

UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS CERRO LARGO
LICENCIATURA EM LETRAS – PORTUGUÊS E ESPANHOL
TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

MARSAN THEOBALD FRITZEN

O TEMPO, O ESPAÇO E A SOLIDÃO: UMA ANÁLISE DA *GRAPHIC NOVEL*
“ASTRONAUTA – MAGNETAR” DE DANILO BEYRUTH

CERRO LARGO

2022

MARSAN THEOBALD FRITZEN

**O TEMPO, O ESPAÇO E A SOLIDÃO: UMA ANÁLISE DA *GRAPHIC NOVEL*
“ASTRONAUTA – MAGNETAR” DE DANILO BEYRUTH**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Letras e Espanhol da Universidade
Federal da Fronteira Sul (UFFS), como requisito
para obtenção do título de licenciatura.

Orientador: Prof. Dr. Pablo Lemos Berded

CERRO LARGO

2022

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Fritzen, Marsan Theobald

O tempo, o espaço e a solidão: Uma análise da graphic novel "Astronauta - Magnetar" de Danilo Beyruth / Marsan Theobald Fritzen. -- 2022.

34 f.:il.

Orientador: Doutor Pablo Lemos Berned

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de Licenciatura em Letras - Português e Espanhol, Cerro Largo,RS, 2022.

1. Graphic Novel. 2. Quadrinhos. 3. Astronauta. I. Berned, Pablo Lemos, orient. II. Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

MARSAN THEOBALD FRITZEN


**O TEMPO, O ESPAÇO E A SOLIDÃO: UMA ANÁLISE DA GRAPHIC NOVEL
“ASTRONAUTA – MAGNETAR” DE DANILO BEYRUTH**

Trabalho de conclusão do curso de
graduação apresentado como requisito para
obtenção do grau de Licenciado em Letras:
Português e Espanhol da Universidade
Federal da Fronteira Sul.


Orientador: Dr. Pablo Lemos Berned

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em:
16/08/2022

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Pablo Lemos Berned



Prof. Dr. Saulo Gomes Timóteo



Prof. Dr. Demétrio Alves Paz

RESUMO

As *graphic novels*, subgênero dos quadrinhos, tem como característica a abordagem voltada para o público adulto. O personagem Astronauta, criado por Maurício de Souza em 1963, é inserido nesse novo contexto que as *graphic novels* abordam, onde a maturidade, a solidão e a crítica social são temas recorrentes nesse subgênero em particular. O presente trabalho tem como objetivo analisar características estéticas e conceituais que são apresentadas no primeiro volume do selo “Graphic MSP” intitulado “Astronauta – Magnetar”, desenhado e roteirizado por Danilo Beyruth. Através do estudo da *graphic novel*, será observado como se diferem as versões do personagem Astronauta de Maurício de Souza e a releitura feita por Danilo Beyruth em seus aspectos criativos e conceituais, sendo ambas versões voltadas para públicos distintos. Os principais referenciais teóricos utilizados para a análise dos elementos sob o aspecto da constituição e construção da personagem Astronauta, da concepção artística das cores, dos quadros e demais elementos que compõem a *graphic novel* “Astronauta – Magnetar” são de Will Eisner (2010), Scott Mccloud (1995), Bárbara Postema (2018) e Thierry Groensteen (2015).

Palavras-chave: Quadrinhos; *graphic novels*; Astronauta.

RESUMEN

Las *graphic novels*, un subgénero de los cómics, se caracterizan por un enfoque dirigido a el público adulto. El personaje Astronauta, creado por Maurício de Souza en 1963, se inserta en ese nuevo contexto que abordan las *graphic novels*, donde la madurez, la soledad y la crítica social son temas recurrentes en este particular subgénero. El presente trabajo tiene como objetivo analizar las características estéticas y conceptuales que se presentan en el primer volumen del sello “Graphic MSP” titulado “Astronauta - Magnetar”, diseñado y guionizado por Danilo Beyruth. A través del estudio de la *graphic novel*, se observará cómo las versiones del personaje Astronauta de Maurício de

Souza y la reinterpretación realizada por Danilo Beyruth se difieren en sus aspectos creativos y conceptuales, siendo ambas versiones dirigidas a públicos diferentes. Los principales referentes teóricos utilizados para el análisis de los elementos sobre el aspecto de la constitución y construcción del personaje Astronauta, la concepción artística de los colores, los marcos y demás elementos que componen la *graphic novel* “Astronauta - Magnetar” son de Will Eisner (2010), Scott Mccloud (1995), Bárbara Postema (2018) y Thierry Groensteen (2015).

Palabras-clave: Cómics; *graphic novels*; Astronauta.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1.....	3
Figura 2.....	9
Figura 3.....	9
Figura 4.....	11
Figura 5.....	13
Figura 6.....	16
Figura 8.....	18
Figura 9.....	19
Figura 10.....	21
Figura 11.....	22

SUMÁRIO

1.0 – INTRODUÇÃO.....	2
2.0 – A COMPOSIÇÃO E CONCEPÇÃO DO ASTRONAUTA DE BEYRUTH	6
3.0 – TEMPO E ESPAÇO.....	14
4.0 – A CONSTRUÇÃO DOS MÚLTIPLOS ASTRONAUTAS: <i>DOPPELGANGERS</i> (DUPLOS).....	20
5.0 - CONCLUSÃO.....	26

1.0 INTRODUÇÃO

A arte é uma das manifestações estéticas mais notórias do homem. Constituída de sentimentos, sentidos, ideias e emoções, os quadrinhos são uma das suas representações. É nas HQs que a cor, a palavra e a imagem serão sintetizadas de forma harmônica, gerando a 9ª arte. Suas origens estão, segundo Scott McCloud, na “arte pré-colombiana, a tapeçaria de Bayeux e as pinturas egípcias” (1995, p.22) como formas primitivas dessa arte. Se tivéssemos uma convenção linguística e estrutural, tais exemplos citados seriam o que hoje convencionamos como as histórias em quadrinhos.

A *graphic novel* ou romance gráfico, um dos subgêneros dos quadrinhos, consiste em uma publicação de história fechada, comumente destacando a temática com maior desenvolvimento, maturidade e profundidade. *O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, publicada em 1986, é uma das obras precursoras de super-heróis nas *graphic novels*, recebendo o status de “divisor de águas” para o universo dos quadrinhos, devido a sua importância e influência. O termo propriamente dito popularizou-se com a publicação da obra *Um contrato com Deus* de Will Eisner em 1978, cuja história consiste em uma dura abordagem, focada na vida de pessoas do mundo real. Outras publicações de grande reconhecimento são *Watchmen* de Allan Moore e Dave Gibbons de 1986, onde heróis são verossímeis e enfrentam problemas éticos e de caráter psicológico, tendo o contexto social dos Estados Unidos durante a Guerra Fria como cenário, onde o “sonho americano” era colocado em xeque, diante da decadência social e moral que a história retrata. *Maus* de Art Spiegelman de 1980, em linhas gerais, aborda as experiências do próprio pai do autor, um judeu sobrevivente do holocausto da Segunda Guerra. Aclamada pela crítica, sendo um misto de autobiografia e história, recebe o prêmio Pulitzer em 1992, um dos mais prestigiados que visa homenagear a excelência da área jornalística, de composição musical e de literatura.

Embora seja um subgênero das HQs, Bárbara Postema afirma que as *graphic novels* “quando usadas como um termo geral dos quadrinhos, criam um apagamento de sua especificidade” (2018, p.21). De certa forma, esse suposto apagamento torna as *graphic novels* algo muito simplório em “um gênero sem precedente ou tradição, como se tivesse se originado do nada, e em um vácuo, distorcendo desse modo, o gênero” (2018, p.22). Ou seja,

suas origens são indissociáveis de sua vertente original, visto que os quadrinhos são o gênero precursor e as *graphic novels*, uma ramificação prestigiada.

O Astronauta, personagem criado por Maurício de Souza em 1963, publicado originalmente como tiras diárias no jornal Diário de São Paulo, 40 anos após sua estreia, tem uma nova roupagem para uma publicação inédita, adentrando o universo mais maduro e profundo dos romances gráficos, por meio do lançamento do selo “Graphic MSP”. O projeto da Maurício de Souza produções, consiste em histórias dos personagens pertencentes ao grupo, feitas por artistas brasileiros de grande prestígio no gênero, do qual introduz os personagens da Turma da Mônica em um novo horizonte de possibilidades e abordagens que as *graphic novels* propiciam.



