

Alguns processos de apropriação artística em quadrinhos⁷⁹

Some processes of artistic appropriation in comics

*Algunos procesos de apropiación artística en
historietas*

Fábio Purper Machado⁸⁰

⁷⁹ Recebido em 21/11/2022, versão aprovada em 20/12/2022. Trabalho originado da comunicação científica apresentada em comunicação oral no V Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS), ocorrido em Santos/SP, no período de 12 e 13 de novembro de 2020.

⁸⁰ Doutor em Arte e Cultura Visual – UFG (2017). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. E-mail: fabiopurper@gmail.com.

RESUMO

O que acontece com citações da literatura, imagens do cinema, da história e da arte, quando são deslocadas de seus contextos originais para habitarem as páginas de uma história em quadrinhos? Seja como cópia, como imitação ou como citação, a apropriação de referenciais culturais é peça chave dos processos criativos de uma quantidade considerável de narrativas visuais. São inicialmente comentadas HQs desenhadas pelo autor desta escrita, com destaque para os referenciais de arte e cultura popular apropriados/citados. Embasada em conceitos como pós-produção, narrativa menor e apropriação cultural, esta discussão conta também com comentários sobre processos de alguns quadrinistas que se apropriam de personagens literários e de elementos da estética de quadrinhos produzidos em outros tempos ou lugares. **PALAVRAS-CHAVE:** história em quadrinhos; apropriação cultural; Intersemiose das histórias em quadrinhos, pós-produção em Artes.

ABSTRACT

What happens to literature quotes, images from cinema, history and art, when they are displaced from their original contexts to inhabit the pages of a comic book? Whether as a copy, imitation or quotation, the appropriation of cultural references is a key part of the creative processes of a considerable amount of visual narratives. Comic books designed by the author of this writing are initially commented, with emphasis on the appropriated/cited references of art and popular culture. Based on concepts such as post-production, minor narrative and cultural appropriation, this discussion also includes comments on the processes of some comic artists who appropriate literary characters and aesthetic elements from comics produced in other times or places.

KEYWORDS: comics; cultural appropriation; Intersemiosis of comics, postproduction in Arts.

RESUMEN

¿Qué sucede con las citas de la literatura, las imágenes del cine, la historia y el arte, cuando son desplazadas de sus contextos originales para habitar las páginas de un cómic? Ya sea como copia, como imitación o como cita, la apropiación de referentes culturales es una parte clave de los procesos creativos de una cantidad considerable de narrativas visuales. Inicialmente se comentan historietas dibujadas por el autor de este escrito, con énfasis en referencias apropiadas/citadas a la cultura y el arte popular. A partir de conceptos como postproducción, narrativa menor y apropiación cultural, esta discusión también incluye comentarios sobre los procesos de algunos dibujantes de historietas que se apropian de personajes literarios y elementos estéticos de historietas producidas en otros tiempos o lugares.

PALABRAS CLAVE: historietas; apropiación cultural; Intersemiosis de las historietas, postproducción en Artes.

INTRODUÇÃO

A adoção de práticas artísticas de apropriação é amplamente empregada como gesto expressivo no campo das histórias em quadrinhos (HQs). Além dos estudos de produções artísticas alheias, comuns como etapas do desenvolvimento do estilo pessoal de desenhistas de quadrinhos, como bastidores de sua produção, há elementos que são utilizados mais diretamente, citados, apropriados, em trabalhos publicados ou expostos de outros modos. Esse gesto pode ocorrer de diferentes maneiras, como uma citação direta, o deslocamento de personagens, cenários ou outros elementos da obra de origem para um contexto diferente, uma adoção deliberada de suas soluções estéticas ou modos de construção narrativa etc. No entanto, há uma linha tênue a ser considerada ao se empreender ou estudar tais processos: uma apropriação pode ser uma homenagem ou um plágio, pode ser uma visibilização ou um apagamento, conforme os valores e jogos de poder nela demonstrados.

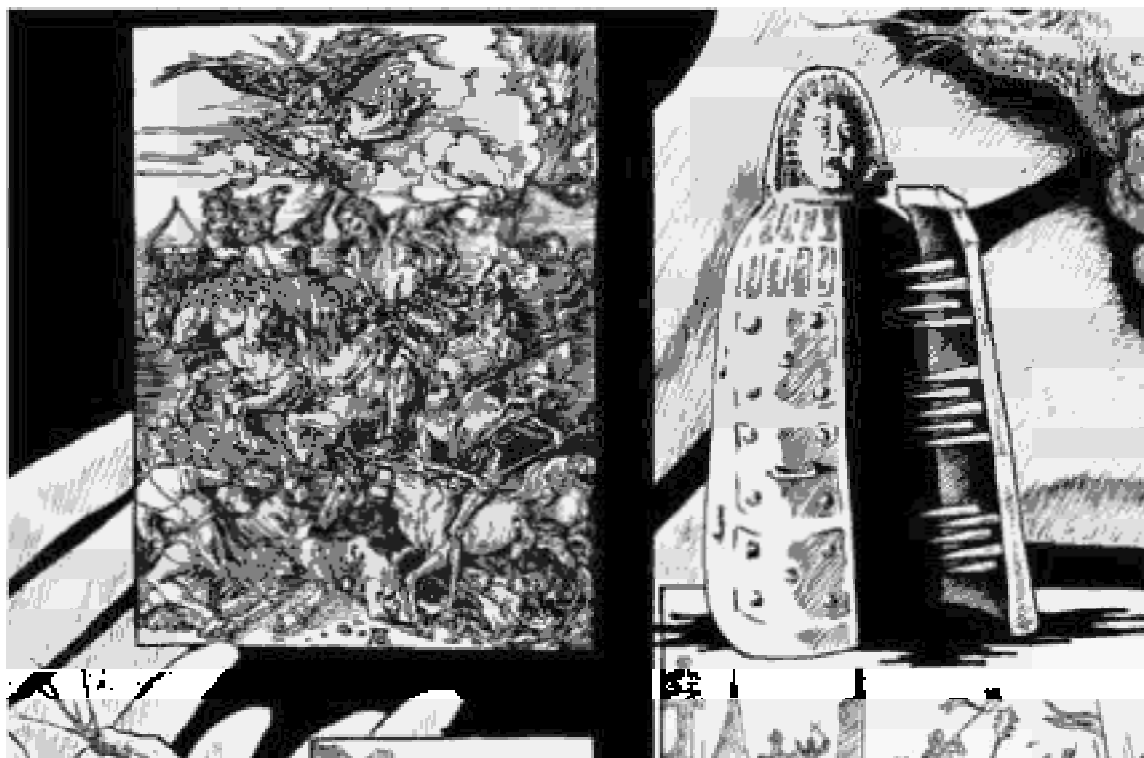
Neste estudo são comentadas questões relativas a algumas histórias em quadrinhos (minhas e de outras pessoas) cujos processos de criação foram permeados por atos apropriativos, e traçados paralelos destas com alguns conceitos relativos à presença destes atos nas artes.

APROPRIAÇÕES NA HQ-ESCULTURA

Algumas experiências minhas como artista dedicado à criação de histórias em quadrinhos envolveram, de diferentes maneiras, esse ato de apropriação. “A Cria do Enforcado” foi uma narrativa de duas páginas que desenhei a partir de roteiro de Carlos Francisco Moraes. Ela se estabelece como uma das iniciativas precursoras, em meu processo, do que viria a chamar HQ-escultura, já que conta, em momentos chave, com desenhos feitos a partir de observação de esculturas. Além das peças tridimensionais feitas por mim para serem “modelos” do trabalho, e também de alguns estudos de modelo vivo, contei com referenciais diretos do bidimensional, como a carta do Enforcado do Tarô de Marselha, uma reprodução em livro da xilogravura de Albrecht Dürer “Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse”, de 1511, e a reprodução digital de uma fotografia do instrumento de tortura medieval “Donzela de Ferro”. Povoam a segunda página de “A Cria do Enforcado” desenhos de observação realizados a partir destas imagens (Figura 1), com um exercício especial de “desvirar” a gravura de Dürer, trazendo para o bico-de-pena o espelhamento com o qual a matriz de gravura costuma ser escavada.

