


## **A Dialética da Descolonização como um sonho Mítico: A Garagem Hermética de Moebius**

*The Dialectics of Decolonization as a Mythical Dream: Moebius The Airtight Garage*

**Delmo de Oliveira Torres Arguelhes** (<https://orcid.org/0000-0002-5275-4440>) 

<https://lattes.cnpq.br/9981558843375650>

Doutor em História das Ideias e Historiografia (UnB). Pesquisador associado do Núcleo de Estudos Avançados / Instituto de Estudos Estratégicos / Universidade Federal Fluminense (UFF)

E-mail: [delmo.arguelhes@gmail.com](mailto:delmo.arguelhes@gmail.com)

**Resumo:** O artigo analisa a história em quadrinhos *A Garagem Hermética*, de Moebius, interpretando-a como uma metáfora ou "sintoma" do processo de descolonização francesa após a Segunda Guerra Mundial. Utilizando referenciais teóricos da hermenêutica de Gadamer e da psicanálise freudiana, o estudo examina a obra não apenas como entretenimento, mas como documento histórico que reflete o inconsciente político de uma era marcada pela contracultura e pelos traumas coloniais da França na Indochina e Argélia. Argumenta-se que o protagonista, Major Grubert, simboliza o poder colonial: um "deus" criador de mundos cuja onipotência se revela frágil e artificial diante da imprevisibilidade dos eventos. A narrativa evidencia que as tentativas de revolta dentro da trama não buscam uma emancipação genuína, mas a usurpação do lugar do dominador, sugerindo uma leitura cética sobre as promessas de libertação política e a manutenção das estruturas de poder preexistentes.

**Palavras-Chave:** Dialética; Descolonização; Traumas Coloniais; Indochina; Argélia.

**Abstract:** The article analyzes the comic book *The Airtight Garage* by Moebius, interpreting it as a metaphor or "symptom" of the French decolonization process following World War II. Drawing upon theoretical frameworks from Gadamerian hermeneutics and Freudian psychoanalysis, the study examines the work not merely as entertainment, but as a historical document that reflects the political unconscious of an era marked by counterculture and France's colonial traumas in Indochina and Algeria. It is argued that the protagonist, Major Grubert, symbolizes colonial power: a world-creating "god" whose omnipotence proves fragile and artificial in the face of the unpredictability of events. The narrative demonstrates that attempts at revolt within the plot do not aim for genuine emancipation, but rather the usurpation of the dominator's position, suggesting a skeptical reading regarding the promises of political liberation and the maintenance of pre-existing power structures.

**Keywords:** Dialectics; Decolonization; Colonial Traumas; Indochina; Algeria.

## Pressupostos Básicos para uma Elaboração do Questionamento

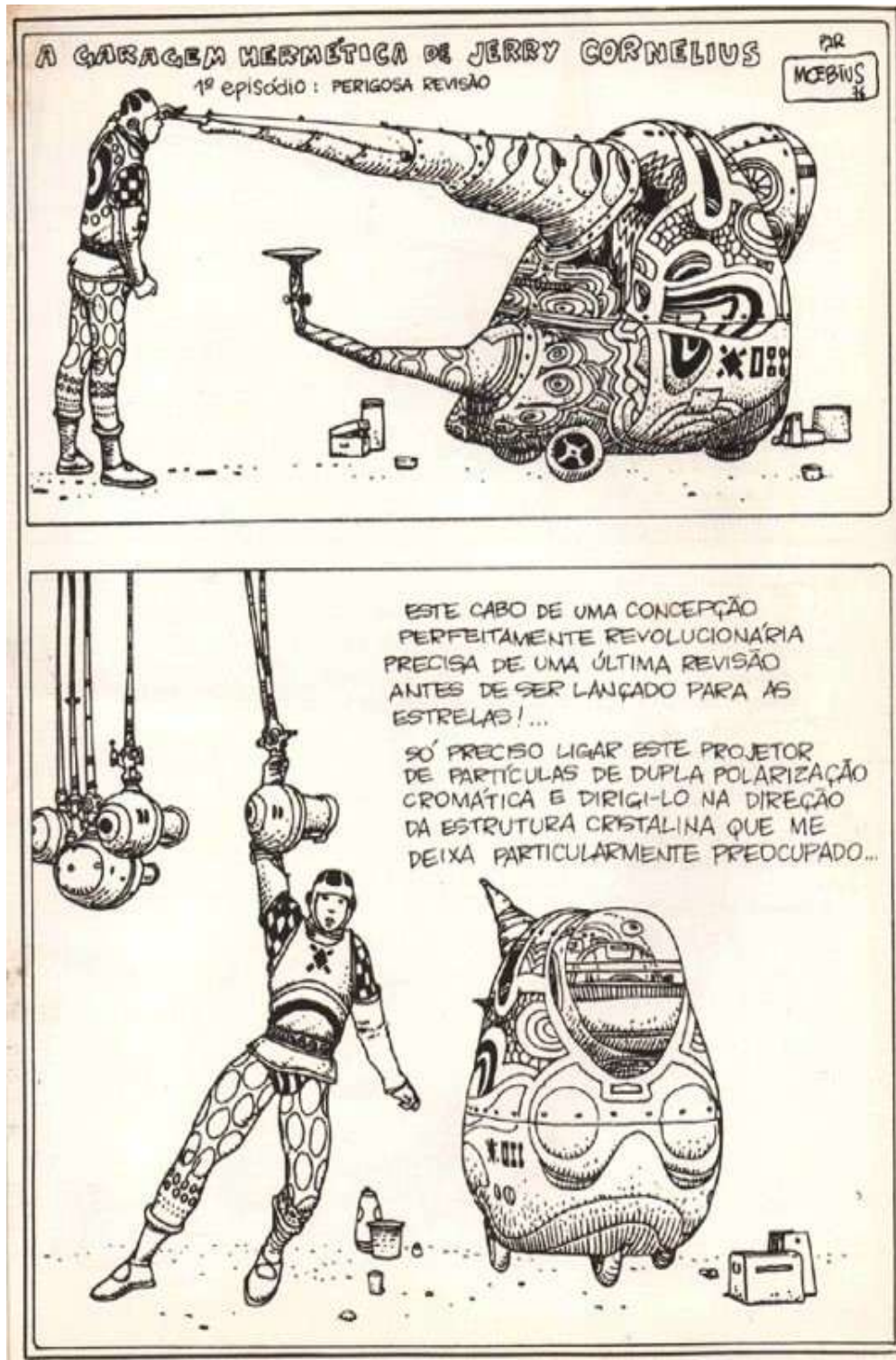
A explosão de um cabo de concepção revolucionária, no momento da revisão, deixou o engenheiro Barnier completamente desorientado (Figuras 1 e 2). O projetor de partículas de dupla polarização cromática provocou a destruição do equipamento, ao entrar em ressonância com o detector de olhos. Assim começa uma das histórias em quadrinho (HQ)<sup>1</sup> francesas mais influentes do último quartel do século XX: A garagem hermética de Jerry Cornelius, escrita e desenhada por Moebius (1988; 1992; 2012a; 2012b), pseudônimo de Jean Giroud (1938-2012). O cabo se parece com qualquer coisa que não se pareça com um cabo. Era, é e sempre será um mecanismo inútil, de formato pomposo e visual futurístico, assim como os demais equipamentos da cena, desprovidos de utilidade cognoscível aos leitores. A garagem hermética congrega o gênero ficção científica com temas míticos, sociais e políticos. A aparente fantasia com implicações metafísicas, no entanto, ainda possui ancoragem na realidade em alguma medida, como toda e qualquer obra de arte (Figura 1).

---

<sup>1</sup> História em quadrinhos (HQ) – ou simplesmente quadrinhos – é o termo utilizado exclusivamente no Brasil, o qual é autoexplicativo. Nos Estados Unidos são chamados Comics, motivado pelo humor infantil marcante das primeiras publicações. Na França, é utilizada a também autoexplicativa Bande Dessinée. Em Portugal, traduz-se a terminologia do francês: Banda Desenhada. Na Itália, a designação assenta numa metonímia dos balões de diálogo com fumaça: Fumetti. As tiras de quadrinhos são HQs publicadas em capítulos nos jornais de circulação diária, geralmente sequências lineares de dois a quatro enquadramentos; na atualidade, também são publicadas em meio eletrônico, pela rede mundial de computadores. O enquadramento é a unidade básica de significação de uma HQ, onde – de modo geral – o traço retangular contém a imagem, os diálogos e a narrativa da ação. A revista em quadrinhos, ou mais popularmente, o gibi, designa a publicação de uma ou mais HQs, periódica ou não.