Figura 1. Fonte: Maurício de Souza em Astronauta – Magnetar, (2012, p.80) e Beyruth em Astronauta – Magnetar (2012, p.03)

O Astronauta de Danilo Beyruth se beneficia do avanço no campo de impressão, sendo agora possível usufruir de uma ampla paleta de cores. Ou seja, conforme a tecnologia no campo da impressão e edição evoluíram, houve uma disponibilidade maior para o uso de diferentes nuances e sombreamentos, utilizando outros tipos de papel no miolo, como o couché. A adoção do formato americano (26x17cm), como padrão de impressão, auxiliou na qualidade das imagens impressas. Diferente do modelo formatinho (19x13,5cm) utilizado nas HQs da Turma da Mônica e outras publicações do gênero, lançadas pela editora Abril nos anos 1980 até meados de 2000, as edições originais eram adaptadas do formato americano, para o reduzido formatinho, o que resultava em uma perda de qualidade.

Lembrar-se de onde veio das suas experiências e convívio com seu avô é o ponto de partida para a trama de *Astronauta – Magnetar*. É aqui que inicia o ciclo do Astronauta, em seu percurso de lembranças. Distante a bilhões de quilômetros de qualquer ser humano, temos o protagonista recordando da sabedoria de seu avô, que nunca se distanciou mais de 50 quilômetros de sua fazenda. A bordo de sua nave que responde somente a seus comandos, envolto a uma tecnologia extremamente avançada, são de memórias passadas que o Astronauta recorre: nesse contraste singular, de bucolismo simbólico, oposto completamente ao lugar onde está que se inicia a aventura de Astronauta Pereira.

De encontro ao Magnetar – uma estrela de nêutrons que tem a massa de 10 a 40 vezes superior à do Sol – o protagonista veste seu traje 11, dentre as amplas possibilidades a sua disposição. Os tons de cores referenciam ao traje original do Astronauta de Maurício de Souza, de 1963, sendo uma identidade visual em comum entre ambas as versões criadas. Envolto em milhares de fragmentos de rochas, a sensação de poder é representada – não pelo Astronauta, mas sim, pela estrela de nêutrons – que suprimida a um tamanho ínfimo comparado a seu peso, provavelmente é uma das experiências mais perigosas e incríveis que um humano possa vivenciar.

A obra inaugural, intitulada *Astronauta – Magnetar* foi publicada em outubro de 2012, seguido por quatro sequências: *Astronauta - Singularidade* (2014), do qual a trama se desenvolve entre os eventos de pesquisa envoltos em um buraco negro; em *Astronauta - Assimetria* (2016), o protagonista Astronauta Pereira parte em uma missão em Saturno e no trajeto, eventos surpreendentes ocorrem; já em *Astronauta - Entropia* (2018), temos o Astronauta novamente perdido no espaço, mas dessa vez, acompanhado. O último título, *Astronauta - Parallax* (2020), é apresentada uma outra versão do Astronauta, pertencente a outra realidade totalmente oposta a versão apresentada em todas as histórias anteriores.

A série de *graphic novels* protagonizadas pelo Astronauta foi desenhada e roteirizada pelo brasileiro Danilo Beyruth, nascido em 1973, ingressando em 2006 na carreira de quadrinista. Dentre suas obras de destaque estão *Bando de Dois* (2015) e *Samurai Shirô* (2018) e sua passagem pela Marvel Comics, onde desenhou a personagem “Gwenpool” em 2016. No trabalho de cores, a responsável foi a brasileira Cristiane Peter, nascida em 1983, da qual obras de destaque estão *The Manhattan Projects* (2012) e *Casanova* (2013).

O que compõe a *graphic novel Astronauta – Magnetar* não é algo que possa ser resumido em um esquema estrutural, das suas páginas, quadros, sarjetas, cores, ritmo e diálogo. Não há uma fórmula que resuma o que é em essência cada obra escrita e desenhada. Sintetizar em palavras o que é desenhado é um exercício egocêntrico, pois cada um irá qualificar elementos que crê ser pertinente para sua interpretação íntima. Barthes (1990) batizou de “sentido obtuso”, algo que não pode ser descrito, mas carrega significado.

Em acréscimo ao informativo, de comunicar, e ao simbólico, de significar, esse "terceiro sentido" desdobra-se em termos de significância. É o sentido que nasce de uma "leitura interrogativa" ou de uma "apreensão 'poética", e que se prende por excelência aos "acidentes significantes". (...) o sentido obtuso é a própria contranarrativa; disseminado, reversível, preso à sua própria duração, pode apenas inaugurar outro corte, diferente daquele dos planos, sequências e sintagmas (GROENSTEEN, 2015, p.39)

Descrever algo que não pode ser descrito, é como observar um relato único, em que cada observador verá detalhes que outro não percebeu. Analisar diferentes perspectivas “mostram as características do signo iconográfico e a quantidade enorme de opções para representar um objeto e transmitir a mensagem pelo desenho” (CAGNIN, 2015, p.82). Nos quadrinhos, o olhar interrogativo, informativo e o próprio senso de excelência do que é apresentado não são um status coletivo, de unanimidade de quem leu e procurou nas referências do próprio gênero; é na realidade uma sucessão de alternâncias ou mudanças de um ciclo criativo da própria manifestação artística, com seus sentidos de valor que cada leitor irá determinar e avaliar.

O presente trabalho tem como objetivo analisar a estrutura e os conceitos da *graphic novel Astronauta – Magnetar* e seu protagonista dentro deste icônico subgênero dos quadrinhos. Criado originalmente para tiras de jornais e histórias curtas com foco no público infantil, se mostra relevante um olhar específico para a publicação do Astronauta no universo das *graphic novels*, que visa outro mercado, que anteriormente não foi explorado pelos personagens de Maurício de Souza – aquele que procura a maturidade, um desenvolvimento mais coeso e sóbrio – o público adulto.

O recorte da análise se divide em sessões que abordam desde a concepção do protagonista para o universo das *graphic novels*, estendendo-se também aos elementos estruturais que compõem a história. Neles estão inseridas as influências, elementos

simbólicos, a composição dos quadros e sua distribuição, as cores como ferramentas de tempo e espaço e os aspectos psicológicos que são cruciais para a criação da icônica versão do Astronauta que é apresentada no decorrer da *graphic novel Astronauta – Magnetar*.

2.0 – A COMPOSIÇÃO E CONCEPÇÃO DO ASTRONAUTA DE BEYRUTH

A versão reimaginada do Astronauta insere características estéticas mais apuradas, se comparada as versões de outrora. Há um maior detalhamento no corpo, com traços mais esguios, uma maior profundidade no fundo dos quadros por exemplo. Embora a versão de 1963 tivesse outra linha artística, em que o tempo de produção era curto, sendo que era uma tira diária; vale ressaltar que mesmo sendo os mesmos personagens, foram concebidos para públicos diferentes e com espaço de produção diferenciado entre eles. Enquanto a versão de 1963 eram diárias e possuíam um tempo reduzido de produção, foi lá que surgiram os traços que originariam o Astronauta que anos depois apareceria nas histórias da turma da Mônica, com publicação quinzenal e mensal, marcando sua presença nos títulos das produções de Maurício.

Em *Astronauta – Magnetar*, houve uma reformulação no personagem. Agora os olhos são proporcionais, o corpo esguio, os braços e pernas com seu devido detalhamento; nariz aquilino e uma boca com lábios e dentes. Esse detalhamento mais apurado necessita de cores mais vívidas e complexas para que se tenha o devido resultado esperado de uma personagem com toques mais humanos.

Ao estabelecer essa identidade próxima ao semblante humano, abordando o arquétipo das versões anteriores – uma figura em um traje circular, com olhos grandes, ocupando grande parte da cabeça, nariz minúsculo e boca sem dentes – Nesse detalhamento breve, percebe-se que as versões de outrora seguem um aspecto mais cartunesco em sua parte estética e artística. Em *Astronauta – Magnetar*, as proporções moldaram-se a uma figura esguia, com traços mais apurados ao homem. Mccloud diz, em linhas gerais, que “quanto mais simples forem os traços, os fatores que determinam a identificação da personagem estando lá, mais fácil será sua aceitação pela construção simples, ligado ao signo da linguagem e iconografia” (1995, p.5). Logo, a versão de Beyruth procura estabelecer uma abordagem estética embasada na constituição mais proporcional do homem.