Figura 1 - Detalhes da página 2 da história em quadrinhos “A Cria do Enforcado” (2010).

Carlos Francisco Moraes (roteiro) e Fábio Purper (arte)



Fonte: (REVERSO, 2015, n.p.).

Ao rever esses processos de criação penso nos limites entre o que é apropriação e o que é referência de modos mais indiretos. Entre as fontes de inspiração utilizadas nessa HQ, posso citar também uma árvore desenhada por Rick Heinrichs para o filme “A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça” (dirigido por Tim Burton em 1999), assim como das cenas da mandrágora do filme “O Labirinto do Fauno” (dirigido por Guillermo del Toro em 2006), algumas ilustrações de Gustave Doré para o Dom Quixote de Cervantes (Paris Hachette, 1863) e desenhos medievais e fotografias de armaduras cujos créditos se perderam. Ambas serviram como sugestões de condução de formas, muito mais do que como referências a serem citadas diretamente.

As soluções de arte-final a bico-de-pena adotadas na HQ, com ênfase na hachura e no contraste entre preto e branco, dialogam com uma série de estudos que fiz na época a partir do estilo de quadrinistas de horror brasileiros, assim como dos recém-citados Dürer e Doré. Em certo sentido o que ocorre ali é também um tipo de apropriação de elementos estéticos oriundos desses contextos, o que tem sido um caminho natural em meus processos de criação.

Uma parte considerável dos anos iniciais de minha trajetória no desenho, compreendendo infância e adolescência, já envolvia aquilo que comumente se chamava cópia,

mas que funciona de um modo que se assemelha muito mais a um estudo. Assim como nos quadrinhos cujos processos de criação estão aqui comentados, ainda nos dias atuais sigo realizando, com relativa periodicidade, desenhos em que me aproprio tanto das formas quanto das soluções de tratamento e arte-final de desenhistas que considero referência para minha produção. Alguns destes estudos são de observação de cenas de filmes ou fotografias, outros são reproduções de detalhes dessas obras. Cada uma destas experiências vai se somando e contribuindo na constituição de um estilo.

Durante estes processos, considerei válido pensar sobre o que pode ser a apropriação, seus riscos e suas potências, e percebi a presença dela em uma variedade de produções, em diferentes contextos e campos da arte. A partir de algumas delas podemos estudar a noção de “pós-produção” e como ela pode constituir uma reprogramação para o mundo contemporâneo.

PÓS-PRODUÇÃO

O conceito de “pós-produção” desenvolvido pelo crítico e curador francês Nicolas Bourriaud (2009) nos ajuda a pensar os processos de artistas que contam com atos apropriativos para suas criações. Trata-se de uma arte que se dá a partir de um trabalho sobre elementos da cultura já materializados. Artistas como Marcel Duchamp e Jeff Koons são citados pelo autor como exemplares desse conceito, ao assumirem o ato de consumo de objetos como um gesto criativo. “Em vez de se ajoelhar diante das obras do passado, usá-las” (BOURRIAUD, 2009, p. 110). O uso de objetos e de formas, por uma cultura DJ nos anos 1980, pelas feiras de usados nos anos 1990, e por todo um acesso a informações que é hoje possível nos meios digitais conectados.

Esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma **matéria-prima**. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma **forma** dada por outrem. (BOURRIAUD, 2009, p. 111, grifos do autor).

Duchamp compra uma peça utilitária, um objeto corriqueiro, e o desloca de seu contexto e uso ao apresentá-lo invertido, acompanhado de um título que o proporciona narrativas inusitadas, por vezes cômicas. O movimento conhecido como Pop Art, nos anos 1960, seguiu algumas dessas lógicas de apropriação, chegando ao ponto de dialogar mais diretamente com marcas (como as embalagens de sopa e sabão em pó de Andy Warhol) e

elementos da cultura, entre estes os quadrinhos – como as ampliações de cenas de HQs pintadas por Roy Lichtenstein com o artesanal cuidado de reproduzir as superfícies pontilhadas ocasionadas pelas tecnologias de impressão da época.

Tratar essas experiências artísticas como pós-produção significa pensar em como elas ressignificam as narrativas nas quais se estruturam nossas sociedades, e que se encontram embutidas nos produtos da cultura em diferentes níveis.

Os artistas da pós-produção utilizam e decodificam essas formas para produzir linhas narrativas divergentes, relatos alternativos [...], ao manipular as linhas esquemáticas do enredo coletivo, isto é, ao considerá-las não como fatos indiscutíveis, mas como estruturas precárias que utilizam como ferramentas, produzem esses espaços narrativos singulares que têm sua apresentação nas obras. É o uso do mundo que permite criar novas narrativas, ao passo que sua contemplação passiva submete as produções humanas ao espetáculo comunitário. (BOURRIAUD, 2009, p. 50-51)

Os anos 1960 trazem experiências artísticas que se apropriam não só de objetos e formas, mas também de modos de produção e circulação de informações na sociedade, a exemplo do brasileiro Cildo Meirelles, que se apropria do sistema de circulação de garrafas usadas de refrigerante para veicular mensagens contra a ditadura então vigente no país. São processos que se debruçam sobre elementos ou sistemas já presentes na cultura e produzem algo posterior, por vezes em função das características formais destes objetos, por outras em diálogo com seus significados dentro das culturas que se inserem.

APROPRIAÇÕES DE MODOS DE FAZER QUADRINHOS

Entre diversas obras consolidadas nos campos dos quadrinhos e da literatura, o escritor inglês Alan Moore é conhecido pela complexa teia de apropriações empreendida na série de quadrinhos “A Liga Extraordinária” (1999-2019), uma reunião de personagens e contextos literários para a criação de uma narrativa original. Nela heróis, heroínas e figuras anti-heróicas de diversas publicações literárias vitorianas são reunidas em aventuras que, no decorrer de suas diferentes fases de publicação, atravessam os séculos XIX, XX e XXI. Mesmo já não sendo novidade a criação de “novas aventuras” para personagens antigos, de outras autorias, destaca-se na obra uma reunião destas apropriações, aos moldes dos grupos heróicos que fazem parte da história da HQ.

Anterior há alguns anos na carreira do autor como quadrinista, está à série de histórias em quadrinhos “1963”, produzida e publicada em 1993, junto à editora *Image Comics*, a partir de apropriações de modos de se fazer quadrinhos que marcaram o meio nos anos 1960.

Segundo Gian Danton (2019), Alan Moore elaborou a obra ao perceber uma “perda de inocência” que vinha acometendo as histórias de super-heróis, tanto devida a inovações narrativas proporcionadas por uma obra anterior de sua própria autoria, “Watchmen” (1986-87), quanto às transformações nas tecnologias de impressão do momento.

Nos anos que ficaram conhecidos como “Era *Image*” as revistas geralmente tinham capa em papel couchê, papel com alta gramatura, impressão de ótima qualidade, cores de computador. Moore resgatou a forma como os gibis eram publicados na década de 1960: capas de baixa gramatura, papel jornal e a coloração reticulada, típica da década de 1960 (DANTON, 2019, p. 86).

São referências diretas a obras do escritor Stan Lee (1922-2018) detalhes como a tipografia exagerada dos títulos, os adjetivos aliterantes acompanhando os nomes dos artistas nos créditos, e o próprio modo de construção de roteiros, chamado *Marvel Way*, em que “o roteirista entrega ao desenhista um *plot*, ou discute com ele a história. A partir disso, o desenhista produz o traço (ou faz um rafe) e o roteirista coloca o texto a partir do que foi desenhado” (DANTON, 2019, p. 90). Um desafio para Moore, conhecido por seus densos roteiros “full script à prova de desenhista”.