**Figura 1**

A revisão malfadada



Fonte: Moebius, 1988, p. 5

**Figura 2**

A explosão do cabo



Fonte: Moebius, 1988, p.6.

A história da publicação da garagem é, no mínimo, curiosa. As duas páginas iniciais eram, conforme as palavras do autor, “não mais do que uma brincadeira gráfica, uma piada, uma mistificação que não podia, nem devia, levar a nada, que não solicitava uma continuação” (Moebius, 2012b, p. 5). Apesar disso, foi publicada na revista *Métal Hurlant*, do número 6 ao 41, entre 1976 e 1979.

A história por trás da *Garagem Hermética* é muito engraçada. Naqueles dias, eu sentia fortes impulsos de inspiração e ia para casa desenhar a noite toda. Pela manhã, olhava o que tinha feito e nem me preocupava em guardar, porque achava tudo muito absurdo e sem interesse, ou juntava tudo com alguma outra coisa para formar uma história de quatro ou seis páginas.

Com a Garagem Hermética, tudo aconteceu desse jeito. Desenhei as duas primeiras páginas com a intenção de fazer uma grande piada, um mistério total, algo que, provavelmente, não levaria a lugar nenhum. E, mesmo assim, também estava tentando criar alguma coisa capaz de captar o sentimento de alegria e fantasia dentro de mim, quase como se eu estivesse relembando a parte incompleta de um sonho.

Após terminar aquelas duas páginas, coloquei-as numa gaveta e me esqueci completamente delas, até que Jean-Pierre Dionnet, então editor da revista *Métal Hurlant*, as encontrou. Ele me pediu para fazer um fim, pois assim poderia publicá-las. Eu disse que desenharia para a próxima edição.

No mês seguinte, ele me chamou e cobrou o final da história e eu, é claro, tinha me esquecido completamente. Então, em estado de pânico, fiz mais duas páginas para ganhar tempo. No entanto, como não possuía cópias nem referências das duas primeiras, o segundo capítulo foi feito sem nenhuma continuidade com o anterior.

Foi apenas com a terceira parte que comecei a dar direção à história e trouxe de volta o Major Grubert. Logo, eu decidi experimentar a criação do argumento como uma espécie de desafio mensal a mim mesmo, para resolver os problemas de sequência introduzidos anteriormente.

Ao criar este sentimento de permanente insegurança, eu descobri o prazer da continuidade. Todo mês, eu tentaria, com certa dificuldade, recriar uma trama coerente a partir dos elementos existentes. Então, as separaria outra vez para me sentir inseguro novamente e, assim, no mês seguinte, unir os pedaços e começar tudo de novo, até o final da história.

Eu, finalmente, juntei todas as pontas soltas nas últimas quinze páginas (feitas de uma vez só) (Moebius, 1992, p. 29-30).

Ao ritmo de duas páginas por edição, a HQ demorou três anos para chegar à conclusão. Sem planejamento prévio, o enredo construído por Moebius ganhou vida própria, desenvolvendo-se enquanto se narrava.<sup>2</sup>

Partimos de uma hipótese geral, que é possível encontrar na Garagem hermética reflexos sobre o processo de descolonização francesa após 1945. Não afirmamos que essa

---

<sup>2</sup> A editora L&PM publicou a primeira tradução da Garagem... no Brasil, sob o título *Major Fatal* (Moebius, 1988). No entanto, neste volume não há a HQ *Major Fatal*, apenas a *Garagem Hermética* de Jerry Cornelius, o mesmo título do original da *Métal Hurlant* e da brasileira editora Nemo (Moebius, 2012b). Jerry Cornelius, personagem originariamente criado pelo inglês Michael Moorcock, foi referenciado em várias HQs do período. Moebius acabou por lhe dedicar a história original também, quando ainda carecia de continuidade e futuro (Moebius, 1988, p. 4). Na publicação da editora Globo (Moebius, 1992), o título da Garagem foi modificado para *Garagem Hermética* de Lewis Carnelian, seguindo a edição estadunidense do selo Epic Marvel. Esta mudou o nome da personagem-título para evitar problemas de direitos autorais, quando circulou um boato que Moorcock teria revogado a autorização, algo negado pelo próprio em 2006. Optamos por usar aqui o título original (de Jerry Cornelius) e quando citarmos *Major Fatal* será sempre relativo à HQ, e não ao título da edição da L&PM. Agradecemos imensamente à gentileza de Leandro Luigi Del Manto, editor da versão de 1992, que dirimiu nossas dúvidas em relação às mudanças dos títulos.

história foi moldada para ser uma fábula sobre a descolonização; tal postulado conduziria inevitavelmente a uma leitura teleológica do quadrinho, forçando interpretações destituídas das provas textuais. A leitura é um processo subversivo, na medida em que o leitor constrói significados para o texto, porém sempre retornando ao texto. Nas palavras de Hans-Georg Gadamer, a leitura propicia uma fusão de horizontes: o horizonte de entendimento do texto diante do horizonte de compreensão do leitor (2003, p. 404). O fato de diversas leituras emergirem do texto, não significa que o mesmo possa ser entendido de qualquer forma. A compreensão sempre deve se ancorar no texto, sob pena de não possuir validade (Gadamer, 2003, p. 354ss). Em síntese apertada, um texto permite múltiplas interpretações, mas não qualquer uma. Tais leituras válidas do texto também não representarão a totalidade do mesmo, mas tão somente recortes parciais. A interpretação textual, nesse sentido, não fornece a resposta definitiva e unívoca, mas tão somente uma versão. Afinal, nossa percepção da realidade também é parcial. No entanto, mesmo incompleta, a compreensão deve ser elaborada com rigor e método.

Moebius admite, numa das várias introduções à obra, que o processo de produção da HQ era semelhante à recordação de um sonho incompleto (1992, p. 29). Quando tratamos de sonhos, a remissão a Sigmund Freud é quase inevitável. Em Freud, a investigação sobre o sonho recai mais na forma do que no conteúdo (Žižek, 1996, p. 299):

[...] como uma carta criptografada, a inscrição onírica, quando esquadrihada, perde a impressão original de ser um palavrório e assume o aspecto de uma mensagem séria e inteligível [...] o sonho revela, sob seus caracteres inúteis na superfície, traços de uma comunicação antiga e preciosa (Freud, 2019, p. 169).

O método de se analisar a forma antes do conteúdo, recaindo justamente nos mecanismos do significante, conforme observou Jacques Lacan, é uma inspiração que Freud obteve em Karl Marx. Tal expressão pela forma é o sintoma (apud Žižek, 1996, p. 297). Sonhos e mercadorias se expressariam mais pelo formato do que pelo conteúdo. “De onde surge, portanto, o caráter enigmático do produto do trabalho, assim que ele assume a forma-mercadoria? Evidentemente, ele surge dessa própria forma.” (Marx, 2013, p. 147). Em suma, quando a questão analítica a ser desvelada em certos fenômenos não é conteúdo em si, mas sim a forma que os contém, há que se falar em sintoma (Žižek, 1996, p. 297).

Portanto, estabelecemos aqui o questionamento específico deste ensaio: como podemos executar uma leitura da Garagem Hermética como uma metáfora da descolonização, um sintoma onde o universo mítico da Garagem encontraria correspondências com a realidade fática?

## **Olhares e Procedimentos**

Numa perspectiva heideggeriana, o acesso do pesquisador em humanidades ao objeto de estudo, se dá através de estruturas narrativas. Quaisquer que sejam tais recortes – ‘Revolução Francesa’, ‘estruturas de parentesco’, ‘criminalidade em bairros abastados’, dentre outros infinitos temas –, a observação sem mediação não é concebível. Grosso modo, ao contrário de um físico que executa experimentos, num ambiente controlado de um laboratório, o cientista social deve observar, semelhante a um detetive, as marcas impressas dos fenômenos humanos em testemunhos documentais. Outrossim, o físico tem que traduzir as observações realizadas num discurso explicativo. Os relatos testemunhais não se reduzem a relatórios oficiais, missivas ou narrativas memorialistas. Muitas vezes, movimentos migratórios ou o imaginário específico de uma sociedade, num tempo determinado, podem ser rastreados pela iconografia, propaganda, notícias ou obras de arte. O recorte do objeto, a pergunta delimitadora e as fontes primárias estabelecem a pesquisa científica, construindo-se umas em relação às demais, num círculo virtuoso. Tal recorte, longe de ser uma recepção passiva e imparcial de um dado objetivo, é função do olhar que o pesquisador deita sobre o objeto.

