

GRALHA, UM SUPER HERÓI CURITIBANO: questões sobre identidade e quadrinhos

LIBER EUGENIO PAZ¹

MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ²

Na segunda metade da década de 1990, um grupo de desenhistas curitibanos se reuniu em torno da ideia de criar um super-herói local. A intenção era ironizar o paradigma norte-americano do super-herói, impregnando-o com uma série de referências à cultura local. Durante a invenção do personagem, surgiram diversas opiniões e perspectivas do grupo sobre a cidade e o próprio conceito de super-herói, constituindo a pluralidade de olhares e referências na criação do personagem que foi chamado simplesmente de “O Galha”. O presente artigo propõe-se a refletir sobre os elementos simbólicos e culturais presentes nas representações da cidade, construindo identidades de Curitiba a partir das características dos personagens e do conjunto de perspectivas destes artistas. Ao analisar essas histórias em quadrinhos pretende-se investigar e questionar os discursos que dão sentido ao conceito de “identidade curitibana”, os valores e símbolos que perpassam as diferentes visões sobre a cidade.

Compreender as construções de identidade constituídas nos e pelos quadrinhos implica discutir a materialidade das significações simbólicas e as relações sociais que as tecem. A afirmação das identidades regionais e locais faz parte do processo histórico-cultural específico de cada lugar, abrangendo não só a busca de consenso, mas também as tensões e as estratégias de contestação. Kathryn Woodward (2008) afirma que a identidade nacional depende muito da ideia que fazemos dela, do imaginário individual e coletivo, podendo ser questionada e rearticulada a todo instante. “As identidades em conflito estão localizadas no interior de mudanças sociais, políticas e econômicas, mudanças para as quais elas contribuem.” (Woodward, 2008: 25)

¹ Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Mestre em Tecnologia (UTFPR).

² Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP).

Vale lembrar o alerta de Bakhtin de que os signos não são um mero reflexo do mundo, mas refratam este mesmo mundo e “esse processo de transmutação do mundo em matéria significante se dá sempre atravessado pela refração dos quadros axiológicos.” (Faraco, 2003: 49).

Neste caso, refratar significa

“que com nossos signos nós não somente descrevemos o mundo, mas construímos – na dinâmica da história e por decorrência do caráter sempre múltiplo e heterogêneo das experiências concretas dos grupos humanos – diversas interpretações (refrações) desse mundo.(...) a refração é o modo como se inscrevem nos signos a diversidade e as contradições das experiências históricas dos grupos humanos”. (Faraco, 2003: 50).

Os sistemas de representação interagem com o modo como as relações sociais e os valores culturais são organizados. Os processos de interpretação e de construção de significados produzem posições de sujeitos com as quais as pessoas se identificam ou não, dependendo das experiências de vida e daquilo que se quer ser. A representação, pensada como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas. “Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar.” (Woodward, 2008: 17).

As representações são meios de classificação do mundo e dos indivíduos. A produção de sentido está associada a determinadas práticas sociais e é marcada pelas relações de poder. “Os sistemas simbólicos fornecem novas formas de se dar sentido à experiência das divisões e desigualdades sociais e aos meios pelos quais alguns grupos são excluídos e estigmatizados.” (Woodward, 2008: 19).

A cidade de Curitiba possui certa tradição na produção de histórias em quadrinhos: da seção “A Gaveta do Diabo”, desenhada por Narciso Figueras, publicada em 1888 na revista Galeria Ilustrada, passando pelos personagens Minervino, Chico Fumaça e Dona Marcolina de Alceu Chichorro nas primeiras décadas do século XX, aos super heróis do período entre guerras e às experiências alternativas dos anos 1960. Entre o final da década de 1970 e início da década de 1980, Curitiba sediou a editora Grafipar que, sob o comando de Faruk El-Khatib, publicou e distribuiu nacionalmente uma série de títulos de revistas em quadrinhos, tais como: *Quadrinhos Eróticos*, *Neuros*, *Próton*, *Fargo*, *As Fêmeas* e diversos outros (SILVA, 2006: 119-124). Para a realização dessas publicações, El-Khatib contou com o trabalho de artistas como Paulo Leminski, Flávio Colin, Cláudio Seto, Alice Ruiz, Julio Shimamoto, Mozart

XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH
PARÁ

Couto, entre outros. Os gêneros das histórias publicadas incluíam terror, ficção científica, faroeste e aventura e todos traziam, com maior ou menor intensidade, uma das marcas principais das publicações da Grafipar: o erotismo. Diante da recessão e crise econômica que assolou o país nessa época, e enfrentando sérias dificuldades financeiras, a editora Grafipar encerrou sua produção de histórias em quadrinhos em 1983.