A temática das histórias de “1963” gira em torno de pessoas uniformizadas com poderes, bastante inspiradas em alguns dos personagens criados por Stan Lee nos anos 1960. O estilo de desenho (alternado nas seis edições entre Rick Veitch, Dave Gibbons, Steve Bissette, John Totleben, Don Simpson, Jimmy Valentino, Chester Brown, entre outros) busca emular estéticas dos anos 1960, especialmente a do desenhista Jack Kirby (1917-1994), cocriador de várias histórias dessa época junto a Lee. Há até mesmo sessão de cartas e páginas de propaganda com informações fictícias que refletem mentalidades como os machismos e anticomunismos sessentistas estadunidenses.

Um comentário mais aprofundado sobre a publicação nos é dado por Danton (2019, p. 92), com uma ênfase em suas fusões entre ficção e realidade: “Mais do que fazer um pastiche, Moore faz uma obra intertextual (para entender a maioria das referências é necessário conhecer as obras originais) que ganha um status próprio e flerta com a metalinguagem”. Ao reproduzir uma diversidade de elementos de uma época em função da criação de algo novo, ele está empreendendo um tipo de pós-produção que ao mesmo tempo parodia e homenageia esta época.

MANGÁ “CABOCLO”

Como já comentado, meus primeiros contatos com o desenho se basearam amplamente em estudos a partir de referências. Entre os estilos que inundaram a construção do meu desenho naquele momento (anos 1980-90, bastante anteriores à decisão de ter a arte como central em minha vida profissional), estavam os de quadrinistas de superaventuras ocidentais, as ilustrações de videogame e algumas situações dentro do universo dos quadrinhos japoneses, o Mangá. Tratava estes estudos apenas como um *hobby* adolescente comum à sua época, tanto que partes dos elementos estéticos japoneses então adotados foram se diluindo com o tempo, especialmente na prática do desenho de observação, que, junto à escultura, foi uma de minhas prioridades na graduação em Artes Visuais (UFSM, 2004-2010).

Mas se para as gerações de desenhistas desses tempos é comum essa imersão temporária no estilo do mangá, para algumas destas pessoas ele seguiu exercendo uma influência maior. A apropriação de formas e estruturas narrativas dos quadrinhos japoneses foi amplamente realizada em produções nacionais a partir dos anos 1980. Sonia Bibe Luyten (2001) comenta que a massiva imigração japonesa no Brasil (iniciada em 1908) trouxe consigo a apreciação do mangá – a princípio com uma finalidade prática, ser um dos instrumentos para manutenção do idioma japonês em gerações descendentes, mas aos poucos extrapolando a comunidade imigrante tanto em consumo quanto em influência sobre artistas de quadrinhos. Nipo-brasileiros como Júlio Shimamoto, Claudio Seto, Paulo e Roberto Fukue são citados pela autora como pontes importantes para uma mistura entre os estilos do mangá e aqueles que aqui se praticavam alguns no próprio contexto do horror referenciado em alguns outros pontos desta escrita.

Em torno da última virada de século se proliferam produções nacionais que dialogam cada vez mais diretamente com as estéticas experimentadas no mangá (GUSHIKEN *et al.*, 2013). Marcelo Cassaro, Denise Akemi, Fabio Yabu, Alexandre Nagado e diversos outros artistas se constituem como exemplos dentro de um tipo de movimento que por vezes se apropria até mesmo do nome de sua referência, chamando seu trabalho de “mangá brasileiro”. Destacam-se como êxitos comerciais deste momento as séries “Holy Avenger” (CASSARO; AWANO; RIAMONDE; VAZZIOS, 1998-2002) e “Turma da Mônica Jovem” (SOUSA, 2008). A última foi inauguradora de toda uma linha editorial dentro do estúdio Mauricio de Sousa Produções, batizada em 2019 de “Mangá MSP”, e constituída por histórias em

quadrinhos brasileiras realizadas num estilo que declaradamente se apropria de traços e modos de criação de histórias que caracterizam parte significativa da produção quadrinística do Japão.

O quanto faz sentido chamarmos de mangá uma história em quadrinhos realizada fora do seu contexto de origem, por pessoas que vivenciam uma realidade cultural bastante diferente da japonesa, é assunto para outros debates. Levando em conta que o próprio Mauricio chama sua linha editorial de “mangá caboclo” (GUSHIKEN *et al.*, 2013, p. 65), podemos dizer que, independentemente do nome a ser dado ao movimento, esta assimilação de estéticas e processos de outras culturas tem sido um relevante motor criativo para artistas do Brasil.

NARRATIVAS MENORES?

Pode ser útil para pensarmos esses processos de criação envolvendo modos de apropriação o conceito de “literatura menor” (DELEUZE; GUATTARI, 2014). Talvez tais termos, a uma primeira leitura, possam trazer a confusão de fazer parecer que estou colocando os quadrinhos dentro da categoria “literatura” e classificando-os como “menos importantes”, no entanto, não se trata nem de um caso nem de outro. Deleuze e Guattari (2014) analisam a obra literária de Franz Kafka (1883-1924), como judeu em Praga, considerando algumas características suas que fundam este conceito de “menor”, assim intitulado em relação à literatura considerada “maior”, legitimada e cultivada pelas instituições. A literatura menor se apropria de uma língua (no caso de Kafka o alemão), que tem seu vernáculo, suas formas e normas clássicas, e desterritorializa essa língua, produzindo dentro dela algo que a tensiona em direções não esperadas pela literatura maior. Ela também se diferencia da literatura maior por não recorrer, como esta, a temas grandiosos ou universais, mas sim a recortes mais específicos da experiência individual, onde se veem refletidas questões coletivas.

Em minhas pesquisas penso este conceito como “narrativa menor”, numa adaptação de termos cujo fim é abranger outras formas de contar histórias. Alguns desses processos têm bastante a ver com os que são empreendidos nas experiências de apropriação artísticas aqui comentadas, pois adentram um objeto de referência e dialogam com ele, seja se alimentando de (e ao mesmo tempo subvertendo) seus modos de construção, seja aproveitando suas reverberações e desdobramentos na própria cultura, na vida cotidiana.

MONSTROS IMPORTADOS

Além de terem sido referenciais estéticos dentro de alguns de meus processos de criação de quadrinhos, as HQs de horror brasileiras da década de 1980 dialogam em mais um ponto com este estudo. Elas se vêem povoadas de apropriações de personagens míticos ou literários como o “Lobisomem” (mitologia grega e diversos folclores), “Drácula” (Bram Stoker) e “Frankenstein” (Mary Shelley), múmias, extraterrestres, normalmente baseadas nas feições a eles proporcionadas pelo cinema de horror de décadas anteriores. Além de adaptações de obras literárias originais, destacam-se, especialmente nas revistas “Spektro”, “Mestres do Terror” e “Calafrio”, a criação de novas narrativas trazendo estes personagens deslocados de seus contextos, por vezes com suas personalidades e outras características profundamente alteradas. De tempos em tempos aparece nessas publicações uma filha nova do vampiro Drácula, como *Nádia*, criada pelo artista argentino Rodolfo Zalla (1931-2016) em 1987, para dar novos ares às aventuras vampíricas sem perder o vínculo com suas referências.

Tanto “Mestres do Terror” quanto “Calafrio” tiveram suas publicações interrompidas nos anos 1990, e retomadas no fim de 2015 pelo editor Daniel Saks, com aval e direitos de uso de páginas então inéditas do editor original, o recém citado Zalla, falecido no ano seguinte. Além destas, as novas edições contam com frequentes contribuições de artistas como Laudo Ferreira, com mais uma filha para Drácula, chamada *Anya* (“Mestres do Terror” edição 67, 2017), e de Gian Danton, com uma série de narrativas baseadas em histórias reais de psicopatas e outras histórias curtas, entre as quais a narrativa de três páginas “Demônios”, por mim desenhada, e comentada nas páginas finais desta escrita.