Relatos literários não apenas podem dizer verdades sobre a condição humana, como também refletem ou mesmo replicam a ordem social, política e econômica de uma sociedade, no plano ficcional. Os poemas homéricos são, praticamente, as únicas fontes escritas acerca da sociedade helênica entre o segundo e o primeiro milênio antes da Era Cristã. Entre feitos heroicos e intrigas divinas, apreendemos pelo texto o papel da honra naquela sociedade aristocrática, ou sobre a ideia de justiça. A Odisseia, especificamente, pode ser interpretada também como um retrato do retorno dos soldados aqueus para os lares, após tão longo conflito. Fenômenos menos explícitos, por habitar as entrelinhas dos discursos, porém bem intensos e atuantes, como poder, dominação e ideologia podem ser observados a partir de obras literárias, em ângulos reveladores.

Usar HQs como fonte, no entanto, requer uma atenção específica. Toda e qualquer fonte deve ser analisada com técnica, método e rigor. O pesquisador não recolhe e transcreve dados diretamente da fonte, mas os submete à crítica. Qualquer fonte pode ser utilizada, desde que passe pelos filtros analíticos apropriados. Os primórdios da crítica documental, no campo historiográfico, remetiam a dois quesitos: veracidade e acuidade. O autor do relato está mentindo ou afirmando a verdade? O autor do relato conhece sobre o assunto do qual escreve? Estas são as duas perguntas norteadoras. Tais questões podem ser respondidas, confrontando o texto com outras fontes primárias, por exemplo, ou então utilizando técnicas advindas da crítica literária. Apesar de essencial, tal procedimento é tão somente a porta de entrada. Muito mais importante é executar a crítica hermenêutica da fonte. Quais seriam os sentidos possíveis da narrativa apresentada pelo autor do relato?

O primeiro passo para delinear um procedimento crítico das HQs como fontes de pesquisa, é tratar a obra como um texto. Mesmo um quadrinho sem caixas de diálogos, apenas composto de imagens sequenciais, deve ser lido como texto. Quando se questiona o sentido do texto, as intenções autorais são o primeiro passo da discussão. Quentin Skinner coloca dois tipos de intenções: a forte e a fraca (2011, p. 90ss). A primeira é o que o autor planeja antes de escrever o texto; a segunda emerge após o texto concluído. Neste momento, sabe-se finalmente o que se quer dizer. O texto ganha autonomia diante do autor; contudo, ainda assim ele é o responsável pela criação. A escrita e a leitura textual são atividades de dupla exclusão. Quando o escritor redige o texto, o leitor não está presente; o leitor não tem a presença do autor durante a leitura.

A recepção do quadrinho frente ao público leitor é um aspecto que não pode ser ignorado. Qualquer obra impressa guardada numa estante nada mais é do que matéria orgânica morta. Apenas no momento que o leitor percorre as páginas impressas, a obra ganha vida. A dinâmica de recepção de uma HQ guarda peculiaridades, diante de outras formas de expressão artística, como a literatura e o cinema. A obra literária conduz o leitor a imaginar inteiramente a ação, cenários e personagens descritos pelas palavras do autor, no ritmo de leitura que ele mesmo controla. O filme, por outro lado, apresenta todos os elementos prontos, para a contemplação passiva da audiência – a qual nem sequer controla o ritmo das imagens mostradas –, sem considerarmos aqui os mecanismos de pausa, regressão e avanço acelerado em aparelhos modernos de

reprodução de mídia. O filme, também, possui uma ‘impressão de realidade’ (Metz, 2014, p. 19). Tal impressão advém da estrutura tradicional de um filme em película. Sendo, normalmente, cada segundo de imagem composta por vinte e quatro fotogramas, e, também a fotografia percebida como apreensão mecânica e objetiva de uma realidade qualquer, as imagens em movimento do cinema fornecem aquela impressão, no ato de recepção.<sup>3</sup>

Os quadrinhos, por outro lado, conseguem aliar elementos de ambos. As imagens definem personagens, cenários, ação e enredo. A leitura dos balões e das caixas narrativas guardam em grande medida a dinâmica literária, no tocante à imaginação do leitor. Em um moto circular, as imagens narram a estória, e o texto fornece as possibilidades primárias de entendimento da mesma, complementando-se um ao outro. Não existe a passividade da recepção cinematográfica, já que o leitor imagina o movimento, de um enquadramento para outro e no mesmo quadro, pela própria disposição das imagens. Texto e imagens combinados fornecem, neste sentido, uma leitura dinâmica com infinitas possibilidades. E ainda com as mesmas vantagens da literatura: estímulo à imaginação, controle do ritmo da narração pelo próprio leitor e as possibilidades de uma recepção subversiva. Afinal, a obra de arte sempre se abre a múltiplas leituras interpretativas.

Quanto aos elementos a serem observados pelo estudioso, começaremos pela imagem. Na unidade básica de uma HQ, o enquadramento, há a integração das imagens com a narrativa e os diálogos. Em tal integração, texto e ilustração se auto complementam, numa relação circular. Contudo, também pode haver falta de sincronia entre imagem e ilustração, e ambos caminharem em sentidos diferentes. Tal ocorrência pode indicar certa ironia da narrativa (Palmeri, 2009, p. 33), e não uma arte ruim. Assim, a leitura e recepção do texto – já que consideramos o conjunto texto / imagem como tal –, podem indicar tanto intenções conscientes do autor, como também podem denotar atos falhos; índices do inconsciente do artista. A análise que propomos, portanto, segue dois

---

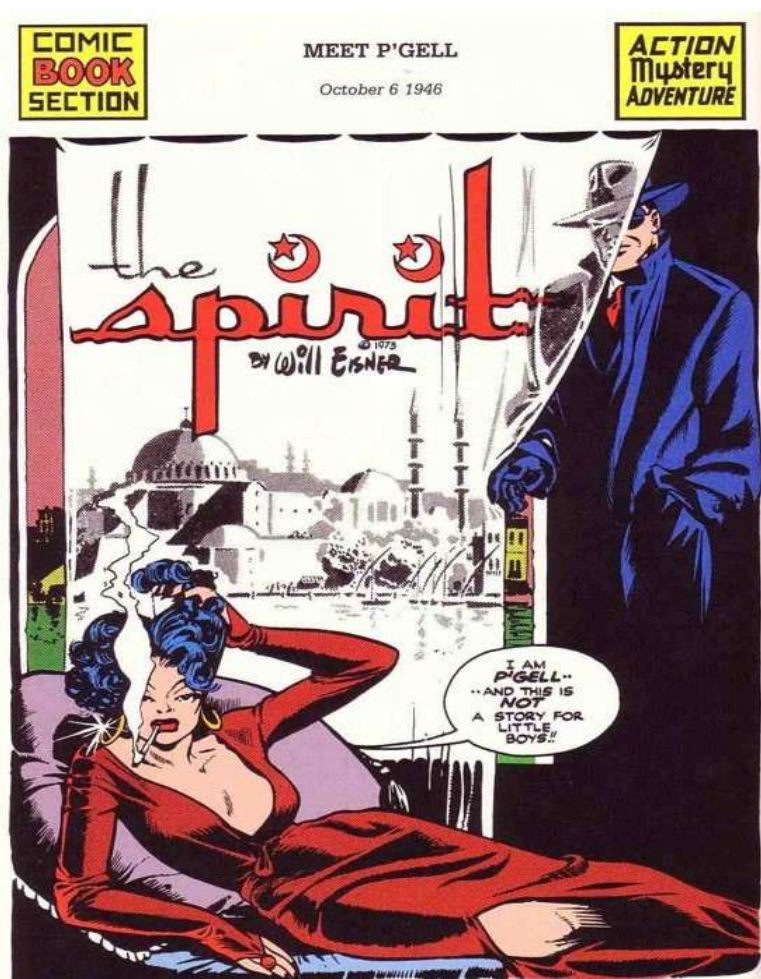
<sup>3</sup> Não é excessivo insistir que tal impressão de realidade localiza-se na recepção da obra cinematográfica. As imagens mostradas pelo cinema são encenadas, cortadas e enviesadas; no processo de montagem, as imagens são reordenadas em cortes sucessivos, ou mesmo contíguos, em múltiplas velocidades. O ato da montagem é o responsável direto pelo ritmo imagético da narração. A tudo isso, some-se os assim chamados ‘efeitos especiais’, sejam mecânicos, *stop-motion* ou gerados por computação gráfica, apenas para citar alguns. Mesmo assim, a recepção, por parte da audiência, incorpora aquela impressão, seguindo a argumentação de Metz.

caminhos:  $\alpha$ ) semântico: a produção de significados a partir de signos – imagéticos e linguísticos – construídos pelo autor;  $\beta$ ) hermenêutico: a criação de sentidos da HQ pela recepção do público leitor.