Para conhecer de uma maneira mais profunda uma personagem não basta elencar ou mensurar as sequências de mudanças que ocorram com ele, tanto no seu perfil que procura ser fiel na maneira do possível ao comportamento humano, é necessário entrar no mundo onde ele foi concebido, no seu universo, no campo de origem e atuação, a própria história em quadrinhos em si. Como os quadrinhos procuram “lidar com os elementos mais amplos do diálogo, a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual,” (EISNER, 2010, p.38) em determinados momentos na construção da história, mencionar o caráter estético da HQ em si será crucial para maior aprofundamento da abordagem conceitual que diretamente irá impactar na percepção do leitor, referente às ações do personagem. Transitar entre gêneros distintos é um recurso pertinente, visto que uma personagem o transcende; ele existirá em um filme, em um romance e em uma história em quadrinhos, assim como em outras manifestações artísticas.

O Astronauta é aquele que percorre o cosmo e o espaço, assim como os cosmonautas o fazem na vida real. De forma como a nave do Astronauta, tanto de Beyruth quanto de Souza, tem certas semelhanças com a Vostok I, em que Iuri Gagarin, viajou pelo espaço, assim como o satélite Sputnik 1, que também evoca certa semelhança visual com o real. Ao levarmos em conta que as várias terminologias utilizadas para nomear os “viajantes espaciais”, tais como espaçonauta, cosmonauta e astronauta, logo o personagem criado por Maurício de Souza é a representação do espírito desbravador, que carrega em seu próprio nome (Astronauta Pereira) o aspecto que transcende a obra.

Ao adentrarmos no universo do Astronauta, nota-se seu protagonismo na história, mas por razões óbvias: Ele é o único personagem de toda a obra, visto que “se a personagem não for concretamente individual em cada uma de suas ações, não será uma personagem artisticamente realizada” (ECO, 2008, p.233). Porém, essa condição que Eco estabelece, não limita o desenvolvimento do protagonista, em razão das “figuras-personagens” que são constituídos a partir do próprio Astronauta: Não são construções individuais, mas manifestações exteriorizadas. Em suma, “não se exclui que a arte também possa produzir figuras alegóricas, redutíveis a um conceito originador: só que, em tal caso, não tratamos com personagens, mas com cifras simbólicas” (ECO, 2008, p.233). Dentro desse panorama, em que o personagem é uma figura solitária em um lugar completamente isolado, distante de tudo e de todos, é no passado e nas experiências vividas que a obra manifesta as figuras simbólicas do Astronauta: Seu avô, como a sabedoria; Ritinha, o amor de sua vida.

A bordo da nave, o mais próximo de um companheiro que o Astronauta possa ter é o Computador, a interface de comunicação e monitoramento da nave. Apesar de ser semelhante a outras tecnologias apresentadas tanto em outros quadrinhos e no cinema – Jarvis, no Homem de Ferro e Hall 9000 em *Uma Odisseia no Espaço* (1968), em Astronauta, a interface não tem um nome próprio, é simplesmente chamada de Computador. Vale ressaltar, que se compararmos com as interfaces mencionadas acima, ambas possuem uma programação tendo como base o próprio homem, para simular seu comportamento. O Computador de Astronauta por sua vez, parece ser uma versão simplificada, que resume suas ações em respostas objetivas, pré-estabelecidas para informar aquilo que lhe é solicitado.

A destruição parcial da nave, pelas rochas que circundam o Magnetar ainda no início da história, é um dos pontos de ruptura da jornada em busca pelo conhecimento e o início da saga de sobrevivência do Astronauta. É um dos elementos chave para o desenvolvimento do protagonista em seu ciclo solitário para sair do campo de rochas que circundam a órbita da estrela de nêutrons. A situação se assemelha com o filme *Náufrago* (2001), dirigido por Robert Zemeckis; os cenários são diferentes, porém ambos os protagonistas, estão exercendo suas respectivas profissões e se deparam com uma situação extrema de sobrevivência; Acabam como náufragos; um à mercê das marés e outro do abismo do espaço profundo.

Isolados, com recursos limitados e o ambiente hostil – o vasto oceano que circunda a ilha onde Chuck Noland (Tom Hanks) está isolado e as rochas em seu frenesi, no espaço sideral de Astronauta- ambos lutam para manter a sanidade e contornar a solidão. Chuck com a icônica bola Wilson, que se torna sua companhia nos seus quatro anos de isolamento. O Astronauta por sua vez, não cria nenhum vínculo de amizade, seja imaginária ou iconográfica em seu período de solidão.

Transitando entre o que concebe a versão do Astronauta de Beyruth, encontramos referências tanto na literatura quanto em outros personagens do universo dos quadrinhos. Jack Kirby, referência máxima na 9ª arte, tendo grande destaque na criação de personagens como Homem de Ferro, Capitão América, Hulk e Quarteto Fantástico entre inúmeros outros é responsável pela adaptação de um dos maiores clássicos da ficção na literatura e cinema para os quadrinhos, *2001: Uma Odisseia no Espaço* (adaptado para os quadrinhos em 1974), de Arthur C. Clarke é homenageado na criação de personagens no terceiro volume de Astronauta, Assimetria. Nota-se grande influência das criações de Kirby na concepção da figura do Astronauta de Beyruth, em toda a série, visto que o padrão da arte se mantém regular, sem

variações em todas as *graphic novels* que a personagem estrela, desde os conceitos estéticos e na concepção das personagens.

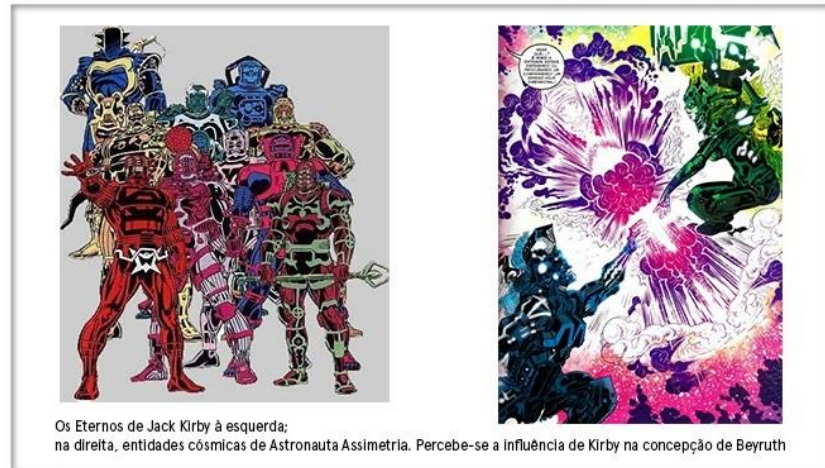


Figura 2. Fonte: Jack Kirby (disponível em <https://br.pinterest.com/pin/jack-kirby-jack-kirby-art-comic-art--554505772861749855/>) e Beyruth em *Astronauta Assimetria* (2016, p.79)

O Homem de Ferro, tanto nos quadrinhos quanto no filme de 2008, é outro exemplo de possível referência na construção da tecnologia, tendo uma ampla variedade de armaduras, possibilitando escolhas múltiplas, o que ocorre também com o Astronauta com seus vários trajes disponíveis para uso. Aqui, o caráter conceitual tem aspectos semelhantes, por ambos possuírem recursos tecnológicos disponíveis para atender as diferentes necessidades que porventura ocorram.



Figura 3. Fonte: Mark Bright e Barry Windsor-Smith em *Iron Man e Armor Wars#1* (2009) e *Astronauta – Magnetar* (2012, p.14)

Quando nos referimos ao campo literário, uma das características da obra com maior evidência é a “ficção científica hard”, subgênero da ficção científica, da qual há uma preocupação com o detalhamento ou precisão dos eventos apresentados. Há o emprego real no embasamento da ciência nas informações sobre eventos cósmicos, temporalidade entre outros fatores mencionados na história.