UM INFERNO CHEIO DE APROPRIAÇÕES

Além dos citados comentários sobre “1963”, o quadrinista brasileiro Gian Danton contribuir para este estudo com uma memorável história envolvendo apropriação em quadrinhos – protagonizada por ele mesmo em seus processos coletivos (com José Aguiar e Edson Kohatsu) de invenção de um quadrinista fictício apresentado a público em 1997 como real, e cuja fama tomou proporções inesperadas. O artista inventado Francisco Iwerten, após conhecer, em visita aos Estados Unidos, um dos autores do personagem **Batman**, Bob Kane (1915-1998), teria criado o primeiro super-herói brasileiro, o “Capitão Galha”. Pesquisas históricas, sobre as políticas de boa vizinhança dos EUA na II Guerra Mundial, sobre costumes

e cultura curitibanos do meio do século XX, se somaram ao emprego de montagens fotográficas e a todo o desenvolvimento de um estilo de desenho que soasse verossímil para um artista dessa época. Tudo isso havia sido feito apenas como uma história de fundo para promover um personagem declaradamente criado pelo grupo, “O Galha”, que seria uma homenagem contemporânea à obra do autor inventado. No entanto, a verossimilhança alcançada acabou por se alastrar e “enganar”, ainda que não intencionalmente, um conceituado prêmio dos quadrinhos nacionais e uma escola de samba que quase dedicou um enredo ao autor sem saber que ele nunca havia existido.

Não há como negar, então, a predileção que Danton demonstra por apropriações. Entre diversos outros atos apropriativos experimentados pelo autor, está uma parceria da qual participei, a HQ “Demônios”, constituída por três páginas realizadas por meio de desenho digital, e publicada na revista Calafrio número 58 (edição de Daniel Saks, Curitiba, 2017). O roteiro a mim confiado por Danton já apresentava a parte textual inteiramente definida, e as cenas foram sugeridas com certo grau de abertura dentro de uma temática que girava em torno das noções de Inferno, tortura e demônios. Concretizei-o, assim, através de gestos de desenho que, trazem em seu cerne a apropriação de formas.

Figura 2 - Detalhes de “Demônios”. Gian Danton (roteiro), Fábio Purper (arte), 2017 (revisão de 2021).



Fonte: Acervo pessoal. Disponível na revista “Calafrio” edição 58, Ink & Blood Comics, Curitiba.

Entre as referências utilizadas mais diretamente para a criação deste Inferno com leves toques de humor, escolhi fontes de imagens sobre o assunto da Idade Média à contemporaneidade: “Hortus deliciarum”, **manuscrito medieval** compilado por **Herrad de**

Landsberg (s.XII), Hieronymous Bosch, Lucas Cranach, Pieter van der Heyden, Pieter Bruegel (s.XV-XVI), William-Adolphe Bouguereau, Harry Clarke, Louis Le Breton (s.XIX), Michael Stemmler (LucasArts) (s.XX), os irmãos Jake e Dinos Chapman, o estúdio de design Printemps (s.XXI). Todas estas contém em si formas das quais me apropriei através do desenho de observação, com toques de interpretação e adaptação para encaixá-las na composição dos quadros.

APROPRIAÇÃO CULTURAL

Quando falamos em apropriação podemos estar nos referindo tanto a imersões, formas, palavras, estilos e contextos, quanto a atos de desrespeito que contribuem para processos de apagamento de culturas e modos de vida. São comuns a produções da chamada cultura de massa casos de apropriação cultural por “folclorização”, ou seja, tomando para si elementos estéticos de outras culturas, normalmente subalternizadas por processos coloniais, e rerepresentando-os dentro de estereótipos, esvaziados de seus significados e potências originais.

A narrativa é comum: Certa editora do “primeiro mundo” cria e passa a publicar uma personagem de quadrinhos pertencente ao que poderíamos chamar de uma minoria (por critérios como etnia, classe social, gênero, sexualidade etc.). A notícia imediatamente acende uma fagulha de esperança (ou alerta) de representatividade para tal grupo de pessoas que quase não se vê nesses lugares, nem vê ali a produção de seus pares, e muitas vezes gostariam de ser fã de uma entidade fictícia de grande alcance com a qual compartilhasse origens. Porém este grupo inteiro se decepciona amargamente quando se depara com o produto apresentado e com o esvaziamento cultural que ele proporciona.

Quando se pertence a uma cultura que exerceu por séculos uma dominação colonial sobre outra, ao criar algo que dialogue com essa cultura em desvantagem histórica, há grandes riscos de se alimentarem preconceitos herdados desse processo colonial. Ao se buscar representar este “outro”, se aceita o desafio de dialogar de modo sensível e atento com os modos de ser de um local, de um povo. Ao ser delegada tal tarefa representativa a cargo de pessoas que, independentemente de seus méritos artísticos, não vivem ou não pesquisam com profundidade o contexto escolhido, é possível que a obra por elas criadas caia em erros como a estereotipação. Como exemplo, Débora Liao (2021) lembra o quanto os papéis de diversas mulheres latinas no cinema comercial estadunidense alimentaram a figura da “latina picante”, uma mulher exótica, sexualizada e de sangue quente, cujas possíveis profundidades são

sacrificadas em nome da exploração destas características como obstáculos ou alívios cômicos para as narrativas.

Considerando-se os modos desiguais com que historicamente se desenrolam estas relações entre culturas, cabe aqui uma consideração sobre as implicações éticas de processos de apropriação cultural, como descritos por Rodney William (2019, p. 23) “[...] apropriação cultural é um mecanismo de opressão por meio do qual um grupo dominante se apodera de uma cultura inferiorizada, esvaziando de significados suas produções, costumes, tradições e demais elementos”.

Autores como Abdias Nascimento (apud WILLIAM, 2019) nos ajudam a compreender esta categoria de apropriação cultural que compreende atos de exploração e contribui para lógicas racistas, coloniais, genocidas. Trata-se de uma apropriação que se difere de quando culturas desfavorecidas, para fins de sobrevivência e troca, assimilam elementos das culturas dominantes. Assim como este fenômeno, que é efeito dos processos de aculturação e fusão de culturais, o conceito de intercâmbio cultural também não se encaixa aqui, pois este pressupõe certos níveis de horizontalidade e reciprocidade. O que de fato surge como preocupação ética é aquela apropriação cultural que se apossa de produções, signos, vestes, rituais, alimentos e diversos outros elementos de um grupo minoritário e o toma como matéria-prima, como massa amorfa que, destituída de sua história, vai sendo assimilada dentro das narrativas de sua cultura “vencedora”.

A influência que tal depuração pode exercer no imaginário coletivo tem o efeito de favorecer a marginalização, por exemplo, das pessoas negras e indígenas (WILLIAM, 2019). Mais uma história conhecida: aquele artista homem branco europeu visita a África e incorpora a seu estilo traços figurativos que conheceu na viagem, ficando mundialmente conhecido como revolucionário, fazendo fortuna e marcando seu lugar na história da arte, tudo isso sem creditar suas inspirações. Aqueles traços ficam conhecidos como dele, quando são apropriações que poderiam ser um modo respeitoso de se compartilhar informações sobre as culturas de referência para públicos que ainda não as conhecem, mas em vez disso contribuem para a descaracterização, o apagamento de suas potências.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Deixo em aberto à avaliação da distância que as experiências aqui comentadas se encontram do tipo de apropriação cultural que é colonializante, folclorista, que espezinha a

cultura de referência ao invés de homenageá-la. Ressalto que é comum a estes trabalhos a apropriação de elementos de culturas consolidadas, por vezes majoritárias: “Um indígena que usa calça *jeans* ou boné de *baseball* não está agredindo ninguém, pois, além de a cultura branca norte-americana ser dominante, um *jeans* não é nem nunca foi um símbolo de resistência” (WILLIAM, 2019, p. 162). Casos como alguns dos aqui trazidos, de quadrinistas brasileiros que se apropriam da estética do mangá, de personagens de quadrinhos estadunidenses ou da literatura de horror, se dão de forma semelhante a esta calça *jeans*, pois se trata de elementos relacionados a culturas que se encontram em posições de inegável privilégio – em termos de indicadores econômicos, de direitos humanos e em vários outros aspectos – em relação à atual realidade brasileira.