Umberto Eco, na obra bem conhecida *Apocalípticos e integrados*, também descreve elementos básicos para a análise de HQs (2008, p. 129-79). Eco empreendeu uma análise centrada em cada enquadramento como produtor de sentido, e na leitura do espectador conferindo movimento a todo conjunto. Nos enquadramentos, signos bem estabelecidos já informam o leitor sobre o enredo e a caracterização dos personagens. Um rosto sorridente e outro sombrio podem muito bem indicar quem é o mocinho e quem é o vilão. Uma ambientação numa cidade movimentada pode indicar uma narrativa moderna, enquanto um castelo mal iluminado, com aparência de abandono, remete a um enredo de suspense ou terror. A Figura 3 é a página de apresentação de uma aventura do herói Spirit, escrita e desenhada por Will Eisner. O conjunto deste enquadramento remete a erotismo e mistério. O primeiro plano mostra a *femme fatale* P’Gell, usando um vestido sensual, numa pose provocativa. O cigarro na boca e a mão esquerda mexendo nos cabelos completam a sensualidade da cena, junto com o balão de diálogo. Este balão não é redundante, por reafirmar que a narrativa é desaconselhada para crianças. Serve tanto para apresentar a personagem feminina, quanto para fornecer um suporte cômico, sob uma perspectiva irônica. Em segundo plano, Spirit, personagem conhecida pelos leitores, dá o tom de mistério e ação que se espera das páginas a seguir. A ação se desenrola em Istambul, conforme mostrado na silhueta da catedral de Santa Sofia e nos caracteres islamizados do nome do herói. Esses elementos são os componentes da semântica da HQ (Eco, 2008, p. 144).

**Figura 3**

Spirit encontra P’Gell



Fonte: acervo do autor.

As imagens mostram o que acontece, podendo remeter ao passado e ao futuro da linha narrativa. Por baixo de tal superfície, há valores políticos, econômicos, sociais e ideológicos (Eco, 2008, p. 149). Enquanto o público-alvo da HQ – habitantes das cidades estadunidenses dos anos 1940 – estava imerso numa sociedade conservadora, bem-comportada e civilizada, o tom oriental da apresentação promete todo um ambiente exótico, sensual e selvagem. Assim, uma fuga das regras do mundo civilizado, o qual pode ser bastante opressor, é oferecida por Spirit e P’Gell nas páginas seguintes à apresentação. Experiências e expectativas (Koselleck, 2006, p. 305-27) descortinam-se no ato receptivo.

Imagens e signos do enquadramento agem diretamente sobre a memória do leitor, o qual constrói significados e abre horizontes interpretativos. O recorte, ângulo e distância da cena também influem sensivelmente na recepção do enquadramento (Eisner, 1989, p. 90). A mesma narrativa dos eventos pode evocar maior ou menor envolvimento do leitor com a cena, dependendo da posição da ação no enquadramento.

As HQs possuem uma semântica específica. Além da caracterização dos cenários e personagens, há uma série de signos canônicos que compõe a narrativa visual (Eco, 2008, p. 144-5). A fumaça pode ser representada com traços específicos, enquanto tontura ou desmaio podem ser expressos por estrelas – ou pássaros – circulando a cabeça do personagem. Lâmpadas elétricas sobre a cabeça da personagem indicam ideias que surgem. Um serrote indica ronco. Traços que se projetam para trás indicam movimento e velocidade. A presença de signos consagrados, no entanto, não impede a criação de novos, os quais se incorporam ao acervo prévio. Artistas e público possuem, portanto, um léxico gigantesco de signos a serem explorados criativamente, tanto pela expressão artística, quanto pela recepção do leitor.

## **Guerra Fria e Descolonização**

Antes de tratar da descolonização, somos obrigados a explicitar que entendemos por colonização e poder. Colonizar “é um processo totalizante cujas forças motrizes poderão sempre buscar-se no nível do [verbo latino] colo: ocupar um novo chão, explorar os seus bens, submeter os seus naturais” (Bosi, 1992, p. 15). O colonizador, portanto, molda o espaço colonizado à própria vontade, exercendo poder – quase sempre de forma violenta –, objetivando unicamente satisfazer os próprios interesses. Poder, por outro lado, remete à capacidade de ação. Dentro do campo de saber da Ciência Política, e áreas correlatas, poder é empregado como poder social, ou seja, a capacidade do ser humano agir sobre outrem. Poder é uma relação entre pessoas. Sendo uma relação, não tem existência objetiva. Não é uma mercadoria palpável que possa ser vendida, doada, trocada, cedida ou conquistada; a não ser no campo discursivo, através de metáforas. O poder se exerce e unicamente existe em ato. Do ponto de vista foucaultiano, poder é aquilo que reprime. (Foucault, 2005, p. 21) O poder político, propriamente dito, presente nos Estados, se estabelece no momento de fundação do mesmo, expresso nas estruturas jurídicas, as quais servem de referência na prática cotidiana do poder. Assim, com tal régua, pode-se falar em ‘abuso de poder’ ou ‘ausência de poder’.

O processo colonizador europeu no além-mar sempre foi essencialmente violento e genocida. Antes dos Lager nazistas, europeus já haviam elaborado deportações forçadas, prisões em massa e extermínio de povos inteiros na prática colonialista nas Américas, África e Ásia (Davis, 2022). Os instrumentos do extermínio foram, além das armas convencionais, do arcabuz e canhão ao fuzil, metralhadora e bombardeiros a jato, as doenças e a fome advindas do contato dos homens europeus com os conquistados, desorganizando sistemas produtivos tradicionais, em nome dos lucros crescentes metropolitanos. Aimé Césaire põe sob a luz tais relações, sem eufemismos, em sua obra mais conhecida:

[...] o que ele [o homem branco europeu] não perdoa em Hitler não é o crime em si, o crime contra o homem, não é a humilhação do homem em si, é o crime contra o homem branco, é a humilhação do homem branco, é de haver aplicado à Europa os procedimentos colonialistas que atingiam até então apenas os árabes da Argélia, os coolies [trabalhadores braçais] da Índia e os negros da África (2020, p. 18).

O projeto nazi-fascista é – numa síntese muito apertada, e sem prejuízo dos demais aspectos – uma continuação do colonialismo promovido pelos nascentes Estados nacionais, entre os séculos XVI e XX, contra as massas marginalizadas dos próprios países – sejam nativos, sejam migrantes –, e sempre em benefício das classes privilegiadas locais. Estas, mesmo quando confrontadas com a barbárie fascista, ou neofascista, se diz impotente, por estar diante de ‘escolhas difíceis’; uma atitude cínica por excelência.

Em menos de uma década, o colonialismo francês sofreu três grandes golpes traumáticos: Dien Bien Phu (1954), a Crise de Suez (1956) e a independência da Argélia (1962). A própria trajetória francesa durante a Segunda Guerra Mundial não foi mais feliz. Derrotados em apenas 5 semanas pela Wehrmacht, entre maio e junho de 1940, e libertados pelo desembarque aliado em meados de 1944, os franceses não se achavam em condições de retomar o controle da Indochina colonial após a rendição japonesa, em setembro de 1945. Pela dinâmica da guerra, o Japão ocupou a Indochina francesa entre 1940 e 1945. O Exército Antijaponês do Povo, liderado por Ho Chi Minh, que se converteria na Frente de Libertação do Vietnã, Vietminh, não aceitava a recondução da região ao jugo francês. Os ingleses, sob comando do Lorde Mountbatten, policiaram a colônia revolta até 1946, até as tropas francesas serem deslocadas para tentar impor

novamente a ordem colonial. Por falta de qualquer alternativa, Mountbatten chegou a usar prisioneiros de guerra nipônicos como força policial no Sudeste Asiático, ao lado de tropas coloniais da Commonwealth, como o notório Regimento Gurka, de recrutas nepaleses.