Em outubro de 1982 foi criada a Gibiteca de Curitiba, a primeira do gênero no país, numa pequena sala da antiga galeria Schaffer (AGUIAR, 2000a). Atualmente encontra-se no Solar do Barão e conta com um acervo de milhares de publicações em quadrinhos, sendo extremamente relevante para o trabalho de pesquisadores, acadêmicos e da comunidade em geral. Além do acervo de leitura disponível ao público de todas as idades, A Gibiteca de Curitiba também abriga diversas atividades como palestras, eventos, cursos e oficinas de quadrinhos. Através destas oficinas, a produção de histórias em quadrinhos é incentivada e desenhistas locais se conhecem, aprimoram técnicas e trocam experiências.

Um desses grupos de desenhistas, formados pela Gibiteca, viria a criar um personagem dentro dos padrões norte-americanos de super-herói, ou seja, com superpoderes e uma fantasia para esconder sua verdadeira identidade no combate “às forças do mal”. O personagem foi batizado de “O Gralha” e as histórias foram publicadas em uma edição comemorativa dos 15 anos da Gibiteca, financiada pela Fundação Cultural de Curitiba, em outubro de 1997 (AGUIAR, 2000b).

O título da publicação era “Metal Pesado” (PACHECO, 1997: 05-19) e possuía 54 páginas com trabalhos de diversos quadrinhistas curitibanos, das quais 15 foram dedicadas ao personagem Gralha. Participaram da produção da história Alessandro Dutra (design visual do personagem), Gian Danton (roteiro) e os desenhistas Antonio Eder, Luciano Lagares, Tako X, Edson Kohatsu e José Aguiar (que também participou da elaboração do roteiro). A capa da edição contou com a arte do veterano Nilson Mueller (figura 01).

XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH
BRASIL



Figura 01

Fonte: PACHECO, 1997

Nesta edição há um texto assinado por Gian Danton apresentando um personagem que teria sido o antecessor do Gralha, criando o mito da tradição de super-heróis curitibanos, estabelecendo uma linhagem imaginária, reinventando a produção dos quadrinhos no passado. O texto afirma que na década de 1940, Francisco Iwerten, um desenhista misterioso, do qual se sabe apenas a data da morte (1943), criou um personagem chamado Capitão Galha, um super-herói curitibano. A revista em quadrinhos com as aventuras do Capitão Galha teria sido publicada por uma gráfica chamada Eclipse e teve três números, embora apontem controvérsias sobre a existência de um quarto número. Iwerten teria ganhado uma passagem para os EUA, em plena Segunda Guerra Mundial, como consequência da política de boa vizinhança norte-americana. Lá teria conhecido novas maneiras de fazer quadrinhos, técnicas e temáticas e, ao voltar para o Brasil, teria criado um super-herói nacional e assim surgiu o Capitão Galha (DANTON, 1997).

Há uma capa da primeira edição e a primeira página de quadrinhos do Capitão Galha. Lendo os quadrinhos ficamos sabendo que O Capitão Galha era do planeta Byrdphon, o lar de uma antiga raça de homens-pássaros, um povo extremamente evoluído que vivia uma verdadeira utopia. Quando Thagos, o usurpador, tomou o poder e acabou com a paz, o pequeno Galha foi enviado para o espaço e chegou em nosso planeta, sendo adotado por uma viúva no interior do Paraná. Quando cresceu, passou a usar seus superpoderes alienígenas para combater o crime em Curitiba.