A sangrenta saga literária do conde Drácula não vai se perder ou deixar de ser contada por que seus personagens estão sendo usados em outros contextos. O mangá e os quadrinhos de superaventuras não vão ser destituídos de suas significações ao serem reconfigurados em apropriações, suas culturas de origem não sofrerão um arranhão com isso no jogo das forças geopolíticas. Mas o que pode acontecer quando uma divindade folclórica indígena amazônica, por exemplo, é transformada em um mero objeto de fetiche a ser “pêgo no laço” numa narrativa produzida no hemisfério norte do globo?

Alan Moore constitui narrativas menores a partir de um estilo. Embora a HQ “1963” de fato pareça uma produção com três décadas de idade a mais do que realmente tem, ali são trabalhadas algumas características dos anos 1960 na criação de algo novo, que além de homenagear, plagiar ou parodiar, propõe um olhar diferente sobre esta estética, e mesmo sobre esta época histórica específica. Movimentos semelhantes se constituem nos processos brasileiros embasados em referenciais do mundo dito “desenvolvido”, que tensionam modos narrativos tidos como tradicionais em suas culturas, misturando-os a contextos locais, bagunçando suas regras, inventando e transformando seus signos. São pós-produções nesse sentido, pois se apropriam de objetos e formas da cultura e também das histórias e noções de mundo a eles relacionadas, citando-os e reconfigurando-os em novos contextos.

Através do estudo de relações entre estas histórias em quadrinhos e os conceitos de apropriação artística, pós-produção, narrativa menor, entre outros, é possível trilhar diferentes caminhos das potencialidades das interações entre culturas. E também as influências que a imersão nestes meios pode exercer sobre poéticas pessoais que transitam entre a apropriação como estudo (etapa de um processo) e como parte de fato constituinte dos trabalhos publicados ou expostos.

As imagens da Donzela de Ferro, dos Cavaleiros de Dürer, dos demônios de Bosch, Bruegel, Cranach, Le Breton, além de terem influenciado amplamente minha prática artística, proporcionaram subsídios para atos de apropriação através do desenho. Além de copiar e arranjar formas apresento-as, tanto no trabalho coletivo realizado nestas páginas de quadrinhos quanto nos estudos de diferentes referenciais do desenho que sigo realizando, sem apagar ou desprezar seus contextos originais, mas explorando-os de modos singulares.

REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, N. **Pós-Produção**: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CASSARO, M. ; AWANO, E. ; RIAMONDE, R.; VAZZIOS, A. **Holy Avenger**. São Paulo: Trama Editorial, 1998-2002. 32 v. ilust.
- DANTON, G. **Hiper-Realidade e Simulacro nos Quadrinhos**: A fantástica história de Francisco Iwerten. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hiperrealidade-simulacro/hiperralidade-simulacro.html>. Acesso em: 24 ago.2021.
- DANTON, G.; EDER, A. **Francisco Iwerten**: A biografia de uma lenda. Curitiba: Quadrinhópole, 2016.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka**: Por uma Literatura Menor. Tradução de Cíntia Vieira da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- GUSHIKEN, Y. *et al.* “Mangá caboclo” do Brasil: Transformações da cultura pop japonesa na convergência digital. **Revista Extraprensa**, São Paulo, ano 7, n. 13, 2013, p. 62-68. Disponível em: www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/77280. Acesso em: 7 jun. 2021.
- LIAO, D. Como a DC decepcionou com a apresentação de Yara Flor, a nova Wonder Girl. **Garotas Geeks**, fev/2021. Disponível em: www.garotasgeeks.com/como-a-dc-decepcionou-com-a-apresentacao-de-yara-flor-a-nova-wonder-girl. Acesso em: 23 jun. 2021.
- LUYTEN, S. B. **Mangá**: O Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo: Hedra, 2001.
- MACHADO, F. P. **Uma Poética Entre a Escultura e os Quadrinhos**. 2013. Dissertação (Mestra em Artes Visuais) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria: 2013. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/5214>. Acesso em: 7 maio 2021.
- MOURA, M.; SILVEIRA, G. (org.). **Camiño di Rato #8 e ½**. Barretos: Reverso, 2015.
- ROSA, F. de. Breve História das HQs de Horror. *In*: SERIACOPI, R. **Noite Na Taverna**. São Paulo: Ática, 2011. p. 94-95.
- SAKS, D. (org.). **Calafrio #58**. Curitiba: Ink&Blood, 2017.

WILLIAM, R. **Apropriação Cultural**. São Paulo: Pólen, 2019.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Some processes of artistic appropriation in comics⁸¹

*Fabio Purper Machado*⁸²

INTRODUCTION

The adoption of appropriation artistic practices is widely used as an expressive gesture in the field of comics (comics). In addition to studies of other people's artistic productions, common as stages in the development of the personal style of comic book artists, as behind the scenes of their production, there are elements that are used more directly, cited, appropriated, in published works or exhibited in other ways. This gesture can occur in different ways, such as a direct quotation, the displacement of characters, settings, or other elements from the source work to a different context, a deliberate adoption of its aesthetic solutions or modes of narrative construction, etc. However, there is a fine line to be considered when undertaking or studying such processes: an appropriation can be a homage or a plagiarism, it can be a visibility or an erasure, according to the values and power games demonstrated in it.

In this study, questions related to some comics (mine and other people's) whose creation processes were permeated by appropriative acts are discussed, and parallels are drawn between these, and some concepts related to the presence of these acts in the arts.