A ficção hard utiliza temas pertencentes ao campo das ciências teórico-experimentais, como a Física, a Biologia, a Química, a Astronáutica e a Cibernética. A ficção científica soft trabalha com conceitos das ciências sociais e humanas: Psicologia, História, Sociologia, Comunicação, Filosofia, entre outras. (OLIVEIRA,2001, p.06)

Um dos grandes autores do gênero é Isaac Asimov, considerado um dos mestres da ficção científica como um todo. De importância para a cultura pop e a ciência, criou o termo “robótica” em seu livro *Eu robô* (1950), cujo uso é empregado em larga escala nos diversos campos científicos da atualidade. No cinema, filmes como *Interstellar* (2014) e *Perdido em Marte* (2015) são exemplos notórios da ficção hard. Tendo como premissa que o emprego de uma metodologia científica pretende “envolver a proposta de que uma teoria bem construída não apenas explicará qualquer fenômeno conhecido, como também predirá fenômenos novos e ainda desconhecidos” (CLUTE & NICHOLLS, 1995 p.311), a ficção científica tentará, sejam na forma de contos, textos, quadrinhos ou cinema “escrever sob a forma de uma história, como os resultados seriam quando aplicados não apenas às máquinas, como também à sociedade humana” (1995, p.311). Ela é um meio onde o homem irá utilizar a ferramenta primordial – a mente – para criar possibilidades que em um futuro breve ou distante, possam ser de fato usufruídas e utilizadas.

Ao ingressar na parte estrutural de *Astronauta – Magnetar*, para a revista física, no volume palpável, a abordagem volta-se na construção da obra em sua materialidade. No aspecto mais rígido e tradicional da *graphic novel*, segue-se o padrão na distribuição dos quadros: entre 1 a 6 quadros na grande maioria das páginas. Sendo a estrutura primária das HQs, o que na realidade é a essência do gênero - os quadros e suas sequências - “não são o único instrumento que carrega o sentido dos códigos temporal e narrativo; o próprio formato e os modos de separação dos quadros trazem, também, significado” (POSTEMA, 2018, p.31).

Nesse contexto, os elementos constituintes da forma física do que é uma história em quadrinhos, toma forma e vida, dentro desse gênero.

A transição entre os quadros é um recurso para mostrar como o tempo está fragmentado em cada quadro. É no conjunto deles, que se estabelece o *timing* e o *close-up* da história. Em *Astronauta – Magnetar*, as próprias linhas que constituem os quadros “funcionam de maneira similar à pontuação no texto, separam unidades significantes uma das outras e, ainda, criam uma estrutura” (POSTEMA, 2018, p.125). O *timing*, conforme Eisner, é o resultado da interligação do tempo e espaço:

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual as concepções, ações, movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidos através da percepção que temos da relação entre eles. O espaço, na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente. O tempo é mais ilusório: nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência (EISNER, 2010, p.25)

O tamanho do quadro é uma ferramenta de percepção e controle temporal. “O tempo pode ser controlado pelo conteúdo dos quadros, número e a conclusão deles” (MCCLLOUD, 1995, p.101). Logo, o que compõe os quadros, são um elemento visto como uma unidade de construção, em que o leitor irá perceber o início de um evento e o momento de sua conclusão para encerrar seu ciclo na página.

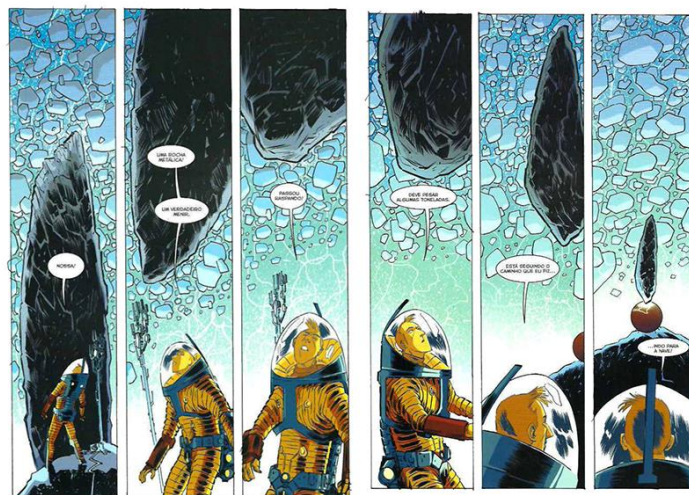


Figura 4. Fonte: Astronauta – Magnetar (2012, p.24,25)

Na imagem acima, a transição entre os quadros mostra a dimensão espacial e temporal ocorrido nos eventos da história. Um ciclo narrativo em que o leitor conclui uma ação através da combinação do *timing* e *close-up*. Dentre esses elementos de composição de uma HQ, são o conjunto deles que estabelecem uma continuidade e fluidez da história. O *close-up* por si só constitui uma unidade que pode ser observada de forma separada, mas necessita dos elementos de tempo e espaço para uma interpretação condizente com o contexto da obra. Sendo um desdobramento de uma ação de tempo, o *close-up* é uma ação em que a arte desenhada foca-se em uma área específica, seja no rosto, na mão, para realçar emoção ou ação na cena ilustrada. Os quadros das HQs, “tanto quanto estrutura o espaço, é elemento determinante da composição da imagem: ele informa, durante toda a fase de execução, o desenho que se desenvolve dentro de si, assim como terá influência sobre sua leitura” (GROENSTEEN, 2015, p.56). Em *Astronauta – Magnetar*, esse recurso de estruturação espacial é percebido em praticamente todos os quadros, visto que o espaço está intrínseco nos elementos que constituem os quadros. Os períodos de composição, informação e execução são concluídos em intervalos regulares, em torno de 2 a 3 páginas, para a inserção do desenvolvimento da trama ao leitor, assim como sua influência sobre ele.

Os quadros por sua vez, não são apenas quadros. Eles são fragmentos de um mundo particionado, de um universo particular que cada obra tem em sua essência. Percorrer os quadros “torna-se um processo mecânico e em grande parte inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A *diegese*, que inclui todos os quadros, transcende-os e é este espaço que o leitor pode habitar” (GROENSTEEN, 2015, p.20). O mundo dos quadrinhos de uma maneira geral, pode ser tratado como um ambiente vivo, dentro do seu espaço da narrativa, da estrutura e da arte. Conforme Groensteen, “cada imagem passa a representar metonimicamente a totalidade desse mundo. (...)A multiplicidade e o espalhamento das suas imagens, a ubiquidade de suas personagens, fazem com que as histórias em quadrinhos abram um mundo de fato consistente” (GROENSTEEN, 2015, p.20). Isso nos permite, através da análise dos quadros do seu conteúdo, preencher espaços que a narrativa pode deixar aberto na continuidade desse mundo ficcional, sendo a arte como meio de suplementar o que a narrativa não complementou, como uma estratégia que irá propiciar ao leitor esse intercâmbio de informações narradas e ilustradas.

Dentro de um panorama geral, os quadrinhos são um amálgama de manifestações artísticas – da pintura, cinema, fotografia e literatura – todos estão inseridos de forma harmônica em sua estrutura. Assim como o cinema é composto por frames por segundo (normalmente 24 fps), os quadrinhos por sua vez seguem algo parecido, em adotar um padrão de quadros por página. Não é um reflexo propriamente do cinema esse padrão, mas sim conforme a necessidade do autor em expressar sua arte em um devido espaço de criação. Não há como “quebrar” a sequência de frames em um filme (não de forma harmoniosa), porém, nos quadrinhos isso é possível, sendo ele (o autor) quem determina o limite de quadros de sua página. Wally Wood, um dos desenhistas de histórias em quadrinhos mais reconhecidos pelo seu talento e dinamismo, estipula uma fórmula: que 22 quadros sempre irão funcionar de forma coesa em qualquer que seja a situação que o autor deseje representar na 9ª arte. Esta distribuição dos 22 quadros proposta por Wood é um consenso entre quadrinistas, editores e roteiristas, sendo ele um dos precursores no estudo da estrutura e narratividade no ponto de vista autoral de quadrinhos.