O texto de Danton (1997) é construído em tom sério, quase acadêmico, simulando um texto histórico para construir a ficção, questionando a própria classificação dos gêneros de quadrinhos, ao ressaltar que

“Iwerten anteviu que os super-heróis não eram um subgênero do policial ou da ficção científica, e sim um gênero independente. Essa constatação é que faz com que seu trabalho seja diferente do que era feito na época. Ele chegou até a criar um supervilão, o Doutor Destruição, cujo verdadeiro nome era David Drogunts, um personagem excêntrico, fanático pela letra D (uma das sequências mostra a biblioteca do vilão e só vemos livros cujos autores tenham nomes ou sobrenomes iniciados com D, como Daniel Defoe e Charles Dickens).” (DANTON, 1997:05).

A invenção de um desenhista, do Capitão Galha, do Doutor Destruição e da visualidade que compunha esse universo fantástico, ao mesmo tempo em que ironiza os textos sobre quadrinhos e as tentativas de resgates histórico, traz mais legitimidade para as histórias de “O Galha”, a ser apresentado nas páginas seguintes da revista.

Inicialmente a ideia do grupo era inventar histórias, vilões e personagens coadjuvantes que ironizassem os elementos tradicionalmente associados ao que deveria fazer parte ou definir a identidade cultural, brincando com “os ícones da cidade de Curitiba” (ASSIS, 2001). O próprio herói, era fruto da terra e foi inspirado na galha azul, pássaro considerado um dos símbolos do estado do Paraná. De acordo com o folclore paranaense, a galha azul teria a missão divina de formar, manter e proteger as florestas de araucárias, enterrando o pinhão que dá origem a uma nova árvore. Daí que o pinhão e a araucária, embora não exclusivos do Paraná, foram eleitos também como símbolos de nosso estado. Ao longo das análises, problematizaremos a construção da identidade, especialmente ligada aos ideais do Movimento Paranista. A trama da história gira em torno do resgate da namorada do Galha que havia sido sequestrada por uma quadrilha de chupa-cabras³. Cada desenhista encarregou-se do layout e arte de uma sequência de duas páginas, resultando em uma multiplicidade de interpretações e muitas contradições no visual, nas cenas e na própria composição do personagem. Os diferentes pontos de vista em relação às características dos personagens e singularidades a respeito da construção do roteiro também apareceriam nas histórias em quadrinhos posteriores do Galha, produzidas para o jornal *Gazeta do Povo*⁴. As diferenças

³ O Chupa-Cabras era uma figura folclórica que recebeu grande destaque popular por sua suposta relação com os episódios de supostas aparições de óvnis nos estados do Paraná e Bahia, nos anos de 1997 e 1998.

⁴ Mais ou menos um ano após a publicação da primeira história do Galha, o jornal curitibano *Gazeta do Povo* se interessou em publicar as histórias do Galha em seu suplemento semanal *Caderno Fun*, voltado para o público jovem. A partir do dia 18 de setembro de 1998, o Galha passou a ocupar um espaço de meia página do formato tablóide do jornal. Os desenhistas se alternavam na produção de histórias que eram de duas a oito páginas, impressas uma de cada vez, seguindo o modelo serializado das tiras em quadrinhos de aventura do começo do século XX (MOYA, 1996). As histórias foram publicadas pela *Gazeta do Povo* até o dia 22 de dezembro de 2000. A editora paulista Via Lettera publicou, em 2001, um

estão presentes, por exemplo, na irreverência de Antonio Eder, no enfoque do cotidiano urbano de Luciano Lagares, no experimentalismo do layout de José Aguiar, nas referências aos *comics* norte-americanos de Tako e Edson Kohatsu.

Os principais “ícones” e referências culturais que aparecem nos desenhos podem ser encontrados nas propostas de construção da identidade local feitas pelo Movimento Paranista, numa verdadeira “invenção das tradições” paranaenses (HOBSBAWM, 1984).

No começo da Primeira República, em meio às tentativas de “embelezar” as capitais a partir de reformas urbanas e inovações técnicas, iniciaram-se vários movimentos de pesquisa por elementos e personagens que representassem a identidade brasileira. Saliba (1998) lembra que houve até um debate promovido pela *FonFon!*, em 1908, sobre como seria “a melhor representação caricatural do Brasil”. Cogitou-se a figura do índio, criado por Ângelo Agostini no período imperial, passando pelo calunga de J.Carlos, com a calça listrada de verde e amarelo, botas e uma camisa com o desenho do Cruzeiro do Sul, ao Zé Povinho, criado por Bordalo Pinheiro. “Símbolo ou caricatura, sisuda ou cômica, de qualquer forma, a representação do país passava forçosamente pelos caminhos da inversão e recriação de sentidos, pelo jogo dialógico e tenso entre o real parodiado e a representação paródica” (SALIBA, 1998, p.310).