A Guerra da Indochina (1946-54) foi decidida na Batalha de Dien Bien Phu, onde o comando francês atraiu o Vietminh para uma batalha decisiva, travada de modo convencional, na esperança de derrotar a guerrilha local.<sup>4</sup> O desfecho, porém, foi justamente o oposto do esperado. O desespero pela vitória levou ao presidente francês, general Charles De Gaulle, a solicitar aos Estados Unidos algumas bombas nucleares, para conter os atacantes, o que foi prontamente negado. A derrota francesa abriu caminho para uma conferência de paz em Genebra, onde ficou estabelecido que a ex-colônia seria dividida em quatro países independentes: Camboja, Laos, Vietnã do Norte e Vietnã do Sul. Este foi entregue às tradicionais famílias que colaboraram com o colonialismo francês. A luta de Ho Chi Minh, por um Vietnã unificado e independente, continuaria até depois da morte dele, com o envolvimento direto dos Estados Unidos na região. Os dois Vietnãs foram finalmente reunidos em 1975.

A Crise de Suez ocorreu na esteira do nacionalismo egípcio. Em 1956, o presidente Gamal Abdel Nasser, que subiu ao poder no Cairo após um golpe de estado no rei Farouk (1952), anunciou a nacionalização do Canal de Suez, o qual pertencia a uma companhia anglo francesa. Nasser também anunciou a proibição de uso do canal por navios de bandeira israelense. Tudo isso uniu os três países contra o Egito. A assim denominada Conspiração de Suez consistiu no ataque das Forças de Defesa de Israel ao canal, atravessando a península do Sinai. Para supostamente proteger o canal, Grã-Bretanha e França interviriam no conflito. A grande prova de conluio entre os três países, como insistiram os diplomatas egípcios, foi o fato de todos os aviões militares utilizados pelos três atacantes contra a nação africana utilizarem faixas pretas e amarelas nas caudas e asas, facilitando a identificação, a fim de evitar o chamado fogo amigo. Apesar da derrota militar, a vitória política foi de Nasser. Caso raro na Guerra Fria, Estados Unidos

---

<sup>4</sup> Guerra de guerrilha é a assim chamada guerra irregular, onde o lado mais fraco, ao invés de enfrentar abertamente o lado mais poderoso, usa como subterfúgio principal o ato de bater e correr; ou seja, ataques relâmpagos a forças isoladas do exército oponente, seguidos de uma retirada rápida, onde o exército regular se vê incapaz de responder imediatamente. A repressão aos grupos guerrilheiros acaba por vitimizar a população civil, não combatente, o que acaba por fortalecer ainda mais o apoio popular à guerrilha.

e União Soviética agiram em conjunto, suspendendo as ações militares e estabelecendo o recuo das forças agressoras. Uma força de paz da ONU foi colocada na fronteira do Egito com Israel e a influência política anglo-galesa foi duramente abalada na região.

A guerra de independência da Argélia (1954-62) foi o último evento traumático do colonialismo francês desse período. A guerra de libertação foi combatida pelo aparato repressivo e militar metropolitano com rara crueldade. A tortura dos simpatizantes, militantes e combatentes da FLN era padrão nos presídios. Mesmo esmagando as células atuantes da guerrilha em Argel em 1960, através da guerra suja, ainda assim o governo francês não conseguiu deter o movimento pela independência da colônia. A independência da colônia, inclusive, gerou atos de terrorismo na França. A Organização do Exército Secreto (OAS, *Organisation Armée Secrète*) – composta por colonizadores franceses (Piede-Noirs) e oficiais da Legião Estrangeira – tentou, por anos seguidos, reverter a situação através da violência contra agentes do Estado. A OAS organizou vários atentados fracassados contra a vida do General De Gaulle. Por outro lado, quando a esquerda francesa protestava contra esse grupo, era duramente reprimida pelas forças policiais.

Assim, o sonho de um império colonial francês, acalentado desde o século XVI, nas França Antártica e Equinocial, até as conquistas na África e Ásia do século XIX, encontrou um deprimente fim após 1945. A colonização francesa – projeto totalizante, agregador de lucros advindos de exploração brutal e sem limites, de propaganda de uma pretensa civilização iluminando terras bárbaras e, outrossim, resolvendo tensões domésticas, ao proporcionar oportunidades de nova vida aos metropolitanos que estiverem dispostos a tomar tudo o que havia a ser tomado, em nome de tudo que havia a tomar – foi brutalmente emasculada em menos de uma década.

## **Quadrinhos, entre a Arte e a Cultura de Massa**

O aparecimento de HQs em veículos impressos periódicos data do final do século XIX. No Brasil, o italiano naturalizado Ângelo Agostini publicou As aventuras de Nhô Quim, no jornal Vida Fluminense (1869). Nos Estados Unidos, a tira de HQ The yellow kid apareceu em diversos jornais de circulação diária, entre 1895 e 1898, criado e desenhado por Richard Outcault. Por muitos anos, os quadrinhos foram considerados um gênero menor, um subproduto da comunicação de massas, e um tipo de entretenimento limitado,

para crianças com desempenho mental abaixo do esperado. De acordo com o psiquiatra germano estadunidense Frederic Wertham (1895-1981), autor de *A sedução do inocente* (1954), os quadrinhos teriam efeitos extremamente maléficos ao desenvolvimento das mentes das crianças. Ele argumentou que a leitura dessas obras conduziria os jovens à delinquência, inadequação social, desinteresse pelos estudos e retardo mental. A censura, estabelecida no Código de Ética dos Quadrinhos nos anos 1950, foi um efeito direto da cruzada de Wertham. Apenas a partir dos anos 1970 e 1980, que tal preconceito sobre os quadrinhos começou a se dissipar no ocidente, enquanto eles atingiam simultaneamente o status de obras de arte. Notadamente pelo termo cunhado por Will Eisner, romance gráfico (*graphic novel*) (1989; 2005). Este é associado a quadrinhos mais sofisticados, com diálogos e tramas densas, voltados para o público adulto.

Após a Segunda Guerra Mundial (1939-45), os Estados Unidos e a Europa Ocidental, através do Plano Marshall, experimentaram um expressivo crescimento econômico, baseado na mistura de estado de bem-estar social com o livre mercado. Tal desenvolvimento, obviamente, se deu em diferentes estágios e tempos. Os principais países europeus, receptores da ajuda econômica, tiveram que se reconstruir a partir da terra arrasada, enquanto os Estados Unidos, origem dos recursos do Plano Marshall, não. Dialeticamente oposta à abundância e ao conservadorismo político, a geração de jovens que chegaram às universidades nos anos 1950 e 1960 ajudou a engendrar o movimento da contracultura. Simultaneamente um estilo de vida artístico e movimento político, sem um programa político claro ou líderes estabelecidos, a contracultura provocou – entre a publicação de *On the road* (1957), por Jack Kerouack e o Maio de 68 francês – o questionamento radical dos valores mais caros das classes alta e média ocidentais, como a família, o sistema patriarcal, as relações socioeconômicas produtivas, a dominação política, dentre outros. Nesse contexto, diversos grupos marginalizados, sob o ponto de vista da cidadania, se organizaram de forma mais efetiva para exigir direitos civis igualitários. No campo da esquerda mundial, a denúncia dos crimes stalinistas por Nikita Krushov, no XX Congresso do Partido Comunista da União Soviética (1956), também foi um acontecimento traumático, provocando cisões variadas na maioria dos partidos comunistas ao redor do mundo. Nos anos 1960, o maoísmo aparentava ser, entre os jovens militantes ocidentais, o caminho mais viável para a revolução vindoura, como encenado no filme *La Chinoise* (1967), de Jean-Luc Goddard.