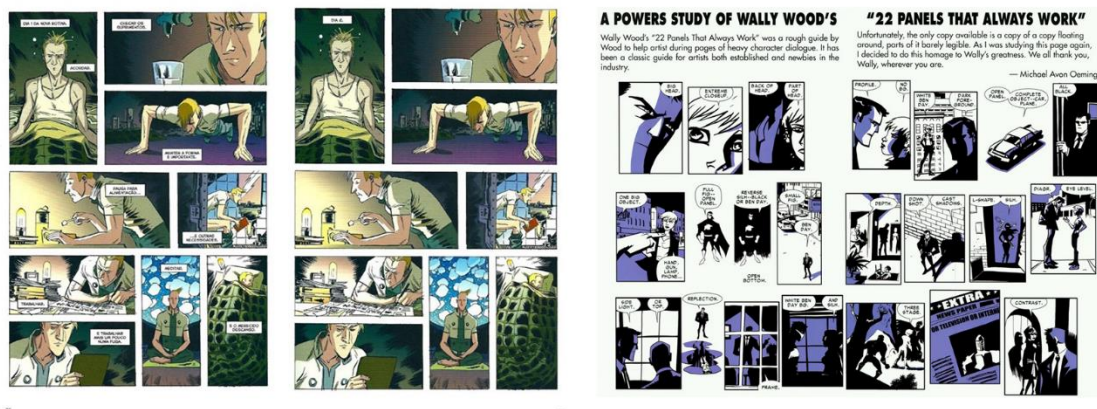


Figura 5. Fonte: Astronauta: Magnetar (2012, p.38,39) na esquerda e Wally Wood na direita (disponível em <https://splashpages.wordpress.com/2017/07/27/os-22-quadrinhos-que-sempre-funcionam-de-wally-wood/>)

Na imagem acima, a esquerda, página dupla em *Astronauta – Magnetar*, Beyruth utiliza uma fórmula semelhante, porém utilizando 18 quadros. Percebe-se a repetição dos desenhos entre as páginas, para o leitor ter a sensação do efeito de repetição dos dias do protagonista. Na direita, exemplo de Wally Wood e os 22 quadros que sempre irão funcionar. A particularidade de uma história em quadrinhos está em seu dinamismo entre os

componentes estruturais e a distribuição do diálogo e da narração. Postema afirma que “Groensteen e eu concordamos nos princípios envolvidos na interação na sarjeta e na moldura em seus papéis de significação” (POSTEMA, 2018, p.125). Embora ambos tenham interpretações diferentes relativo as molduras que compõem o quadro de uma HQ, ambos têm em comum o senso de importância desse elemento.

A sarjeta por sua vez, para Groensteen “não é necessária para que tragam sentido em uma sequência” (2015, p.126), Postema em contrapartida, afirma que “a sarjeta é como uma entidade, é única para os quadros” (2015, p.126). Divergentes nesse aspecto, a particularidade teórica de cada um dos autores em questão é um acréscimo imenso para se debater os posicionamentos teóricos da 9ª arte. Em *Astronauta – Magnetar*, diferente ao posicionamento do que Groensteen defende referente a sarjeta, ela é um elemento crucial para a imersão do leitor nos eventos apresentados durante toda *graphic novel*. O espaço entre os quadros é um abismo. Lá estão elementos preciosos, ocultos do roteiro, que cabe o leitor determinar o quão profundo eles podem ser, já que essa barreira cabe a quem está lendo a história, preencher tal lacuna, que separa os quadros. É nesse limbo, que os quadros das histórias “fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados” (MCCLLOUD, 1995, p.67). O leitor, através de sua capacidade de observar, irá conectar esses momentos e associa-los a algo contínuo e unificado, para criar uma temporalidade entre dois ou mais quadros, por exemplo.

3.0 – TEMPO E ESPAÇO

A *graphic novel Astronauta – Magnetar* é constituída por diferentes linhas narrativas com suas respectivas temporalidades. É possível estabelecer uma ordem de tempo: A narrativa do passado do Astronauta (que se constitui de diferentes perspectivas temporais como citadas anteriormente); a *graphic novel* como um todo, onde se leva em consideração toda essa múltipla gama de temporalidades como uma narrativa única e o tempo da fase onírica do Astronauta, que não tem como estabelecer o tempo, por se tratar de um evento psicológico.

O tempo é a propriedade que molda o personagem em *Astronauta – Magnetar*. Desenterra sentimentos, torna o abismo da solidão em uma outra identidade, um outro ser na história; que julga, que condena e que sentencia. Ao estabelecer que “o tempo é uma

propriedade mais ilusória, em que nós o medimos e percebemos através da lembrança da experiência, enquanto o espaço na maioria das vezes, é medido e percebido visualmente” (EISNER, 2010, p.25) e unirmos tais elementos – tempo e espaço – temos a construção de uma personagem, bem como o todo que compõe a obra. Ao levarmos em conta que para expressarmos o tempo é necessário certa habilidade visual e narrativa, esses fatores são “decisivos para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana” (EISNER, 2010, p.26). Em essência, no âmbito da narrativa gráfica, o intuito é expressar os componentes ativos da criação, para capturar o leitor tanto pelo visual, como pelo emocional.

Ao criarmos um cenário em que “A experiência do tempo é penetrante, íntima e imediata, sendo ele um componente de todas as formas do conhecimento humano, de todos os modos de expressão e estando associado às funções da mente” (WHITROW, 2005, p.09), em *Astronauta – Magnetar* temos a perpetuação de como o tempo influencia tanto na parte artística do autor, quanto na representação da personagem nessa concepção estrutural em que a *graphic novel* se desenvolve. Não podemos estabelecer o tempo de forma precisa em *Magnetar*, apenas identificarmos marcas na parte gráfica (tais como a barba do protagonista que cresce) e elementos explicitamente citados para determinarmos um período de tempo (os balões que informam os dias em que ele está em deriva no espaço por exemplo). Conforme Mccloud, esse “fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo, é chamado de conclusão” (1995, p.63). Ao observamos os fragmentos na história e estabelecemos um período de tempo, trata-se não de uma assertiva referente ao que ocorre, mas sim, uma conclusão estabelecida pelo leitor.

Conforme Eisner, “as histórias em quadrinhos são lidas com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens” (EISNER, 2010, p.13), sendo tratadas separadamente. Ou seja, analisa-se a imagem e a palavra de formas distintas, não como um conjunto. A imagem como um vetor de comunicação necessita de uma comunidade que tenha uma prévia experiência com aquilo que está vendo. Logo, as cores se tornam um elemento de suma importância na constituição das imagens em *Astronauta – Magnetar*. Diversos aspectos temporais são despertados por um leitor que anteriormente teve um contato com alguma abordagem estética que utilize a cor e a imagem como ferramenta comunicativa.

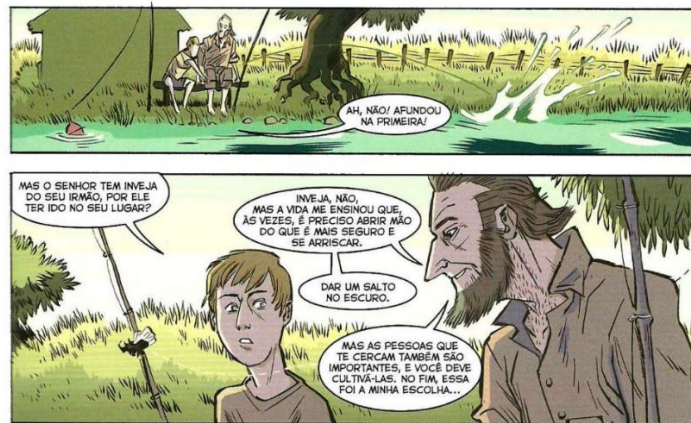


Figura 6. Fonte: Astronauta – Magnetar (2012, p.09)

Na imagem acima, temos o tom sépia é utilizado como recurso de tempo, para determinar uma lembrança. Presente nas primeiras páginas de *Astronauta – Magnetar*, é para destacar que o período de tempo é algo do passado; em outro momento. Aqui, entra um fator complexo se levarmos em consideração que não existe como mensurar o tempo dessa lembrança. Sabe-se que é da infância do Astronauta, mas são lacunas de tempo psicológicas. Logo, aqui teremos divisões do tempo distintas: O tempo da lembrança; que é na infância do Astronauta, quando ele esteve em contato com o avô no campo; o tempo dentro da lembrança; em que leva-se em consideração a estrutura do quadrinho em si, suas lacunas, sarjetas e distribuição de quadros que nos possibilitam estabelecer uma certa temporalidade de tempo no evento: Se ocorreu de imediato, houve transição de cenas, página de desenho inteira por exemplo; e o tempo da lembrança para o Astronauta, que não pode ser mensurada, já que ocorre na privação da mente do personagem.