O Paraná deste período também buscou uma identidade para o Estado, sob influência do positivismo, do anti-clericalismo e do modernismo (PEREIRA, 1997). Era necessário apagar os traços da Monarquia e criar a imagem de um novo “cidadão paranaense”, mais alinhado com a modernização e o progresso que o Brasil republicano vivia. Foi dentro desse contexto que o Movimento Paranista (ou Paranismo) surgiu durante a década de 1920, tendo como principal mentor o historiador Romário Martins, presidente e fundador do Instituto Histórico e Geográfico do Paraná (1900), fundador do Centro Paranista (1927) (PEREIRA, 1997: 10-11). Naquele momento, a identidade era pensada como consequência de especificidades geográficas e étnicas, bem ao gosto das teorias evolucionistas, eugenistas e raciais do século XIX e início do XX. Para Pereira (1997, p.11) e Peters (2005). A identidade paranaense foi

fruto de um projeto de construção cultural, forjada especialmente pela produção artística e pela criação de símbolos e “heróis” locais.

Segundo Romário Martins, o termo “Paranista”, teria sido ouvido pelo poeta Domingos Nascimento “ao regressar de uma viagem ao norte do Estado” (MARTINS, 1946: 90-94).

Para Martins, paranista

“é todo aquele que tem pelo Paraná uma afeição sincera, e que notavelmente a demonstra em qualquer manifestação de atividade digna, útil à coletividade paranaense. (...) Paranista é aquele que em terras do Paraná lavrou um campo, cedeu uma floresta, lançou uma ponte, construiu uma máquina, dirigiu uma fábrica, compoz uma estrofe, pintou um quadro, esculpiu uma estátua, redigiu uma lei liberal, praticou a bondade, iluminou um cérebro, evitou uma injustiça, educou um sentimento, reformou um perverso, escreveu um livro, plantou uma árvore” (MARTINS, 1946:91).

Neste perfil descrito por Romário Martins, percebem-se concepções positivistas, modernistas e progressistas de trabalho, além de uma visão de povo que, aparentemente, incluiria toda a diversidade étnica (imigrantes, indígenas, mestiços, etc). Na invenção da tradição local fez-se necessária também a invenção de heróis, como por exemplo, o coronel João Gualberto (PETERS, 2005:261-264) e de símbolos. Entre os símbolos e elementos sugeridos como representantes da identidade paranaense (bandeiras, hinos, histórias, mitos) sobressaiu-se o pinheiro. Romário Martins e outros pensadores da época associaram o pinheiro à exaltação dos valores morais paranaenses e ao ideal do cidadão paranaense e seu futuro (PEREIRA, 1997: 153-155). O pinheiro foi um tema recorrente nas representações das paisagens paranaenses, invadindo as telas dos principais pintores da região, sendo, até hoje, um ícone muito caro aos paranaenses.

João Turim e Lange de Morretes criaram estilizações para o pinheiro e seus frutos, pensando nas aplicações destes elementos nos mais diversos suportes e ocasiões. Esses motivos estilizados da flora paranaense podem ser facilmente encontrados no *petit pavê* das calçadas do centro de Curitiba.

Podemos observar que alguns símbolos e ideais paranistas estão presentes nas histórias do Gralha, compondo o visual do super-herói, ainda que pelo viés da crítica e da ironia. O próprio símbolo que o herói ostenta no peito trata-se de uma letra “G” feita com base em um

pinhão estilizado (figura 02), seguindo as diretrizes estabelecidas por Lange de Morretes, um dos grandes idealizadores do estilo paranista. (figura 03).



