde demonstrar uma **maior fusão de padrões**, por unir duas narrativas, de forma a promover uma interação coesa entre ambas. Sendo que para tal fusão, por serem duas narrativas combinadas, há uma **maior possibilidade de combinações**, logo uma **maior entropia**. Este facto enquadra-se na reflexão de Meyer (2022) relativo às probabilidades **combinatórias**, onde a possibilidade de existência de um maior número de combinações, implicava uma diminuição das hipóteses de previsão de um determinado resultado final. Neste contexto, constata-se igualmente a **necessidade de uma maior afinação das propriedades** presentes em uma BD para atingir um determinado resultado desejado, tal como houve na elaboração do exemplo de **sobreposição total narrativa**.

De modo a também modificar o sentido de leitura de duas histórias sobrepostas em um único requadro, é possível, **por conta da não-linearidade** presente, haver um **maior número de formas de interpretação**. O que por sua vez **potencia a diversidade** na leitura, e também pode **causar uma inversão de papéis**, quando em análise a obra, os leitores busquem compreender a mente do autor e suas intenções, ainda que a percepção dos mesmos acerca da obra possa divergir entre si. Esta entropia permite que **cada leitor aja como um autor da sua realidade percebida**, enquanto **promove um desvio ao conhecido e confortável**, no sentido da promoção do aperfeiçoamento das redes neurais. De igual modo, tal busca pela compreensão, pode gerar questionamentos e conversas, que possam também possibilitar a **troca de informações e experiências**.

Conclusão

Partindo de uma análise aos movimentos culturais de **subcultura**, e **contracultura** foi possível concluir como o surgimento de alguns movimentos pode ocorrer de maneira gradual, por meio de uma **aparente transição súbita**, que na realidade, contou com causadores e fatores que catalisaram tal transição. Movimentos estes, que podem **manter relações benéficas com seus rivais**, de forma a **impulsionarem os cenários** onde estão inseridos.

Ainda foi possível identificar dois perfis que puderam ser comparados às subculturas, onde as mesmas poderiam ser **propensas** ou **resistentes** ao progresso, consoante seu comportamento perante aquilo que é externo (Brooks, 2012). O que pôde ser posto em paralelo com as **sociedades que traçavam sua linhagem**, e as **outras que acabavam por cair em esquecimento**, respetivamente.

Tal visão resistente ao progresso, via o exterior como uma possível ameaça, o que através do capítulo «Territórios Não Cartografados», pudemos concluir que tal visão pode demonstrar-se de forma deturpada, tal qual a representação de animais marinhos em mapas antigos; bem como, pudemos também concluir que **a maneira de como agir numa determinada situação, acaba sendo facilitada quanto mais se conhece o exterior** (Carlin, 2022).

Relativamente ao «**Problema**», pôde se identificar como uma questão a ser solucionada, **a tendência às preferências**, e **busca pelo conforto**. Neste âmbito, e na sociedade atual, constata-se uma preferência por contextos que tendemos **ao que já é conhecido**, e tido como confortável (Brooks, 2012), apesar de **situações de adversidade estimularem mudanças em diversos cenários** (Macmillan, 2021). Tal facto, **partindo do ponto de vista das redes sinápticas**, mostra-se **contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais**, que se formam através de **diversas áreas conectadas no cérebro**, e não concentradas num único ponto (Brooks, 2012).

No capítulo da «**Solução**», concluiu-se que no contexto em que tendemos para o conhecido e confortável, mesmo que contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais, seria pertinente utilizar a **fusão de padrões e a promoção da diversidade**. Seria igualmente pertinente recorrer à **inversão de papéis**, proporcionando um pensamento mais **empático, e contrário ao dualismo** (Sacks, 2021). O que se manteve em concordância com o pensamento de uma **rivalidade benéfica**, onde o externo não é visto como um inimigo ou malfeitor (Sinek, 2020).

De tal forma não dualista, e sim, de aceitação ao externo, também se conclui que a **transferência de experiência**, seja ela entre grupos, etnias ou faixas etárias; também se demonstra de maneira favorável, e de modo a responder aos problemas apresentados.

Para responder ao «**Problema**», as «**Soluções**» foram apresentadas através das «**Atuações**». Sendo as atuações agentes na solução, de forma a terem utilizado **de propriedades inerentes e emergentes, uma afinação das propriedades, o conceito de entropia, e probabilidade combinatória** para concretizar a proposição em meio às bandas desenhadas.

Neste contexto, concluiu-se que, **no âmbito das subculturas, e num contexto em que tendemos para o conhecido e confortável, mesmo que contrário ao processo de aperfeiçoamento das redes neurais, deve-se promover a fusão de padrões, fomentando a diversidade, e a inversão de papéis. Neste sentido, devemos potenciar a exploração das propriedades emergentes e inerentes, da afinação de propriedades no sentido de obtenção de sintonia, e das probabilidades combinatórias num quadro entrópico.**

Este conceito de projeto foi aplicado à **Banda Desenhada**, uma forma artística, mais nomeadamente uma arte sequencial, com conjuntos de imagens lado a lado a fim de transmitir informações ao leitor (McCloud, 1995), ou seja, onde imagens justapostas expressam informações (McCloud, 1995). Assim, considerou-se pertinente **atuar sobre as transições entre requadros**, uma vez que estas, ao influenciarem a forma como é possível interpretar uma história, apresentam potencial para possibilitar o fomento da diversidade e da inversão de papéis.