Os quadrinhos, durante os anos 1960 e 1970, foram usados também para além da dimensão do entretenimento, abarcando aspectos políticos suscitados pela contracultura. Nos Estados Unidos, autores como Robert Crumb e Gilbert Shelton publicaram quadrinhos alternativos – Mr. Natural, Freak Brothers, dentre muitos outros títulos. Do outro lado do Oceano Atlântico, franceses começaram a publicar as revistas *Pilote*, *L'Écho des Savanes* e *Métal Hurlant*. Neste grupo variado, um dos autores mais ativos era justamente Jean ‘Moebius’ Giraud.

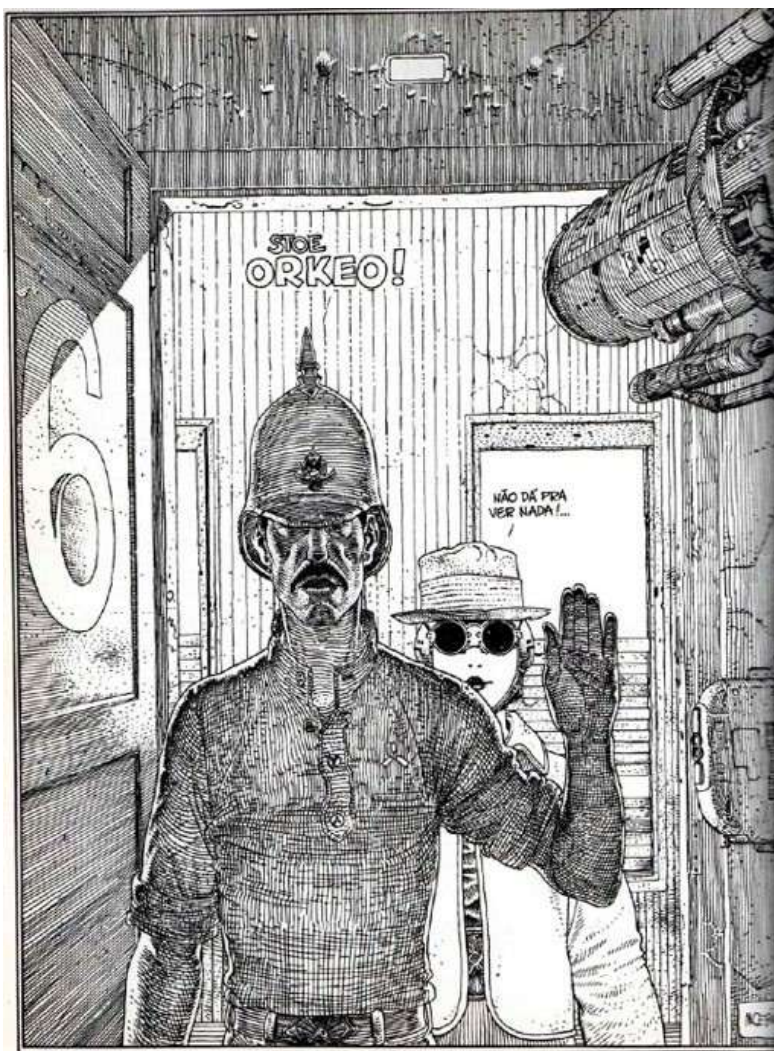
Giraud trabalhava nos anos 1960, ilustrando os roteiros de Jean Charlier para a revista *Tenente Blueberry*, uma HQ de western. Durante várias noites e madrugadas, ele escrevia e desenhava uma série de amplo escopo de quadrinhos undergrounds, para as revistas *Pilote* e *Métal Hurlant*, sob o pseudônimo de Moebius. Nestas HQs – como *Major Fatal*, *O homem é bom?*, *O imbecil lascivo*, *Escala em Pharagonescia*, *Garagem hermética*, dentre outras – Moebius explorava, nas próprias palavras, uma variedade de questões filosóficas, a partir dos temas da ficção científica. O personagem principal de diversas dessas histórias, Major Grubert, é um explorador do espaço sideral. Apesar de comandar uma espaçonave, o Major se apresenta, na maior parte das vezes, vestido como um estereótipo de homem branco na África, incluindo o capacete colonial (Figura 4). Grubert mantém a *Garagem hermética* como reservatório para infinitas aventuras, agindo não apenas como o dono do planetoide, mas como o deus criador daquele plano de realidade. Assim, retomamos a questão principal deste ensaio: como a *Garagem...* carrega sintomas do fenômeno<sup>5</sup> da descolonização francesa?

---

<sup>5</sup> Empregamos o conceito de fenômeno, do grego φαίνόμενον, quando o ente, colocado sob a luz, revela-se e “se mostra em si mesmo” (Heidegger, 2006: 67). Heidegger distingue fenômeno de manifestação – o qual é um outro significado possível de φαίνόμενον –; a esta ligam-se os termos aparentar, aparecer e parecer. podem ser imagens transitórias, parciais ou mesmo distorcidas do ente, quando se faz “ver assim como” (Heidegger, 2006, p. 67). Diante disso, sempre que fenômeno e manifestação surgirem no texto, terão esses significados precisos.

#### Figura 4

O Major Grubert



Fonte: Moebius, 1988, p.70.

### Enfim, Le Garage

O universo da Garagem Hermética assenta-se nas seguintes HQs: Imbecil Lascivo, Major Fatal, Garagem Hermética, O Homem do Ciguri e Príncipe de Aliors. A Garagem... é justamente a publicação que abre caminho para a unificação com as HQs anteriores, enquanto as seguintes acompanham a narrativa. O Imbecil... narra o sequestro de um ‘rola doida’ do planeta Syldaine Cygnoos pela terráquea Lady Kowalsky, para o jardim de prazeres Flor – asteroide projetado pelo Major Grubert. Flor seria, posteriormente, a base para a criação da Garagem Hermética. Em Major Fatal, o Major

Grubert mata um bakalite em Syldaine Cygnoos, para roubar-lhe um juntor.<sup>6</sup> O Homem do Ciguri é a sequência imediata dos eventos da Garagem..., onde o major, exilado em nossa realidade, tenta voltar à própria nave. Príncipe de Aliors é uma aventura do major na Garagem, publicada em vários capítulos, onde ele enfrenta um plano dos magos Tar’Hai para destruir a Garagem.

Após a desventura do engenheiro Barnier, a espaçonave de Grubert, Ciguri, é alertada da presença de Jerry Cornelius no asteroide. A destruição de um robô espião, pilotado por um agente do Major, leva-o a descer da nave, para enfrentar Cornelius. Este, conforme revela-se na segunda metade da narrativa, é um enviado do Nagual, o “não criado, a não-cultura, a parte do princípio divino que está fora da esfera de compreensão humana. [...] Escondido dentro das dobras do tempo, ele governa o destino dos mortais!” (Moebius, 1992, p. 30; 122). Os habitantes do Segundo Nível da Garagem Hermética, no entanto, não assistem a tudo isso passivamente. O presidente ordena a prisão de Grubert, enquanto Sper Gossi – agente do movimento Tar’Hai Revival (Figura 5) – tenta se tornar o governante supremo da Garagem, utilizando inclusive uma aliança com o Bakalite, à revelia dos planos do presidente. Capturado ao ingressar junto com Cornelius – numa aliança momentânea para salvar a Garagem Hermética da destruição –, no Primeiro Nível, Grubert descobre que Sper Gossi teve acesso àquela esfera graças à explosão do cabo do engenheiro Barnier. A trama narrativa encontra finalmente uma coerência. Ao final, após o ataque do Bakalite ter sido impedido por uma intervenção do Nagual, Cornelius morre e Grubert consegue escapar de Sper Gossi, fugindo para a Terra – a nossa realidade – através de uma porta dimensional. A HQ acaba quando Grubert embarca num vagão do metrô de Paris (Figura 6).

---

<sup>6</sup> Juntor, leitor de pergaminhos, caixa a cabo e gerador de expansão, dentre outros nomes estranhos, são algumas das diversas máquinas utilizadas nas aventuras do Major Grubert sem, no entanto, Moebius oferecer qualquer explicação sobre o funcionamento delas, ou mesmo das respectivas funções.