Figura 02

Fonte: MARTINS, 2001

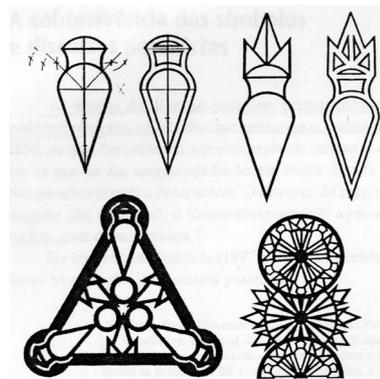


Figura 03

Fonte: PETERS, 2005

A principal ideia dos criadores do personagem Galha era desenvolver “um herói-template: uma personagem que não sirva como figura principal das histórias, mas mais como um fundo, uma cobertura, para (...) explorarem o universo de clichês e da linguagem dos quadrinhos norte-americanos” (ASSIS, 2001).

O Galha carrega algumas características típicas dos super-heróis como o disfarce e a dupla identidade; o embate com os vilões que perturbam a ordem; o elemento fantástico.

A identidade secreta do Gralha é Gustavo Gomes, um adolescente que faz cursinho e mora sozinho em Curitiba. A proposta das histórias era idealizar uma Curitiba futurista, uma cidade utópica, um não lugar em um tempo indefinido do futuro. Construía-se as imagens da cidade como um cenário neutro, uma cidade que abrangesse todos os lugares comuns das aventuras de super-heróis (AGUIAR, 2000), como por exemplo uma usina nuclear abandonada ou um cais no porto (nesse futuro fictício a cidade cresceu desmesuradamente e se tornou uma megalópole, com seus limites chegando ao litoral). Apesar disso, muitas histórias e cenas do Gralha dialogam com o regionalismo e com os ícones consagrados do paranismo. São muitas as Curitiba conjugadas pelos diferentes autores. Alguns desenhos trazem uma perspectiva mais realista, criando identificações com elementos contemporâneos, com construções e lugares bem conhecidos da cidade, especialmente do centro da capital. Em algumas cenas, as referências contemporâneas são justapostas a elementos futuristas, onde podemos ver veículos espaciais dando voltas ao redor da catedral.

Stuart Hall (2005) argumenta que as identidades locais (“nacionais”) “não são coisas com as quais nós nascemos, mas são formadas e transformadas no interior da *representação*”. Logo, podemos dizer que Curitiba, enquanto local geográfico que abriga uma comunidade de pessoas, “não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos – *um sistema de representação cultural*” (HALL, 2005:49). Assim, Curitiba poderia ser definida como uma “comunidade simbólica”, reinterpretada a todo o momento pelas práticas sociais e experiências urbanas vividas pelos indivíduos nas relações com a coletividade. Para Hall, a partir de símbolos e representações é construída uma narrativa, um *discurso* do qual se originam sentidos sobre “a cidade”, sentidos com os quais criamos uma *identidade*. Dentre as estratégias utilizadas para construir uma narrativa que possibilite a elaboração de uma identidade local, encontra-se

“a narrativa da nação: tal como é contada e recontada nas histórias e nas literaturas nacionais, na mídia e na cultura popular. Essas fornecem uma série de estórias, imagens, panoramas, cenários, eventos históricos, símbolos e rituais nacionais que simbolizam ou representam as experiências partilhadas, as perdas, os triunfos e os desastres que dão sentido à nação” (HALL, 2005: 52).

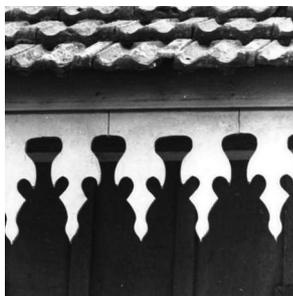


Figura 05

Fonte: IMAGUIRE, 1976.

Havia também o vilão “O Craniano” (Figura 06), com muitas associações aos imigrantes ucranianos. Dentre a riqueza cultural ucraniana, destaca-se a tradição da pêsanka, nome dado a um ovo decorado com coloridos e intrincados padrões gráficos e desenhos pintados à mão, relacionada à celebração da Páscoa, ainda que suas raízes estejam em antigas celebrações pagãs. Até hoje os descendentes de imigrantes ucranianos mantem a tradição de pintar e dar de presente as pêsankas.