Agir então sobre as transições, através das **sobreposições parcial e total, seja numa narrativa única, ou múltipla**; foi possível identificar sinais que **demonstrassem um resultado benéfico** relativamente aos «**problemas**» apresentados anteriormente.

Por meio das obras produzidas, como o intuito de representar de forma concreta os conceitos propostos, notou-se o surgimento de **propriedades emergentes, em meio às já inerentes** às BDs. No caso, o surgimento de um novo conceito, partindo das **transições** já existentes.

Identificou-se também a **fusão de padrões**, logo uma **maior diversidade** e também uma maior **probabilidade de combinações**, gerando **alta entropia**, de forma que fosse necessária uma **afinação mais eficiente** para responder às **altas probabilidades combinatórias** apresentadas.

O que por sua vez **promoveu um maior contato com aquilo tido como novo, transferindo experiência**, e gerando uma **inversão de papéis** ao buscar compreender as obras apresentadas. **Evitando assim a tendência às preferências, e a recusa do novo.**

Próximo passo

Os exemplos apresentados procuraram operacionalizar ações de projeto de comunicação, que visam alcançar os objetivos propostos na proposição, em especial, no refere no combate a uma **tendência de homogeneização em que tendemos para o conhecido e confortável**, com os inconvenientes neurais associados.

Este percurso deverá ser desenvolvido, procurando uma melhor compreensão dos impactos da proposição relacionados à BD, através da **implementação dos métodos de sobreposição parcial e total, apresentados em um objeto gráfico/comunicação**, como um livro de banda desenhada. Neste, haveria oportunidade para a utilização de métodos de forma compilada, o que **possibilitaria um maior estudo consoante aos diversos exemplos de sobreposição presentes** na obra.

Tal concretização deste mesmo objeto, também poderia possibilitar uma **coleta de dados acerca da receção** por parte do público, a qual seria possível **gerar novos estudos**, que por sua vez poderiam ser implementados ao universo das BDs, por meio de novas proposições de métodos de intervenção no âmbito dos quadrinhos.

Bibliografia

- Brooks, D. (2012). *O Animal Social: As Origens Ocultas do Amor, Caráter e Felicidade*. Alfragide: Dom Quixote.
- Brownell, R. (2011). *American counterculture of the 1960s*. Lucent Books.
- Cabral, P. (2021). *O Paradoxo do Cérebro: Memória, Autismo, Identidade*. Temas e Debates.
- Carlin, D. (2022). *Uma História de Extremos: do colapso da Idade do Bronze aos quase acidentes nucleares* Lisboa: Temas e Debates.
- CrashCourse. (2017, Maio 22) *Cultures, Subcultures, and Countercultures: Crash Course Sociology #11* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/RV50AV7-lwc>
- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the art of play: Exploring sub-culture through art*. Springer International Publishing.
- Cury, A. (2003). *Pais Brilhantes, Professores Fascinantes*. Sextante.
- Da Matta, R. (1987). *A casa & a rua. Espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara
- de Figueiredo P. H. (2019). *Autonomia: A História Jamais Contada do Espiritismo*. Fundação Espírita André Luiz [FEAL].
- Diamond, J. (2014). *O Mundo até Ontem* (M. L. Oliveira, Trad.). Editora Record. (Obra original publicada em 2012)
- Eisner, W. (1989). *Quadrinhos e Arte Sequencial* (L.C. Borges, Trad.). Martins Fontes. (Obra original publicada em 1985)
- Ferretti S. F. (2013). *Repensando O Sincretismo*. Edusp.

- Frank, T. (2006). *The conquest of cool: Business culture, counterculture, and the rise of hip consumerism*. Univ. of Chicago Press.
- Gair, C. (2007). *The American counterculture*. Edinburgh University Press.
- Galor, O. (2022). *A Jornada da Humanidade: As Origens da Riqueza e da Desigualdade* (J.C. Silva, Trad.). Lua de Papel. (Obra original publicada em 2022)
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. Sao Paulo: Editora Perspectiva.
- Leão, L. (2016) *A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais*. RuMoRes,[S. l.], v. 10, n. 20, p. 26-45, 2016. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2016.120924. Acedido em 20 de novembro de 2022, em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/120924>.
- Macfarlane, R. (2021). *Mundo Subterrâneo: Uma Viagem pelas Profundezas do Tempo* (E. Antunes, Trad.). Elsinore. (Obra original publicada em 2019)
- MacMillan, M. (2021). *War: How conflict shaped us*. Penguin Canada.
- Mainstream - Dicionário Online Priberam de Português*. (s.d.). Dicionário Priberam. Acedido em 4 de dezembro de 2022, em <https://dicionario.priberam.org/mainstream>
- McCloud, S. (1995). *Desvendando os Quadrinhos* (H. de Carvalho & M.N. Paro, Trad.). Makron Books do Brasil. (Obra original publicada em 1993)
- McCloud, S. (2008). *Desenhando Quadrinhos* (R.M. dos Santos, Trad.). M Books do Brasil. (Obra original publicada em 2006)
- Meyer, S. C. (2022). *O Regresso da Hipótese de Deus: Três descobertas científicas que revelam a mente por trás do universo*. Edições 70.
- Mundo Subterrâneo, Robert Macfarlane - Livro - Bertrand*. (2021, Maio 3). Bertrand Livresiros - Livraria Online; Elsinore. Acedido em 12 de novembro de 2022, em <https://www.bertrand.pt/livro/mundo-subterraneo-robert-macfarlane/24730434>