O rosa em *Magnetar* é uma das cores que constituem a ambientação do personagem. Nela, podemos estabelecer que seu uso está associado aos momentos de inconsciência (ou fase onírica). O uso do rosa com tom cromático ao fundo dos quadros denota a passagem de tempo de maneira “psicológica” para o protagonista da história. Ela também é utilizada como um recurso de espaço, da mesma forma que podemos estabelecer seu uso com fator de tempo, também cabe aqui a importância do espaço dessa cor: ela marca o lugar onde esses eventos ocorrem. Assim como não podemos mensurar o tempo psicológico, não podemos medir o espaço que ocupa. Sabe-se que é na mente do Astronauta, porém dentro desse campo, não há convenções que nos possibilitam determinar a extensão desse espaço em sua mente; pode ser um universo todo nesses seus devaneios ou uma dimensão particular do protagonista. Um

denso conglomerado de dúvidas, de culpa e receio movem o protagonista, de modo que não importa para onde ele vá, ele será julgado e condenado. Ou simplesmente seja uma espécie de pesadelo, como qualquer pessoa pode ter quando está inconsciente. Cabe aqui ao leitor determinar, qual é a extensão do espaço na conturbada mente do Astronauta.

O espaço sideral em *Astronauta – Magnetar* estabelece o perímetro recluso do Astronauta. Fora da nave, temos o espaço em seu esplendor máximo, o cosmo, sem limites, sem reclusões. Restrito ao espaço de sua nave, como uma bolha de sobrevivência, o mais amplo dos espaços não pode ser usufruído pelo Astronauta; porém, o menor deles é o que lhe mantém vivo, por isolá-lo do infinito, logo do outro lado da camada de metal que reveste a nave. Essa privação e restrição do protagonista, torna-se um escopo que leva o leitor a ter uma percepção claustrofóbica durante a leitura, corroborando para a atmosfera de isolamento e solidão que a HQ retrata.

Ao abordarmos o espaço, temos distintos caminhos que se tornam relevantes na *graphic novel Astronauta – Magnetar*. Temos o espaço físico, visto como uma grandeza infinita: o espaço sideral. Esse é o elemento que compõe grande parte da história, é o pano de fundo onde se desenrolam os acontecimentos. As marcas de espaço na própria história, na parte artística, destacam o uso do azul ao fundo dos quadros, para ilustrar o lugar onde estão acontecendo os eventos. Praticamente todo o espaço da história é envolto na órbita do Magnetar. Para fins explicativos, estima-se que os Magnetares tenham cerca de 20 quilômetros de diâmetro e sejam mais densos que o Sol, que possui quase 1,4 milhões de quilômetros de diâmetro. Por ser um corpo extremamente denso e puramente de energia, sua cor é branca.

Apesar de ser representado como um corpo celeste branco, os tons de azul estão associados a intensa radiação emanada pelo Magnetar, conforme a figura abaixo. Os campos eletromagnéticos e energéticos emanam tons diferentes do branco que compõem o núcleo. Na segunda imagem, temos o cinturão de rochas em uma certa estabilidade, próximas a estrela com a cor branca característica. Como uma estrela de nêutrons emana erupções de energia em intervalo de horas, não se descarta a possibilidade dos eventos de grande parte da história de *Astronauta – Magnetar* estarem ocorrendo nos momentos em que o núcleo estava em erupção, motivo pela órbita desgovernada das rochas.

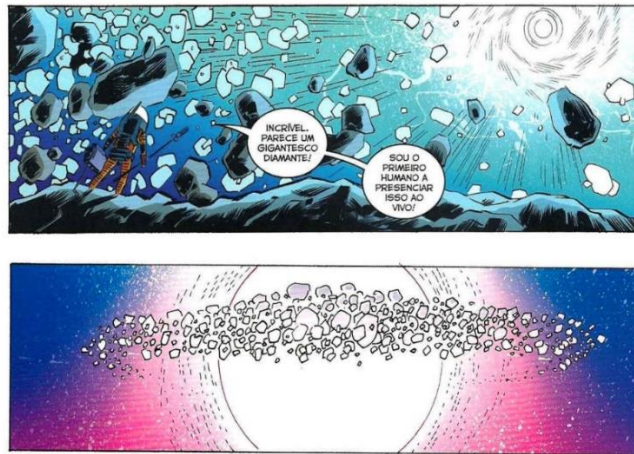


Figura 7. Fonte: Astronauta – Magnetar (2012, p.16 e 39)

Na imagem, nota-se que o azul começa a contrastar com o rosa, sendo nesse momento que a fase “onírica” da obra ocorre. É como se o Magnetar fosse uma entidade e percebesse a presença do Astronauta em seu entorno. Temos aqui, o contato equivalente de um Deus com o seu fiel; uma energia imensurável e um humano, contemplando o declínio energético, em um corpo celeste extremamente denso, que outrora foi maior que o nosso Sol. Desta forma, Beyruth concebe o Magnetar como um ser, tomando aspectos de entidade. Nesse ponto, os eventos ocorridos no plano onírico, leva-se em consideração que esse contato caracteriza-se puramente como um sonho do Astronauta, por razões óbvias. Porém, o fruto desse contato, por mais que tenha sido em sua mente, é carregado de simbologias.

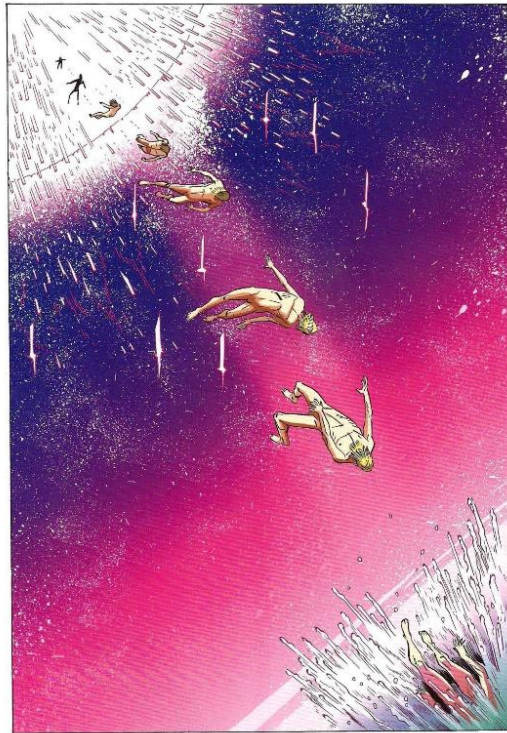


Figura 8. Fonte: Astronauta – Magnetar (p.52)

A queda carrega a possibilidade de uma abordagem simbólica; ela abarca desde a expulsão de Lúcifer e seus seguidores do Paraíso até a mitologia grega, que explana a queda de Ícaro, quando alçou voo para fugir do labirinto onde estava preso e por chegar próximo ao Sol, suas asas derreteram e acabou caindo no mar Egeu. Aqui, a semelhança com o mito de Ícaro é quase evidente, Astronauta e Ícaro ousaram chegar próximo demais de respectivos astros – O Sol e o Magnetar – o que resultou na queda de ambos. Porém, por terem destinos semelhantes entre a figura mitológica e o Astronauta, ambos tiveram suas motivações para fazer o que fizeram. Ícaro caiu e morreu, mas o Astronauta Pereira não. Ele ergueu-se de sua aparente queda, para confrontar os seus fantasmas do passado, seus medos e anseios. Logo, para renascer, deve confrontar o passado e seus estigmas.

As cores, portanto, contribuem para situar o espaço onde se desenvolve cada ação. O uso do preto em alguns quadros por exemplo, são uma convenção simbólica sobre seu uso, cujo fundo não está em destaque em virtude da importância da narrativa com o personagem em primeiro plano. Porém, o preto pode também simbolizar uma conversa interior ou um momento de luto, algo que acontece em uma sequência de quadros na história. É o mesmo

ocorre para o fundo branco utilizado nos quadros finais da história, que simboliza o despertar da inconsciência ou de um sono profundo. Em outras palavras, as cores utilizadas em *Astronauta – Magnetar* são tão importantes quanto qualquer outro elemento para a própria arte e a narrativa; elas captam a própria dimensão de que toda a *graphic novel* se desenvolve.