Essa tradição, as características plásticas do objeto e os instrumentos utilizados no processo de confecção das pêsankas foram incorporadas à história em que aparece o personagem “O Craniano”. Ele possui uma cabeça disforme, evocando a imagem de uma pêsanka com tatuagens, de tamanho desproporcional e semelhantes a um ovo. Seu nome é um trocadilho com a palavra “ucraniano”. Ele é o maior inimigo do Galha e segue o modelo do cientista louco, gênio do mal.



Figura 06

Fonte: MARTINS, 2001

Representada e identificada pelas roupas folclóricas, a cultura polonesa também está presente no universo do Gralha com o personagem da “Polaquinha” (figura 07). Num primeiro momento, estabelece-se a ligação com a famosa protagonista criada pelo escritor Dalton Trevisan, autor de livros como “Cemitério de Elefantes”, “O Vampiro de Curitiba”, “Em Busca de Curitiba Perdida”.



Figura 07

Fonte: MARTINS, 2001

Dalton Trevisan é quase uma lenda urbana, conhecido por seu jeito misterioso, recluso, avesso ao contato com a imprensa. Esse comportamento lhe confere uma aura mítica. Quase a totalidade de sua obra se caracteriza pelos contos e hai-kais (que o autor prefere chamar de mini-contos), com interpretações do cotidiano da cidade, povoada por personagens conflituosos, densos, como bêbados, prostitutas, casais em guerra conjugal constante. O livro “A Polaquinha”, de 1985, é definido como um romance pelo próprio autor (MARCHI, 2003). A obra e a própria figura do escritor Dalton Trevisan tem importância na construção da identidade simbólica da cidade, ao adquirir reconhecimento e valorização no quadro literário nacional. A “Polaquinha” (a personagem das histórias em quadrinhos) traz elementos reconhecíveis no trabalho de Trevisan, como a sexualização intrínseca a essa imagem estereotipada da menina colona, cuja simplicidade e sensualidade bruta são representadas nas características da ingênua inimiga do Gralha.

Num segundo momento, observa-se que a representação da Polaquinha carrega resquícios da visão preconceituosa que se formou em torno das trabalhadoras domésticas do final do século XIX e início do século XX, em sua grande maioria, filhas de poloneses que vinham para a capital arranjar emprego nas casas das famílias mais abastadas. As revistas ilustradas e as charges da época insistiam no apelido pejorativo – polacas – para se referir às moças que flertavam com os patrões e se insinuavam pela beleza e sensualidade nas ruas curitibanas.

Na primeira história do Gralha, ainda na edição comemorativa do 15º aniversário da Gibiteca, a relação icônica com a identidade cultural paranaense se faz através da presença de algumas araucárias desenhadas no fundo de alguns quadrinhos e da relação simbólica do protagonista com a gralha azul.

Nas histórias publicadas pela Gazeta do Povo, entretanto, observamos a presença de muitos aspectos regionais e culturais característicos da cidade.



Figura 08

Fonte: MARTINS, 2001

É o caso da história “Bakun” (figura 08), de Luciano Lagares (MARTINS, 2001), em que um quadro do pintor paranaense é o foco da trama. A vilã Araucária (com o poder de tornar-se gigantesca como a conhecida *Araucária angustifolia*) disfarça-se como cicerone de uma exposição de quadros de Bakun e, enquanto explica a vida do artista, rouba um de seus quadros. Durante a perseguição da ladra, Gralha é dopado e vive uma série de alucinações com alienígenas e agulhas. Ao retornar a si, ele descobre que toda a operação de furto do quadro tinha sido um embuste para roubar uma amostra de seu sangue.

A referência a Miguel Bakun (1909-1963) e às suas obras reitera o olhar sobre o projeto modernista paranaense, mas pelo seu pintor mais angustiado, fora dos padrões convencionais da pintura. O pintor Guido Viaro refere-se a Bakun como “uma figura dostoienskiana”, com “um desses olhares dolorosos e resignados” (VIARO, 1946: 9). Para Viaro, a

“pintura desse estranho Bakun, devemos dizê-lo sem restrições, é antes de tudo invulgar e antidecorativa. É uma pintura que é mais ele mesmo do que a natureza, uma pintura que não necessita do campo nem de modelo para exprimir aquilo que ele quer dizer, é uma pintura subjetiva, sem sol nem ar, como a própria alma dele” (VIARO, 1946:9).