APPROPRIATIONS IN THE COMIC-SCULPTURE

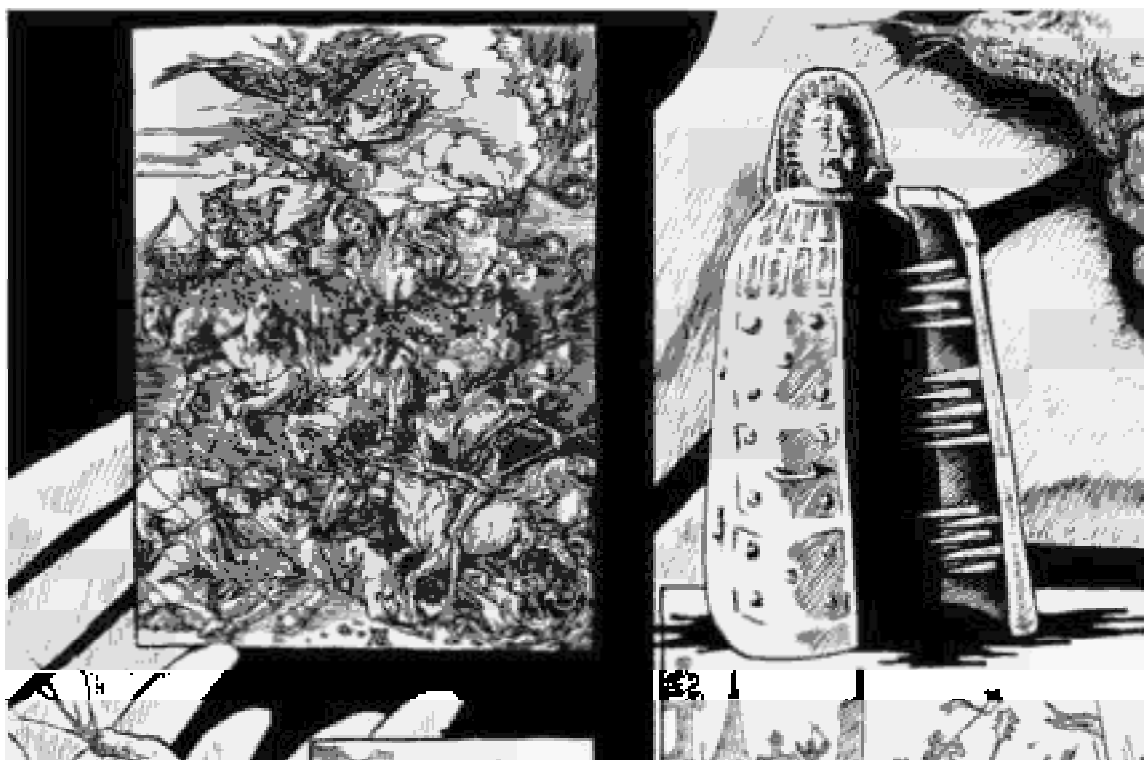
Some of my experiences as an artist dedicated to creating comics involved, in different ways, this act of appropriation. “A Cria do Enforcado” was a two-page narrative that I designed based on a script by Carlos Francisco Moraes. It establishes itself as one of the pioneering initiatives, in my process, of what I would come to call comic-sculpture, since it relies, at key moments, on drawings made from observation of sculptures. In addition to the three-dimensional pieces made by me to be “models” of the work, and also some studies of a live model, I relied on direct two-dimensional references, such as the Hanged Man card from the Tarot of Marseille, a book reproduction of the woodcut by Albrecht Dürer “The Four Horsemen of the Apocalypse”, from 1511, and the digital reproduction of a photograph of the

⁸¹Received on 11/21/2022, version approved on 12/20/2022.

⁸²PhD in Art and Visual Culture – UFG (2017). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. Email: fabiopurper@gmail.com.

medieval torture instrument “Iron Maiden”. The second page of “A Cria do Enforcado” is populated by observation drawings made from these images (Figure 1), with a special exercise of “unturning” Dürer’s engraving, bringing to pen and ink the mirroring with which the engraving matrix is usually excavated.

Figure 2- Details of page 2 of the comic strip “A Cria do Enforcado” (2010). Carlos Francisco Moraes (script) and Fábio Purper (art)



Source: (REVERSO, 2015, np).

When reviewing these creation processes, I think about the limits between what is appropriation and what is a reference in more indirect ways. Among the sources of inspiration used in this comic, I can also mention a tree designed by Rick Heinrichs for the movie “The Legend of the Headless Horseman” (directed by Tim Burton in 1999), as well as the scenes of the mandrake in the movie “The Labyrinth of the Faun” (directed by Guillermo del Toro in 2006), some illustrations by Gustave Doré for Don Quixote by Cervantes (Paris Hachette, 1863) and medieval drawings and photographs of armor whose credits have been lost. Both served as suggestions for conducting forms, much more than as references to be cited directly.

The pen-and-ink artwork solutions adopted in the comic, with an emphasis on hatching and the contrast between black and white, dialogue with a series of studies I did at the

time based on the style of Brazilian horror comic artists, as well as of the just mentioned Dürer and Doré. In a sense, what happens there is also a kind of appropriation of aesthetic elements from these contexts, which has been a natural path in my creation processes.

A considerable part of the initial years of my career in drawing, comprising childhood and adolescence, already involved what is commonly called copying, but which works in a way that is much more like a study. Just like in the comics whose creation processes are discussed here, even today I continue to make, with relative periodicity, drawings in which I appropriate both the forms and the treatment and final art solutions of designers that I consider a reference for my production. Some of these studies are based on observation of scenes from films or photographs, others are reproductions of details from these works. Each of these experiences adds up and contributes to the constitution of a style.

During these processes, I considered it valid to think about what appropriation can be, its risks and its powers, and I noticed its presence in a variety of productions, in different contexts and fields of art. From some of them we can study the notion of “post-production” and how it can constitute a reprogramming for the contemporary world.

POSTPRODUCTION

The concept of “postproduction” developed by the French critic and curator Nicolas Bourriaud (2009) helps us to think about the processes of artists who rely on appropriative acts for their creations. It is an art that arises from a work on already materialized elements of culture. Artists such as Marcel Duchamp and Jeff Koons are cited by the author as examples of this concept, as they assume the act of consuming objects as a creative gesture. “Instead of kneeling before the works of the past, use them” (BOURRIAUD, 2009, p. 110). The use of objects and shapes, by a DJ culture in the 1980s, by used fairs in the 1990s, and by all access to information that is now possible in connected digital media.

These artists who insert their work into that of others contribute to abolishing the traditional distinction between production and consumption, creation and copying, *ready-made* and original work. No longer deal with a **raw material**. For them, it is not a question of creating a shape from raw material, but of working with current objects in circulation in the cultural market, that is, that already have a shape given by **someone** else. (BOURRIAUD, 2009, p. 111, emphasis added).

Duchamp buys a utilitarian piece, an everyday object, and displaces it from its context and use by presenting it inverted, accompanied by a title that provides unusual, sometimes comical, narratives. The movement known as Pop Art, in the 1960s, followed some

of these appropriation logics, reaching the point of dialoguing more directly with brands (such as Andy Warhol's soap and soup packaging) and elements of culture, including comics – like the enlargements of scenes from comics painted by Roy Lichtenstein with the craftsmanship of reproducing the dotted surfaces caused by the printing technologies of the time.

Treating these artistic experiences as post-production means thinking about how they reframe the narratives in which our societies are structured, and which are embedded in cultural products at different levels.

Post-production artists use and decode these forms to produce divergent narrative lines, alternative accounts [...], by manipulating the schematic lines of the collective plot, that is, by considering them not as indisputable facts, but as precarious structures that they use as tools, produce these unique narrative spaces that are presented in the works. It is the use of the world that allows the creation of new narratives, while its passive contemplation submits human productions to the community spectacle. (BOURRIAUD, 2009, p. 50-51).

The 1960s brought artistic experiences that appropriated not only objects and shapes, but also modes of production and circulation of information in society, such as the Brazilian Cildo Meirelles, who appropriated the circulation system for used soda bottles to convey messages against the dictatorship then in force in the country. They are processes that focus on elements or systems already present in the culture and produce something later, sometimes due to the formal characteristics of these objects, sometimes in dialogue with their meanings within the cultures that are inserted.

APPROPRIATIONS OF WAYS TO MAKE COMICS

Among several consolidated works in the fields of comics and literature, the English writer Alan Moore is known for the complex web of appropriations undertaken in the comic series “The Extraordinary League” (1999-2019), a meeting of characters and literary contexts for the creation of an original narrative. In it, heroes, heroines and anti-heroic figures from various Victorian literary publications are brought together in adventures that, in the course of their different publication phases, cross the 19th, 20th and 21st centuries. Even though the creation of “new adventures” for old characters, by other authors, is no longer new, the work highlights a meeting of these appropriations, along the lines of the heroic groups that are part of the history of the comic.

A few years earlier in the author's career as a cartoonist, there is the series of comics "1963", produced and published in 1993, together with the publisher Image Comics, based on

appropriations of ways of making comics *that marked* the medium in the years 1960. According to Gian Danton (2019), Alan Moore elaborated the work when he noticed a “loss of innocence” that had been affecting superhero stories, due to the narrative innovations provided by a previous work of his own authorship, “Watchmen” . (1986-87), regarding the transformations in the printing technologies of the moment.

In the years that became known as the “Era *Image*”, magazines generally had coated paper covers, heavyweight paper, high-quality printing, computer colors. Moore rescued the way comic books were published in the 1960s: low weight covers, newsprint and the reticulated coloring, typical of the 1960s (DANTON, 2019, p. 86).