Ao mensurarmos o espaço como um elemento que constitui o cosmo como um todo, não há uma exatidão “geográfica” nos eventos em que se desenvolve toda a história de *Astronauta – Magnetar*. Conforme Dimas, “O espaço pode alcançar estatuto tão importante quanto outros componentes da narrativa, tais como foco narrativo, personagem, tempo, estrutura” (DIMAS, 1987, p.5). Desta forma, o autor soluciona o problema com “uso imaginativo do saber”. Scholes & Kellogg dizem que “a ligação do mundo ficcional e o real pode ser representativa ou ilustrativa. As imagens numa narrativa podem dar-nos logo de uma tentativa de criar uma réplica da realidade, assim como acontece com algumas pinturas e esculturas.” (KELLOG & SCHOLEES 1977, p.58). No decorrer da *graphic novel*, o que é apresentado em sua arte referente ao espaço dos acontecimentos segue uma premissa de criar uma realidade semelhante ao que pode ocorrer na realidade do leitor. É nessa perspectiva de semelhança com o real, utilizados como ferramenta de persuasão, e de credibilidade, que se desenvolvem os eventos apresentados durante a história.

4.0 – A CONSTRUÇÃO DOS MÚLTIPLOS ASTRONAUTAS: DOPPELGANGERS (DUPLOS)

Durante os eventos da *graphic novel*, percebemos que o protagonista está à beira de um colapso psicológico diante dos episódios que ocorreram: a destruição parcial da nave, o isolamento e a solidão. Esses fatores são desencadeadores da obscuridade que o Astronauta carrega dentro de si. É um fardo que consome e corrompe a própria sanidade, exponencia-se, para algo além da própria razão, fragmentando seu eu em figuras ilusórias dissonantes: Os Duplos. Ao imergir nas camadas que constituem o protagonista, de certa forma, o clímax para essa “alegoria simbólica” existir, tem-se a necessidade de ocorrer no espaço físico, na criação da arte e na estrutura dos quadros e sarjetas. A obra utiliza o recurso de *Mise en Abyme* ou “narrativa em abismo”, termo francês usado pela primeira vez por André Gide, ao demonstrar narrativas que contêm outras narrativas dentro de si.

A extensa repetição das atividades da rotina diária do Astronauta é representada pela reduplicação dos quadros, visto que cada dia é um ciclo que inicia e termina nas mesmas condições: ela não varia, tende a ser sempre o perene fardo do protagonista em seus dias de isolamento e solidão. Dällemback por sua vez estabelece que “a capacitação imaginária que visa restabelecer a relação imediata e contínua entre si e consigo mesmo expõe-se, na representação, à descontinuidade e à defasagem nela introduzida pelo próprio exercício de leitura” (DÄLLEMBACK, 1991, p.23). Em *Astronauta – Magnetar*, o *mise en abyme* é a perpetuação do tempo, ilustrada de forma cíclica e descendente do martírio da solidão e do isolamento no espaço, que fragmentam a mente do protagonista.



Figura 9. Fonte: Astronauta – Magnetar (p.41)

Considerando que cada sequência de 9 quadros representa um dia, e que o *myse en abyme* é constituído de repetições cíclicas de um mesmo dia, o tempo é um fator relevante nessa abordagem estética, sintetizado de forma angustiante em uma espiral, frisa que não há alternância nas ações feitas pelo Astronauta, sendo o limiar que rompe a barreira da sanidade e da razão. A compactação desses quadros de forma agonizante, até se tornar quase ilegível a arte, mostra a quão penosa foi a experiência do Astronauta, sendo o evento simbólico que desencadeia a criação dos Duplos dentro da história. Esteticamente este é um recurso muito

incomum de ser encontrado nos quadrinhos, propondo uma abordagem intensa, que na *graphic novel* do Astronauta, separa o homem e cria a fragmentação mental do protagonista e as múltiplas personalidades que surgem, divergindo entre si.

Há uma razão para os duplos existirem. Supõe-se que a “ideia fundamental seja que o passado de um indivíduo está indissoluvelmente ligado a este, a ponto de se converter em seu destino, tão logo tente dele se livrar” (RANK, 2014, p.8). Logo, os duplos são um contraste de resquícios do passado, sejam lacunas, perdas ou ressentimentos que se manifestam para atormentar o indivíduo. O passado do Astronauta é um “incômodo” que permeia sua essência e toma forma para confrontar sua razão, diante do momento mais calamitoso em que ele se encontra. E é justamente isso que o duplo faz: perturbar e confrontar o próprio sujeito.

A terminologia original, que deriva do alemão – *Doppelgänger* – cuja concepção primordial consistia em seres metamórficos que imitam uma pessoa. São cópias de uma mesma personagem, que podem ser tanto fisicamente ou ilusoriamente manifestadas. Apesar da aparência que pode ser igual, o maior diferencial da personagem original é a maneira de como ele é construído. O *Doppelgänger* ou o Duplo irá se comportar de uma maneira diferente do seu original. Será como o lado que está oculto, reprimido no personagem que toma forma, vida e consciência, justamente para confrontar sua versão original.



Figura 11. Fonte: Astronauta – Magnetar (2012, p.45 e 46)

Na imagem, temos a representação dos duplos em partes distintas da história. Três versões do Astronauta são apresentadas na *graphic novel* “Astronauta – Magnetar”: o Astronauta primordial, a versão autêntica de toda a história e dois *doppelgangers* que derivam do Astro: um deles originando-se nos eventos de um suposto desmaio; e outro da obsessão quando o Astronauta não acredita que estava sozinho em sua nave, criando armadilhas, para capturar o suposto invasor que consumia seus mantimentos. Em ambos os casos, os duplos são frutos ilusórios de sua mente em declínio. O *doppelganger* representado pelo “face de caveira” é uma metáfora do que o Astronauta se privou em vida. Ele é o único ser que possui olhos vívidos, quase como brasas nas órbitas oculares, enquanto os demais ao seu entorno, possuem olhos despersonalizados, como marionetes em seu mórbido teatro perante o Astronauta em desespero.

De maneira que o simbolismo da Morte é uma figura cadavérica, a privação de sonhos, de momentos felizes, de alegrias e de amizades formam a figura mórbida desse *doppelganger*, que é a morte dos seus vínculos mais íntimos, dos seus laços fraternais com seus amigos e entes familiares. É onde morre a figura de um simples homem e nasce o Astronauta, que percorre o cosmo, solitário, acompanhado de lembranças de um passado distante. Essa imagem pode ser associada ao Associar essa figura ao “Momento Mori”, visto que de alguma forma recorreremos a “(...) escolha lógica, uma alternativa na qual somos forçados a perder alguma coisa, de qualquer maneira” (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.303). Logo, o Astronauta teve que perder parte de si, para ser a figura icônica que desbrava os confins infinitos do espaço profundo. Não há espaço para outros em sua jornada no cosmo na *graphic novel Magnetar*. Existe ele, seus fantasmas do passado, a culpa e a solidão.

No momento que exploramos os duplos, estamos adentando um mundo particular, uma fragmentação que advém da personagem original. São figuras dissonantes derivadas do Astronauta de forma involuntária. Diferente da figura do *doppelganger* das lendas germânicas e nórdicas, onde o suposto duplo de fato é uma pessoa real – com grande semelhança física – sendo um precursor de má sorte, em Astronauta, não temos essa concepção folclórica e mítica das culturas nortenhas. Aqui, os duplos são fragmentações de uma mesma pessoa, porém de forma ilusória. Apesar de serem dois “eus” manifestados no Astronauta, um deles – aquele que em nenhum momento é visto, o que supostamente consome os alimentos, tanto na narrativa, quanto pelo próprio Astronauta tem explícita sua existência. Porém no comportamento do protagonista, leva o leitor a conceber a existência de um outro ser.

O icônico conto “O Horla” de Guy de Maupassant remete a certos aspectos na sua composição com o da *graphic novel* *Astronauta – Magnetar*: a própria experiência de ambos os personagens nas suas respectivas obras, quando constatarem que alguém ou alguma coisa está consumindo os alimentos nos momentos de descuido dos personagens. No *Horla*, a concepção do duplo é regida pelo medo, pela supressão de algo que suga a própria força de vontade em troca da repressão, da loucura e do aprisionamento do personagem em seus temores. Tendo em vista que “uma das primeiras denominações do duplo é o alter ego” (BRAVO,1997, p.261) e associando a análise do próprio nome linguisticamente Horla (Le Horla), temos uma noção dos “monstros de dentro” que se ocultam na figura do duplo.