Figura 5

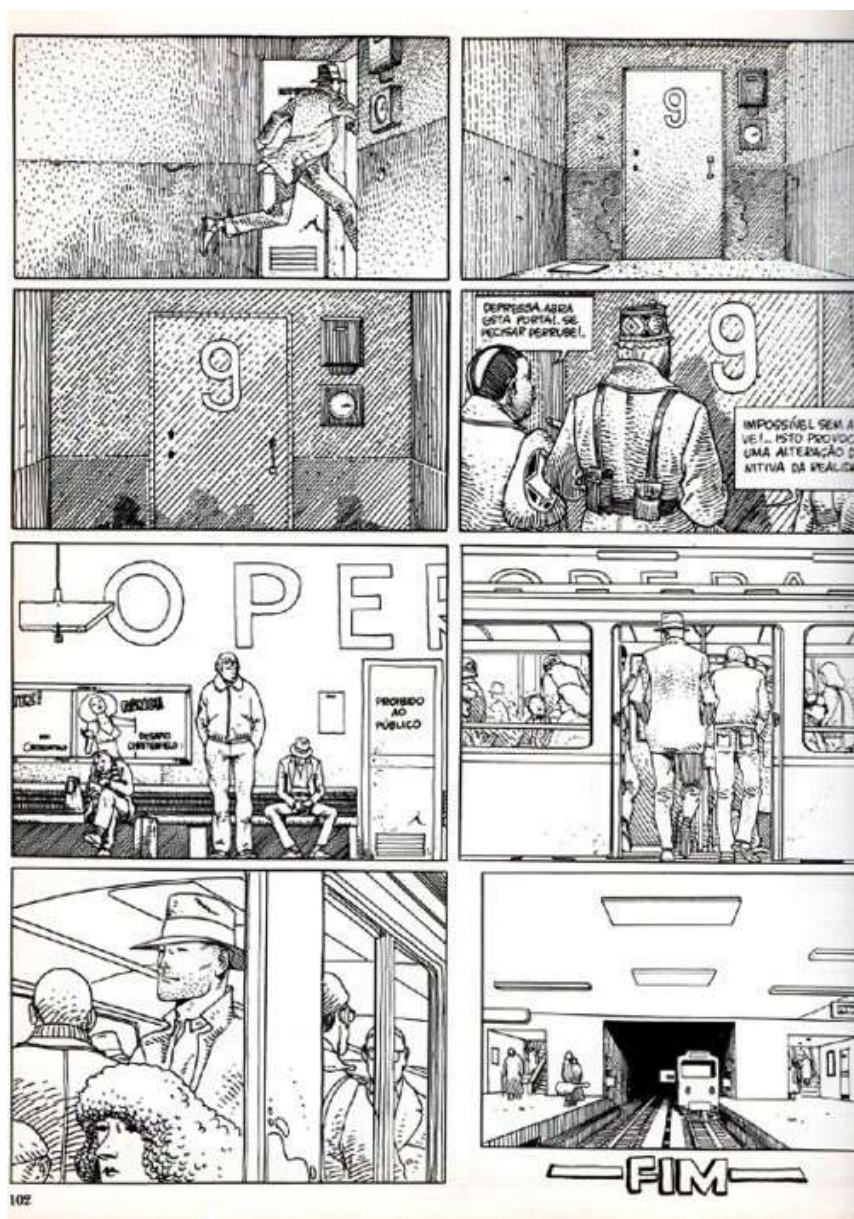
Sper Gossi, com visual de Oliver Hardy, ameaça Grubert e Cornelius



Fonte: Moebius, 1988, p. 98.

### Figura 6

#### O Major no Metrô parisiense



Fonte: Moebius, 1988, p. 102.

Esses acontecimentos conduzem ao questionamento da figura mítica do Major na Garagem Hermética; é o acontecimento que rompe a ordem estabelecida. Uma das principais características da narrativa mítica é exagerar as situações cotidianas, extrapolando-as para atos heroicos e inusitados. Numa guerra que se arrastou por dez anos, uma desinteligência entre um guerreiro e o líder dos exércitos por alguns dias não

teria qualquer importância. No entanto, através da pena de Homero, isso se transformou na *Ilíada*. O Major, apesar de agir como o deus criador da Garagem, não exige cultos, genuflexões ou sacrifícios. Também não explora a mão de obra dos locais, ou extrai gêneros minerais ou vegetais. Tais peculiaridades pertenceriam às descrições científicas e não a um mito. A criação, na HQ, tem uma única serventia para o deus relojoeiro (i.e., absenteísta): ser um reservatório de infinitas possibilidades de aventuras. O Major quer a Garagem apenas para se divertir.

O deus criador, no entanto, não é onipotente, onipresente ou eterno, apesar de ter descoberto o segredo da imortalidade (Moebius, 1988, p. 46; 2012a, p. 61). O Major não vive na eternidade; a Garagem que é isolada do contínuo espaço tempo, numa inversão curiosa e deveras interessante. Grubert não é um deus por natureza, e sim por artifício. Ele criou um mundo que pode ser subordinado a ele nesses termos. Para além de tal relação, ainda que ocupe um lugar privilegiado nos múltiplos universos aleatórios – cada qual possui o próprio planeta terra (Moebius, 1988, p. 53) –, por possuir uma nave estelar e milhares de agentes espalhados por muitos planetas, ele não está no topo. Tem inimigos poderosos, como os Bakalites e os magos Tai’Hai, e ainda teme o julgamento do Nagual, este sim, a entidade mais poderosa do mundo ficcional escrito e desenhado por Moebius.

Uma interpretação possível de tais características seria o paralelo com a situação francesa entre 1940 e 1962. País colonizador, luz da civilização ocidental, a França foi derrotada pela Wehrmacht em apenas cinco semanas, derrotada pelo Vietminh numa batalha decisiva – onde, supostamente, a vantagem seria toda do exército convencional e não da guerrilha –, foi humilhada pelo Egito, apoiado pelas conveniências políticas dos Estados Unidos e União Soviética e ainda perdeu a Argélia, diante da vontade inquebrantável dos patriotas locais. O Major e a França são divindades com pés de barro, onde a imagem de onipotência diante dos dominados é estilhaçada por eventos independentes da vontade de ambos.

No mundo factual das colônias francesas, os colonizados eram franceses, mas nem tanto. André Gide, no livro *Voyage au Congo*, visitou um colégio de ensino médio para alunos nativos na capital. O professor de latim, também nativo, ensinava aos pupilos o parágrafo inicial do livro de Júlio César, *De Bello Gallico* (o equivalente à Carta de Pero Vaz

de Caminha, para a historiografia conservadora brasileira, na medida em que é apresentado como uma certidão de nascimento da nação), acrescentado ser o relato escrito mais remoto “sobre nossos antepassados, os gauleses” (!) (Apud Carpeaux, s/d, p. 9). “Gide mal conseguiu suprimir um sorriso irônico. Então a esses pobres meninos pretos se ensinava que seriam descendentes dos antigos gauleses, só porque a França era madrasta de sua terra!” (Carpeaux, s/d, p. 9). A ideologia colonial negava aos colonizados a visão da própria ancestralidade, e sem qualquer vantagem que pudesse ser extraída disso. Os franceses-congoleses não tinham os mesmos direitos de cidadania dos franceses-franceses; aliás, não possuíam quaisquer direitos no universo colonial, além de ações pontuais convenientes aos mestres cruéis. O colonialismo não rouba apenas o presente e o futuro dos colonizados, como também suprime, e reescreve, o passado dos povos.

Assim como nas colônias francesas, e também do restante dos países europeus, o mundo pós Segunda Guerra Mundial abriu a possibilidade de libertação política, sonho acalentado desde a violenta conquista operada nos oitocentos. Na Garagem, a descoberta que o Major é apenas uma pessoa como os locais (nem todos são humanos no jardim colonial criado), abre caminho para a rebelião aberta. E a rebelião não é coordenada, mas sim uma aliança momentânea entre indivíduos com interesses e ambições próprias, auto excludentes. A presidente do Segundo Nível, também chamada de Prez, e o já citado Sper Gossi. O objetivo de ambos é capturar, ou matar, o Major, para ocupar o lugar do mesmo (Figura 7). Diverso dos discursos das frente amplas, sobre a libertação nacional, o desejo de ambos se assenta apenas na troca de lugar com o antigo mestre. A constatação de que o Major é apenas uma pessoa fica patente no tamanho da força enviada a capturá-lo: um coronel e três guardas (Figuras 8 e 9), ou então a possibilidade de Sper Gossi utilizar – o que quer que seja isso – a ação Ani-Mental contra o Major e Cornelius (Figura 5). Não há reverências a deuses despídos.