Direct references to the works of writer Stan Lee (1922-2018) are details such as the exaggerated typography of the titles, the alliterative adjectives accompanying the names of the artists in the credits, and the way scripts are constructed, called *Marvel Way*, in which “the screenwriter gives the artist a *plot* , or discusses the story with him. From this, the designer produces the line (or makes a *rafe*) and the screenwriter places the text from what was drawn” (DANTON, 2019, p. 90). A challenge for Moore, known for his dense “draft-proof full script” screenplays.

of the “1963” stories revolve around people in uniform with powers, quite inspired by some of the characters created by Stan Lee in the 1960s. John Totleben, Don Simpson, Jimmy Valentino, Chester Brown, among others) seeks to emulate the aesthetics of the 1960s, especially that of artist Jack Kirby (1917-1994), who co-created several stories from that era with Lee. There is even a session of letters and propaganda pages with fictitious information that reflect mentalities such as sexism and anti-communism in the US in the 1960s.

A more in-depth commentary on the publication is given by Danton (2019, p. 92), with an emphasis on his fusions between fiction and reality: “More than making a pastiche, Moore makes an intertextual work (to understand most of the references it is necessary to know the original works) that gains its own status and flirts with metalanguage”. By reproducing a diversity of elements from an era in order to create something new, he is undertaking a type of post-production that at the same time parodies and honors this era.

“CABOCLO” MANGA

As already mentioned, my first contacts with drawing were largely based on studies based on references. Among the styles that flooded the construction of my drawing at that time

(1980s-90s, well before the decision to have art as central to my professional life), were those of western super adventure comics, video game illustrations and some situations within from the universe of Japanese comics, the Manga. I treated these studies just like a common teenage *hobby* at the time, so much so that parts of the Japanese aesthetic elements adopted at the time were diluted over time, especially in the practice of observation drawing, which, along with sculpture, was one of my priorities in graduation. in Visual Arts (UFSM, 2004-2010).

But if this temporary immersion in the manga style is common for generations of designers of those times, for some of these people it continued to exert a greater influence. The appropriation of narrative forms and structures from Japanese comics was widely carried out in national productions from the 1980s onwards. Sonia Bibe Luyten (2001) comments that the massive Japanese immigration to Brazil (begun in 1908) brought with it an appreciation of manga – at first with a practical purpose, to be one of the instruments for maintaining the Japanese language in descending generations, but little by little extrapolating the immigrant community both in terms of consumption and influence on comic book artists. Brazilians of Japanese descent, such as Júlio Shimamoto, Claudio Seto, Paulo and Roberto Fukue are mentioned by the author as important bridges for a mixture between manga styles and those that were practiced here, some in the context of the horror referenced in some other points of this writing.

Around the last turn of the century, national productions have proliferated that dialogue more and more directly with the aesthetics experienced in manga (GUSHIKEN *et al.*, 2013). Marcelo Cassaro, Denise Akemi, Fabio Yabu, Alexandre Nagado and several other artists are examples within a type of movement that sometimes even appropriates the name of its reference, calling its work “Brazilian manga”. In this type of Brazilian production, works such as series “Holy Avenger” (CASSARO; AWANO; RIAMONDE; VAZZIOS, 1998-2002) and “Turma da Mônica Jovem” (SOUSA, 2008). The latter inaugurated an entire editorial line within the Mauricio de Sousa Produções studio, baptized in 2019 as “Mangá MSP”, and made up of Brazilian comics made in a style that reportedly appropriates traits and ways of creating stories that characterize significant part of Japan's comic production.

How much sense it makes to call manga a comic book made outside its original context, by people who experience a cultural reality quite different from the Japanese one, is a matter for other debates. Considering that Mauricio himself calls his editorial line “caboclo manga” (GUSHIKEN *et al.*, 2013, p. 65), we can say that, regardless of the name to be given to the movement, this assimilation of aesthetics and processes from other cultures has been a relevant creative engine for Brazilian artists.

MINOR NARRATIVES?

It may be useful for us to think about these creation processes involving ways of appropriating the concept of “minor literature” (DELEUZE; GUATTARI, 2014). Perhaps such terms, at a first reading, can bring the confusion of making it seem that I am placing comics within the “literature” category and classifying them as “less important”, however, this is neither one case nor the other. . Deleuze and Guattari (2014) analyze the literary work of Franz Kafka (1883-1924), as a Jew in Prague, considering some of his characteristics that found this concept of “minor”, thus titled in relation to literature considered “greater”, legitimized, and cultivated by institutions. Minor literature appropriates a language (in Kafka's case, German), which has its vernacular, its forms, and classical norms, and deterritorializes this language, producing within it something that tensions it in directions not expected by major literature. It also differs from larger literature by not resorting, like this one, to grandiose or universal themes, but to more specific cuts of individual experience, where collective issues are reflected.

In my research I think of this concept as “minor narrative”, in an adaptation of terms whose purpose is to cover other forms of storytelling. Some of these processes have a lot to do with those that are undertaken in the experiences of artistic appropriation discussed here, as they enter a reference object and dialogue with it, either feeding on (and at the same time subverting) its modes of construction or taking advantage of its reverberations and developments in the culture itself, in everyday life.

IMPORTED MONSTERS

In addition to being aesthetic references within some of my processes of creating comics, the Brazilian horror comics of the 1980s dialogue in one more point with this study. They are populated with appropriations of mythical or literary characters such as the “Werewolf” (Greek mythology and various folklores), “Dracula” (Bram Stoker) and “Frankenstein” (Mary Shelley), mummies, extraterrestrials, usually based on their features. provided by the horror cinema of previous decades. In addition to adaptations of original literary works, it stands out, especially in the magazines “Spektro”, “Mestres do Terror” and “Calafrio”, the creation of new narratives bringing these characters displaced from their contexts,

sometimes with their personalities and other characteristics, profoundly altered. From time to time, a new daughter of the vampire Dracula appears in these publications, such as *Nádia*, created by Argentine artist Rodolfo Zalla (1931-2016) in 1987, to give new air to vampire adventures without losing the link with her references.

Both “Mestres do Terror” and “Calafrio” had their publications interrupted in the 1990s, and resumed at the end of 2015 by the editor Daniel Saks, with the endorsement and rights to use pages that were then unpublished by the original editor, the aforementioned Zalla, who died in next year. In addition to these, the new editions feature frequent contributions from artists such as Laudo Ferreira, with another daughter to Drácula, named *Anya* (“Mestres do Terror” edition 67, 2017), and Gian Danton, with a series of narratives based on stories psychopaths and other short stories, including the three-page narrative “Demons”, drawn by me, and commented on the final pages of this writing.

A HELL FULL OF APPROPRIATIONS

In addition to the aforementioned comments about “1963”, the Brazilian comic artist Gian Danton contributed to this study with a memorable story involving appropriation in comics – played by himself in his collective processes (with José Aguiar and Edson Kohatsu) of invention of a fictional comic artist presented public in 1997 as real, and whose fame took on unexpected proportions. The invented artist Francisco Iwerten, after meeting, on a visit to the United States, one of the authors of the **Batman character** Bob Kane (1915-1998), would have created the first Brazilian superhero, “Capitão Gralha”. Historical research, on US good neighbor policies in World War II, on customs and culture from Curitiba in the mid-twentieth century, were added to the use of photographic montages and the entire development of a drawing style that sounded believable for an artist of that time. All of this had been done just as a backstory to promote a character reportedly created by the group, “O Gralha”, which would be a contemporary homage to the work of the invented author. However, the verisimilitude achieved ended up spreading and “cheating”, albeit unintentionally, a renowned national comics award and a samba school that almost dedicated a plot to the author without knowing that he had never existed.