A dissociação configurada em *hors là*. (fora [de mim]), là (lá = “não aqui” e là = “presente”; presente, mas não aqui), nome que dissimula eufemisticamente a condição do duplo, que está fora e, por conseguinte, não está dentro; noutras palavras, que representa o desmentido da loucura: aquele que está fora de mim não sou eu (BRAVO, 1997, p.279).

A construção dos duplos em *Astronauta – Magnetar* não toma uma atmosfera tão densa e dramática como no *Horla*. Está mais associado a uma “forma do duplo perseguidor, que testemunhou uma profunda mudança, quanto a concepção do eu, que se efetua durante um período” (BRAVO,1997, p.279). É o espanto de não estar sozinho e a busca pelo suposto invasor na nave que cria um deles, originado pelas situações de constante estresse e solidão. O outro duplo é uma manifestação que tem uma construção ligada ao simbolismo, em um plano onírico, representado por um Astronauta em forma de caveira, com olhos que chispam culpa e castigo por suas escolhas de outrora. Aqui, os moldes que constituem a sua figura são outros.

O duplo toma-se aqui a metáfora ou o símbolo de uma busca de identidade que leva ao interior — mesmo se, na cena exterior, no mundo, o original ter pela frente um duplo que é objetivo. Passamos do exterior para o interior. O conflito essencial transfere-se para a luta por um melhor eu na escolha entre o bem e o mal (BRAVO,1997, p.269).

Na concepção homérica da psique, segundo Rank, “nas pessoas (...), mora um estranho visitante, um duplo mais fraco, seu outro eu como sua psique... cujo reino é o mundo dos sonhos. Quando o outro eu, o eu próprio, adormece sem perceber, o duplo desperta e atua”

(2014, p.50). Dessa maneira, concebe-se a manifestação de um dos “estranhos visitantes” que habitam o corpo do Astronauta: diante do seu desmaio, que desperta seu lado mais fraco que tenta se impor diante do seu verdadeiro eu. O Duplo sempre será um constituinte da essência do Astronauta, estando em uma vigília constante: quando o eu original adormecer, ele pode assumir o comando para subjugar e usurpar o espaço que ele anseia em ocupar; o protagonismo das ações.

Conceber o duplo, é criar outro protagonista que deriva dele mesmo. É a partilha de algo que está em estado dormente e quando é oportuno, ele tende a se manifestar. É dicotômico pela própria natureza de sua concepção, pois requer que se perca parte de si, para si mesmo. Porém tudo tem um preço. O próprio limiar da realidade e da ilusão é um deles. Estando à beira de um abismo, onde o protagonista das ações tem dúvidas sobre ter feito o que fez, nos faz considerar que “o real só é admitido sob certas condições e apenas até certo ponto: se ele abusa e mostra-se desagradável, a tolerância é suspensa” (ROSSET, 2008, p.14). O duplo, por mais que seja intolerável e não admitido, ele sempre estará recluso em prontidão. É o fardo perene de todos aqueles que perderam algo para si e jamais aceitaram as consequências que a perda de algo importante pode desencadear.

5.0 – CONCLUSÃO

Os quadrinhos, em meados dos anos 1980, tiveram seu ponto de ruptura, com a ascensão das *graphic novels*. Durante o período em que esse subgênero dos quadrinhos aflorou, o reconhecimento por parte da crítica tomou novos ares: percebeu-se que era algo com maior profundidade e maturidade, sendo um desdobramento um tanto particular desse universo, comumente visto como um gênero em que as publicações eram voltadas para o público infanto-juvenil.

Adentrar o mundo das *graphic novels* tornou-se sinônimo de percorrer caminhos tortuosos, onde a solidão, a tristeza, a crítica, o preconceito e a política são temas abordados frequentemente, justamente para ter uma maior proximidade com o público adulto. O foco desse subgênero está no desenvolvimento mais profundo da história, muitas vezes tendo a sociedade e a crítica como fatores que moldam as personagens.

A *graphic novel* *Astronauta – Magnetar* é um exemplo de publicação que surgiu para suprir uma outra fatia do mercado: dos personagens de quadrinhos infantis, que tomaram novos moldes e roupagens para percorrer o caminho do público adulto. Aqui está o fator que diferencia a personagem Astronauta, presente em diferentes formas, nas principais estruturas emergentes da comunicação: nos jornais desde 1963, em forma de tiras; na revista da Turma da Mônica desde os anos 1980, como quadrinhos, nas *graphic novels* desde 2012 e em breve com uma animação pelo canal HBO. É um fator pertinente que o Astronauta foi assimilado e reconhecido por diferentes ferramentas de difusão de cultura em massa, tornando-se uma figura icônica que se moldou ao público, abarcando o mais jovem até o adulto.

O Astronauta de Danilo Beyruth, por mais que tenha uma abordagem diferente da versão apresentada de Maurício de Souza, mantém a essência primordial da personagem, principalmente se observarmos a versão das tiras de jornais, onde a solidão (quando ele observa as estrelas) é uma marca latente. O que vemos em *Astronauta – Magnetar* é a ascensão dessa personagem, para incorporar diferentes perspectivas em diferentes momentos. A concepção original está lá, na figura solitária que desbrava o espaço com sua nave circular, nos tons de cores do traje que são claramente uma marca estética preservada da versão original, como também o seu grande amor, Ritinha. Porém agora, não se trata de um simples personagem em um traje circular como foi criado por Maurício de Souza, mas sim, um homem com seus medos, anseios e arrependimentos.

Não é um mero exercício de criação adaptar a personagem Astronauta para o universo das *graphic novels*, mas sim, moldar o que já está concebido por outro autor. A assertiva mais próxima sobre “o que” ou “quem” será o Astronauta ocorrerá pelo cuidado dado ao seu amadurecimento, pela transição entre os distintos formatos em que foi publicado, até sua chegada no universo das *graphic novels*. Esse processo torna-se um exercício semelhante ao de um pai que adota um filho e o ensina a viver. Agora não se trata mais daquela personagem sentada na lua olhando para as estrelas divagando em pensamentos, muito menos aquele que estava sorridente em seu traje circular junto aos demais personagens da Turma da Mônica, divertindo-se em um mundo de cores vívidas. Tornou-se uma personagem que carrega uma animosidade profunda sobre seu passado e vislumbra uma centelha que são seus erros e privações. Assim como qualquer ser humano, que relembra aquilo que o moldou como pessoa, carregando as consequências geradas por suas atitudes e escolhas.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BEYRUTH, Danilo. **Astronauta – Magnetar**. Barueri, São Paulo: Panini Books, 2012.
- BRAVO, Nicole Fernandez. Duplo. In: BRUNEL, Pierre (Org.). **Dicionário de mitos literários**. Trad. Carlos Sussekind et al. 3. ed. Brasília: UNB; Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.
- CAGNINI, ANTONIO LUIZ. **Os quadrinhos linguagem e semiótica**. São Paulo: Editora Creativo, 2015.
- CLUTE & NICHOLLS, CLUTE, John, NICHOLLS, Peter. **The Encyclopedia of Science Fiction**. New York: St. Martin's Griffin, 1995.
- DÄLLEMBACK, Lucien. **El relato especular**. Madrid: Visor Distribuciones, 1991.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da Imagem**. São Paulo: Editora 34, 2013.
- DIMAS, Antonio. **Espaço e Romance**. 2ª edição. São Paulo: Ática, 1987.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Ed perspectiva (6ª edição), 2008.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e a arte sequencial**. São Paulo: Martin Fontes, 2010.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- KELLOG, Robert & SCHOLLES, Robert. **A natureza da narrativa**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1977.
- OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins de. **Como a ficção científica conquistou a atualidade**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001.
- POSTEMA, Bárbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentidos a partir de fragmentos**. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- RANK, Otto. **O duplo - um estudo psicanalítico**. Porto Alegre: Editora Dublinense, 2014.
- ROSSET, Clément. **O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.
- WHITROW, G.J. - **O que é o tempo? Uma visão clássica sobre a natureza do tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2005.