Descendente de escravos, Miguel Bakun era um de oito irmãos e teve uma vida difícil, marcada pela pobreza e necessidade de trabalhar para ajudar no sustento da família. Tentou ser marinheiro, mas um acidente o afastou da carreira naval. Então começou a se dedicar à pintura, de maneira intuitiva e autodidata (SOUZA, 1984). Seu temperamento difícil e melancólico e o suicídio por enforcamento em 14 de fevereiro de 1963 deram-lhe uma aura de mito que se sobrepõe à importância de suas obras. Eliane Prolik ressalta que o que “vai demarcar a boa obra de Bakun é a sua inventividade formal acompanhada do sentido incomum de precariedade, signo de uma sinceridade e ingenuidade a toda a prova” (PROLIK, 2000). Segundo Prolik (2000), as pinturas Bakunianas eram compostas por naturezas mortas, retratos e, em seus últimos anos, uma abordagem mística da realidade, “repleta de visões alucinantes”.

Nos quadrinhos de Lagares há diversas brincadeiras com a obra de Bakun. Quando cresce, a personagem Araucária transforma cada cena em uma paisagem surreal, em que os prédios da cidade surrealisticamente dividem espaço com a vilã. A Araucária corporifica os ideais paranistas vistos no pinheiro: de crescer, fortalecer-se e imperar. O pinheiro, presente em tantas paisagens de Bakun (e de muitos pintores paranaenses) toma a forma de mulher e invade a paisagem urbana, como se vingasse as palavras de Romário Martins: “... O pinheiro era o mais alto, mais forte... Veio a época do rádio, do automóvel, do cinematographo... E o homem civilizado que nada respeita, decepou o pinheiro patriarcal...” (MARTINS, 1927). Por outro lado, as cenas delirantes em que o Gralha se envolve (figura 09), remetem à angústia e à carga fortemente expressionista, quase surreal, beirando a loucura, geralmente atribuída a Bakun.



Figura 09

Fonte: MARTINS, 2001

Na composição das histórias de O Galha, a criação e a representação da identidade através de narrativas gráficas e sequências visuais, pontuaram e mesclaram trajetórias urbanas, produções literárias e artísticas, tradições imigrantes, elementos folclóricos, referências arquitetônicas, relendo a história e a cultura pelo seu avesso, invertendo e questionando valores arraigados ao cotidiano da cidade.

A dinâmica, a complexidade e as tensões da vida cotidiana, assumem, pela linguagem sequenciada dos quadrinhos, a cidade como um mosaico, onde as memórias, as tradições e as inovações percebidas pelos desenhistas disputam espaço com o personagem Galha, conjugando paisagens, cenários e aventuras como metáforas das identidades paranaenses.

Personagens como Galha, o Homem-Lambreuim, a Polaquinha, a Araucária e O Craniano mostram a resistência e a força dos símbolos paranistas, pois mesmo sendo desconstruídos e ironizados, funcionam como marcas identitárias, evocando espaços arquitetônicos, tradições culturais, preferências estéticas.

Na luta travada entre as mais diversas representações da cidade, percebe-se a ênfase na tradição branca e europeia dos imigrantes, na preferência por grandes representantes da literatura e da pintura paranaense, em detrimento da herança africana e das produções populares e anônimas, entre muitas outras possíveis. O super-herói Galha parecia estar destinado ao convívio com estereótipos constantemente atualizados, salvando apenas uma parcela elitizada e intelectualizada da população curitibana.

Referências Bibliográficas

AGUIAR, José. **Gibiteca:** a maioria dos quadrinhos. Omelete – Quadrinhos, 2000a. Disponível em: <<http://www.omelete.com.br/quadrinhos/gibiteca-a-maioridade-dos-quadrinhos/>>. Acesso em 29 de março de 2013.

AGUIAR, José. **O Galha.** Omelete – Quadrinhos, 2000b. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/o-gralha/>>. Acesso em 29 de março de 2013.