There is no denying, then, Danton's predilection for appropriations. Among several other appropriative acts experienced by the author, there is a partnership in which I participated, the comic book “Demônios”, consisting of three pages created through digital drawing, and

published in Calafrio magazine number 58 (edition by Daniel Saks, Curitiba, 2017) . The script entrusted to me by Danton already had the textual part fully defined, and the scenes were suggested with a certain degree of openness within a theme that revolved around the notions of Hell, torture, and demons. I made it concrete, therefore, through drawing gestures that bring at their core the appropriation of forms.

Figure 2 - Details of “Demons”. Gian Danton (script), Fábio Purper (art), 2017 (2021 revision).



Source: Personal collection. Available in “Calafrio” magazine, issue 58, Ink & Blood Comics, Curitiba.

Among the references used more directly for the creation of this Hell with light touches of humor, I chose sources of images on the subject from the Middle Ages to the present day: “ Hortus deliciarum ”, manuscript medieval compiled by Herrad of Landsberg (12th century), Hieronymus Bosch, Lucas Cranach , Pieter van der Heyden , Pieter Bruegel (15th-16th century), William-Adolphe Bouguereau , Harry Clarke, Louis Le Breton (19th century), Michael Stemmler (LucasArts) (20th century), brothers Jake and Dinos Chapman, design studio Printemps (21st century). All of these contain forms that I appropriated through observation drawing, with touches of interpretation and adaptation to fit them into the composition of the paintings.

CULTURAL APPROPRIATION

When we talk about appropriation, we may be referring both to immersions, forms, words, styles, and contexts, and to acts of disrespect that contribute to processes of erasing

cultures and ways of life. Cases of cultural appropriation by “folklorization” are common to productions of so-called mass culture, that is, taking aesthetic elements from other cultures, normally subordinated by colonial processes, and re-presenting them within stereotypes, emptied of their meanings and powers. originals.

The narrative is common: A certain “first world” publisher creates and starts to publish a comic book character belonging to what we might call a minority (by criteria such as ethnicity, social class, gender, sexuality, etc.). The news immediately ignites a spark of hope (or alert) of representativeness for such a group of people who almost do not see themselves in these places, nor do they see the production of their peers there, and many times would like to be a fan of a fictional entity of great reach with which it shared origins. However, this entire group is bitterly disappointed when faced with the product presented and the cultural emptiness it provides.

When one belongs to a culture that has exercised colonial domination over another for centuries, by creating something that dialogues with that historically disadvantaged culture, there is a great risk of feeding prejudices inherited from that colonial process. When seeking to represent this “other”, one accepts the challenge of dialoguing in a sensitive and attentive way with the ways of being of a place, of a people. When such a representative task is delegated to people who, regardless of their artistic merits, do not live or do not deeply research the chosen context, it is possible that the work created by them falls into errors such as stereotyping. As an example, Débora Liao (2021) recalls how much the roles of several Latin women in American commercial cinema fed the figure of the “spicy Latina”, an exotic, sexualized and hot-blooded woman, whose possible depths are sacrificed in the name of exploring these characteristics such as obstacles or comic relief for the narratives.

Considering the unequal ways in which these relations between cultures have historically unfolded, it is worth considering the ethical implications of cultural appropriation processes, as described by Rodney William (2019, p. 23) “[...] cultural appropriation it is a mechanism of oppression through which a dominant group takes over an inferiorized culture, emptying its productions, customs, traditions and other elements of meaning”.

Authors such as Abdias Nascimento (apud WILLIAM, 2019) help us understand this category of cultural appropriation that comprises acts of exploitation and contributes to racist, colonial, genocidal logic. It is an appropriation that differs from when disadvantaged cultures, for the purposes of survival and exchange, assimilate elements of dominant cultures. As well as this phenomenon, which is an effect of the processes of acculturation and cultural fusion, the concept of cultural exchange does not fit here either, as it presupposes certain levels

of horizontality and reciprocity. What actually emerges as an ethical concern is that cultural appropriation that takes possession of productions, signs, clothing, rituals, foods and various other elements of a minority group and takes it as raw material, as an amorphous mass that, stripped of its history, is assimilated into the narratives of its “winning” culture.

The influence that such purification can exert on the collective imagination has the effect of favoring the marginalization, for example, of black and indigenous people (WILLIAM, 2019). Another well-known story: that white European male artist visits Africa and incorporates figurative traits he discovered on the trip into his style, becoming known worldwide as a revolutionary, making a fortune and marking his place in the history of art, all without crediting his inspirations. Those traits become known as his, when they are appropriations that could be a respectful way of sharing information about the reference cultures for audiences that still do not know them, but instead contribute to the mischaracterization, the erasure of their powers.

SOME CONSIDERATIONS

I leave open the evaluation of the distance that the experiences commented here are from the type of cultural appropriation that is colonializing, folklorist, that tramples on the reference culture instead of honoring it. I emphasize that it is common to these works the appropriation of elements from consolidated, sometimes majority, cultures: “An indigenous person who wears *jeans* or a *baseball cap* is not attacking anyone, because, in addition to the fact that North American white culture is dominant, a pair of jeans it is not and has never been a symbol of resistance” (WILLIAM, 2019, p. 162). Cases such as some of the ones presented here, of Brazilian comic artists who appropriate the aesthetics of manga, characters from American comics or horror literature, are like these jeans, as they are elements related to cultures that *are* found in positions of undeniable privilege – in terms of economic indicators, human rights and several other aspects – in relation to the current Brazilian reality.

The bloody literary saga of Count Dracula will not be lost or unreported because his characters are being used in other contexts. Manga and super adventure comics will not be deprived of their meanings by being reconfigured in appropriations, their cultures of origin will not suffer a scratch with this in the game of geopolitical forces. But what can happen when an indigenous Amazonian folk deity, for example, is transformed into a mere fetish object to be “caught in a loop” in a narrative produced in the northern hemisphere of the globe?

Alan Moore builds smaller narratives from a style. Although the “1963” comic actually looks like a production three decades older than it actually is, some characteristics of the 1960s are worked on there in the creation of something new, which, in addition to honoring, plagiarizing or parodying, proposes a different look. about this aesthetic, and even about this specific historical period. Similar movements are constituted in Brazilian processes based on references from the so-called “developed” world, which tension narrative modes considered traditional in their cultures, mixing them with local contexts, messing up their rules, inventing and transforming their signs. They are post-productions in this sense, as they appropriate objects and forms of culture and also the histories and notions of the world related to them, citing them and reconfiguring them in new contexts.

Through the study of relationships between these comics and the concepts of artistic appropriation, post-production, minor narrative, among others, it is possible to follow different paths of the potentialities of interactions between cultures. And also, the influences that immersion in these media can exert on personal poetics that transit between appropriation as a study (stage of a process) and as a factual constituent part of the published or exhibited works.

The images of the Iron Maiden, the Knights of Dürer, the demons of Bosch, Bruegel, Cranach, Le Breton, in addition to having largely influenced my artistic practice, provided subsidies for acts of appropriation through drawing. In addition to copying and arranging shapes, I present them both in the collective work carried out in these comic pages and in the studies of different drawing references that I continue to carry out, without erasing or disrespecting their original contexts, but exploring them in unique ways.

REFERENCES

BOURRIAUD, N. **Pós-Produção**: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CASSARO, M. ; AWANO, E. ; RIAMONDE, R.; VAZZIOS, A. **Holy Avenger**. São Paulo: Trama Editorial, 1998-2002. 32 v. ilustr.

DANTON, G. **Hiper-Realidade e Simulacro nos Quadrinhos**: A fantástica história de Francisco Iwerten. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019. Available at: <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hiperrealidade-simulacro/hiperralidade-simulacro.html>. Access on: 24 ago.2021.

DANTON, G.; EDER, A. **Francisco Iwerten**: A biografia de uma lenda. Curitiba: Quadrinhópole, 2016.