No filme *A Batalha de Argel* (1962), dirigido pelo italiano Gillo Pontecorvo, obra de arte essencial para se pensar o colonialismo e as lutas de libertação, há um diálogo marcante, onde o líder Ben M’hidi pergunta ao militante Ali La Pointe se ele estava cansado. Após a resposta certa (claro que não!), M’hidi mostra a escala crescente de dificuldades, de iniciar uma revolução até vencê-la, concluindo que, após a vitória, as verdadeiras dificuldades começariam. Nunca tem fim. A revolução é um longo

caminhar. Moebius pula todos esses passos e apresenta um esforço inútil. Haveria apenas a substituição do antigo mestre por novos, sem perspectivas de melhoria para o conjunto de habitantes. Uma visão crítica das promessas de libertação? Provavelmente sim, mas também uma visão metropolitana, já que a conclusão lógica seria pela manutenção do status quo como preferível ao longo esforço para se livrar dos dominadores. A vida continua da mesma forma na Garagem, após a fuga do Major. A captura, ou morte, dele seria um símbolo poderoso para Sper Gossi ou a presidente, mas eles não conseguem. A ordem anterior permanece.

Terminamos por aqui este ensaio especulativo. Além de listarmos algumas características básicas do colonialismo e da descolonização, diante de uma interpretação possível da HQ de Moebius, acreditamos que não apenas foi possível mostrar as múltiplas leituras que podem ser feitas a partir de obras de arte, como também refletir sobre a base de realidade que toda obra ficcional pode remeter. Fica aqui, ao leitor, o convite para ler a Garagem, elaborando os próprios itinerários, sempre retornando ao texto.

Figura 7

A Prez prepara a prisão do Major, ignorando os planos de Sper Gossi



Fonte: Moebius, 1988. p. 69.

Figura 8

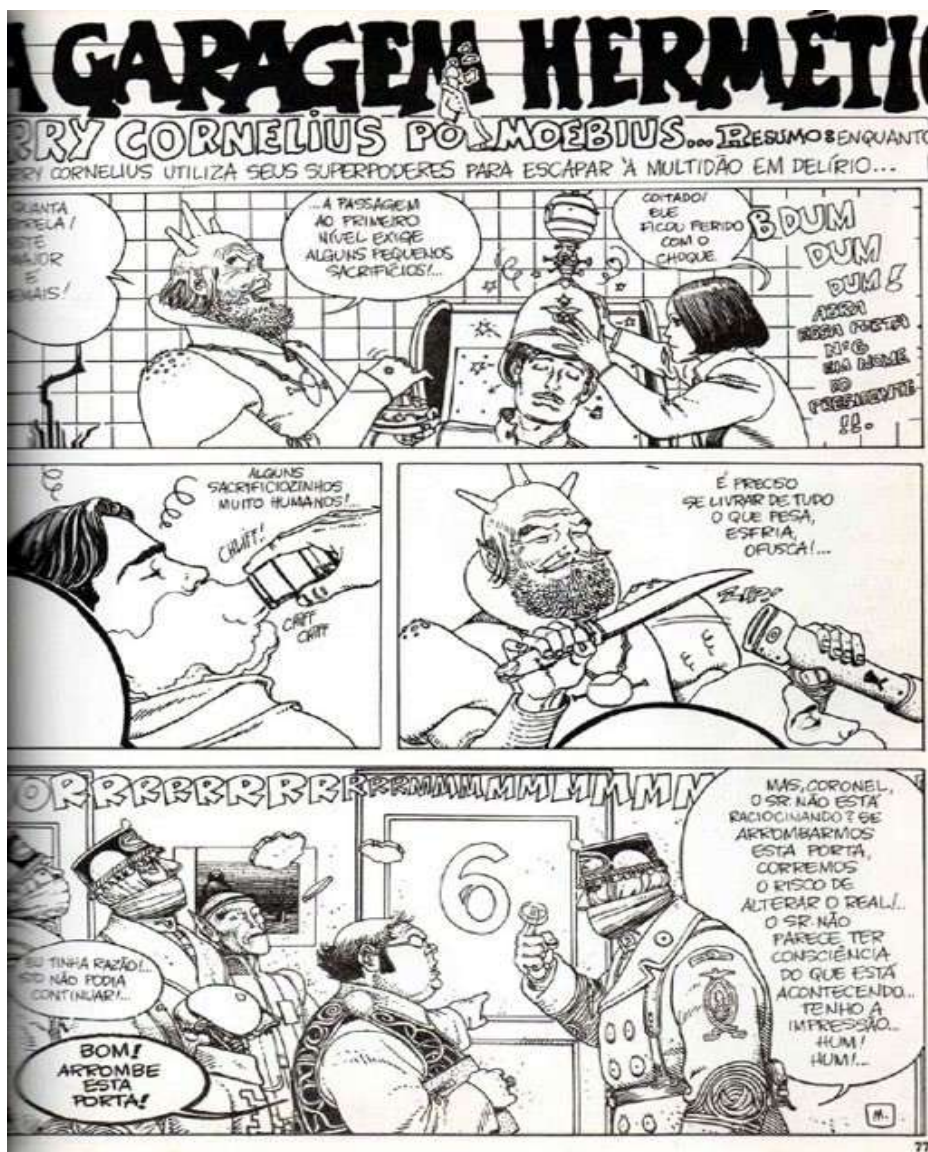
Ordens de ataque!



Fonte: Moebius, 1988, p. 73.

Figura 9

Os policiais, à procura do Major, encontram a porta 6 fechada



Fonte: Moebius, 1988, p. 77.

## Referências

Bosi, Alfredo. **Dialética da Colonização**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

Carpeaux, Otto Maria. ‘César e seu livro’. In: CÉSAR, Júlio. **Comentários sobre a Guerra Gálica**. Tradução de Francisco Sotero dos Reis. Rio de Janeiro: Ediouro, s/d.

Césaire, Aimé. **Discurso sobre o Colonialismo**. Tradução de Cláudio Willer. São Paulo: Veneta, 2020.

Davis, Mike. **Holocaustos Coloniais: a criação do Terceiro Mundo**. Tradução de Alexandre Barbosa de Souza. São Paulo: Veneta, 2022.

Eco, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 6.ed. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Eisner, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Eisner, Will. **Narrativas Gráficas**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

Foucault, Michel. **Em Defesa da Sociedade** – Curso no College de France (1975-1976). Tradução de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

Freud, Sigmund. Obras completas, volume 4. **A Interpretação dos Sonhos**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

Gadamer, Hans-Georg. **Verdade e Método I**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 5.ed. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Petrópolis / Bragança Paulista: Vozes / São Francisco, 2003.

Heidegger, Martin. **Ser e Tempo**. Tradução de Maria Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis / Bragança Paulista: Vozes / São Francisco, 2006.

Koselleck, Reinhart. **Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Tradução de Wilma Patrícia Maas; Carlos Almeida Pereira. Rio de Janeiro: Contraponto / PUC Rio, 2006.

Marx, Karl. **O Capital: crítica da economia política**. livro 1: o processo de produção do capital. Tradução de Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

Moebius. **Major Fatal**. Tradução de Antônio Carlos Viana. Porto Alegre: L&PM, 1988.

Moebius. **Os Mundos Fantásticos de Moebius**. Tradução do Studio Art & Comics. São Paulo: Globo, 1992.

Moebius. **Le Garage Hermétique**. 2<sup>ème</sup> édition. Paris: Les Humanoïdes Associés, 2012a.

Moebius. **A Garagem Hermética**. Tradução de Fernando Scheibe. São Paulo: Nemo, 2012b

Metz, Christian. **A Significação no Cinema**. 2.ed. Tradução de Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 2014.

Moya, Álvaro de. **Shazam!** 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.;

Palmeri, Frank.. ‘The cartoon: the image as critique’. In: Barber, Sarah; Peniston-Bird, Corinna M. (editors). **History beyond the text: a student’s guide to approaching alternative sources**. London: Routledge, pp. 32-48, 2009.

Skinner, Quentin. **Visions of Politics**, volume 1: regarding method. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

Žižek, Slavoj. ‘Como Marx inventou o sintoma?’ In: Žižek, Slavoj. **Um Mapa da Ideologia**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.