O Animal Social, David Brooks - Livro - Bertrand. (2012, Junho 18). Bertrand Livres - Livraria Online; Dom Quixote. Acedido em 17 de novembro de 2022, em <https://www.bertrand.pt/livro/o-animal-social-david-brooks/13044546>

Piazza, P. V. (2021). *Homo biologicus: Como a biologia explica a natureza humana*. Bertrand Brasil.

Pop Culture, Subculture, and Counterculture | Introduction to Sociology. (s.d.). Lumen Learning – Simple Book Production. Acedido em 12 de novembro de 2022, em <https://courses.lumenlearning.com/suny-esc-introsociology/chapter/pop-culture-subculture-and-cultural-change/>

Popular Culture and Revolutionary Theory: Understanding Punk Rock. (s.d.). Marxists Internet Archive. Acedido em 17 de novembro de 2022, em <https://www.marxists.org/history/erol/periodicals/theoretical-review/19801802.htm>

Porto Editora – *subcultura* na Infopédia (s.d.). Porto: Porto Editora. Acedido em 20 de dezembro de 2022, em [https://www.infopedia.pt/\\$subcultura](https://www.infopedia.pt/$subcultura)

Regina, R. (2022, Outubro 13). *Arco Narrativo: O que é? Como fazer?* Editora Viseu. Acedido em 24 de dezembro de 2022, em: <https://editoraviseu.com/arco-narrativo-como-usar-este-recurso/>

Remix - Dicionário Online Priberam de Português. (s.d.). Dicionário Priberam. Acedido em 20 de novembro de 2022, em: <https://dicionario.priberam.org/remix>

Sabin, R. (1996). *Comics, Comix & Graphic Novels*. Phaidon Incorporated Limited.

Sacks, J. (2021). *Não em Nome de Deus: Como explicar a violência religiosa* (P. C. e Guerra, Trad.). Desassossego. (Obra original publicada em 2015)

Sant'ana, T. (2011, Setembro 21). *O que foi a geração beat? | Super*. Super Interessante. Acedido em 12 de novembro de 2022, em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-a-geracao-beat/>

Sincretismo - Dicionário Online Priberam de Português. (s.d) Dicionário Priberam. Acedido em 20 de novembro de 2022, em: <https://dicionario.priberam.org/sincretismo>

Sinek, S. (2020). *O Jogo Infinito* (P. Geiger, Trad.). Sextante. (Obra original publicada em 2018)

Storyboard: o que é e como ele é essencial para o Video Marketing. (2018, Novembro 16). Rock Content - BR; Acedido em 12 de novembro de 2022, em <https://rockcontent.com/br/blog/storyboard/>

Wright, N. (2021, Novembro 4). *SoCreate - Culturas e personagens: narrativa ocidental versus oriental*. SoCreate. Acedido em 28 de novembro de 2022 em: <https://www.socreate.it/pt/artigos/criacao-de-roteiros/culturas-e-personagens-narrativa-ocidental-versus-oriental>

Iconografia

Figura 1

Elaboração própria.

Figura 2

Elaboração própria.

Figura 3

Elaboração própria.

Figura 4

Elaboração própria.

Figura 5

Elaboração própria.

Figura 6

Elaboração própria.

Figura 7

Elaboração própria.

Figura 8

Elaboração própria.

Figura 9

Miura, K. (1999). *Berserk* [Banda desenhada] <https://readberserk.com/chapter/berserk-chapter-139/>

Figura 10

Crumb, R. (1967). *Abstract Expressionist Ultra Super Modernist Comics* [Banda desenhada] <https://www.bonhams.com/auctions/15222/lot/114/>

Figura 11

Elaboração própria.

Figura 12

Elaboração própria.

Figura 13

Elaboração própria.

Figura 14

Elaboração própria.

Figura 15

Elaboração própria.

Figura 16

Elaboração própria.

Figura 17

Moscoso, V. (s.d). [Banda Desenhada] <https://www.lambiek.net/artists/m/moscoso.htm>

Figura 18

Griffin, R. (s.d). [Banda Desenhada] <https://www.lambiek.net/artists/g/griffin.htm>

Figura 19

Elaboração própria.

Figura 20

Elaboração própria.

Figura 21

Elaboração própria.

Figura 22

Elaboração própria.

Figura 23

Elaboração própria.

Figura 24

Elaboração própria.