ASSIS, Érico. **Sete perguntas para três galhas.** Omelete – Quadrinhos, 2001. Disponível em: <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/sete-perguntas-para-tres-gralhas/>>. Acesso em 29 de março de 2013.

DANTON, Gian. Francisco Iwerten, o homem que sonhava com heróis. In: **Metal Pesado:** Edição Comemorativa 15 anos da Gibiteca de Curitiba, São Paulo, páginas 05-19, outubro de 1997,

FARACO, Carlos Alberto (2003). **Linguagem & Diálogo.** As ideias linguísticas do círculo de Bakhtin. Curitiba, PR: Criar Edições

FIORIN, José Luiz.(2006). **Introdução ao pensamento de Bakhtin.** São Paulo: Ática.

HALL, Stuart.(2008) Quem precisa de identidade? In SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença.** A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, TJ: Editora Vozes

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 10ªed. Rio de Janeiro, 2005

HOBSBAWM, Eric. RANGER, Terence. **A invenção das tradições.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984

IMAGURE JR, Key. **O Lambrequim.** Boletim Informativo nº17, Fundação Cultural de Curitiba, março de 1976. Também disponível em: <<http://www.lambrequim.net/textos.php?textos04>> . Acesso em 23/03/2013

MARCHI, Diana Maria. **Dalton Trevisan: - Ah, é?** Ciências e Letras nº 34 (Momentos do Conto Brasileiro), Faculdades Porto-Alegrenses, jul/dez 2003. Disponível em: <<http://www1.fapa.com.br/cienciaseletras/pdf/revista34/art07.pdf>> Acesso em 22/06/2007.

MARTINS, Jotapê (ed.). **O Gralha: Primeiras Histórias.** 1ª ed. São Paulo: Via Lettera, 2001.

MARTINS, Romário. Pinheiro Mutilado in **Ilustração Paranaense.** Curitiba, dez. 1927. p.50

MARTINS, Romário. Paranística. In: **A Divulgação.** Curitiba. Fev./Mar. 1946. p90-94.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos.** 5ªed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

PACHECO, Eloyr (ed.). O Gralha. In **Metal Pesado:** Edição Comemorativa 15 anos da Gibiteca de Curitiba, São Paulo, páginas 05-19, outubro de 1997.

PAZ, Liber e QUELUZ, Marilda. Curitiba e o Gralha: reflexões sobre a identidade de uma cidade pela ótica de uma história em quadrinhos. In: QUELUZ, Marilda. (org.) **Design e Identidade.** Curitiba: Editora Peregrina, 2008.

PEREIRA, Luis Fernando Lopes. **Paranismo:** o Paraná inventado; cultura e imaginário no Paraná da I República. 1ªed. Curitiba: Aos quatro ventos, 1997.

XXVII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA

Conhecimento histórico e diálogo social

Natal - RN • 22 a 26 de julho 2013

ANPUH
BRASIL

PETERS, Ana Paula. **O Movimento Paranista**. In REZENDE, Cláudio Joaquim, TRICHTES, Rita Inocência (orgs.) **Paraná: Espaço e Memória**. Curitiba: Bagozzi, 2005

PROLIK, Eliane. **A Natureza do Destino – Miguel Bakun**. Curitiba, 2000. Monografia. Curso de Especialização em História da Arte, Escola de Música e Belas Artes do Paraná.

SALIBA, Elias Thomé. A dimensão cômica da vida privada na República. In: SEVCENKO, N. (org) **História da vida privada no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998

SILVA, Luciano Henrique. **Hibridismo cultural, ciência e tecnologia nas histórias em quadrinhos de *Próton* e *Neuros*: 1979-1981** / Editora Grafipar. Curitiba, 2006, 267 p. Dissertação (Mestrado em Tecnologia). Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.) (2008). **Identidade e diferença**. A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, TJ: Editora Vozes

SOUZA, Newton Stadler de. **BAKUN**. Curitiba, Lítero-Técnica, 1984.

VIARO, Guido. Bakun. In **O Joaquim**, Curitiba, n.5, out. 1946. p4. Reeditado n. 19, jul.1948. p.9.

WOODWARD, Kathryn. (2008) Identidade e Diferença: uma introdução teórica e conceitual. In SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença**. A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, TJ: Editora Vozes