

Mario Marcello Neto

Professor assistente do curso de História da
Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

E-mail: mariomarceloneto@yahoo.com.br

Felipe Radünz Krüger

Professor da educação básica e doutor em história
pela Universidade Federal do Rio Grande
do Sul.

E-mail: feliperadunz@gmail.com

APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ

TRAUMA NAS MÍDIAS: representações, narativas e impactos culturais

O trauma consolidou-se, ao longo das últimas décadas, como uma das categorias mais relevantes para a compreensão das experiências históricas contemporâneas e de seus modos de representação. Inicialmente circunscrito ao campo clínico, sobretudo no interior da psicanálise freudiana, o conceito foi progressivamente deslocado para outros domínios das ciências humanas e sociais, passando a operar como uma chave interpretativa central para pensar guerras, genocídios, violências coloniais, regimes autoritários, catástrofes tecnológicas e processos de silenciamento histórico. Esse deslocamento não ocorreu sem tensões: ele implicou revisões profundas nas formas de narrar o passado, nos regimes de memória e nas linguagens disponíveis para a elaboração simbólica do sofrimento histórico.

Desde Freud, o trauma é compreendido como um acontecimento que excede a capacidade de simbolização imediata do sujeito, rompendo aquilo que o autor definiu como o “escudo protetor” do psiquismo. Em *Além do princípio do prazer*, Freud associa o trauma à compulsão à repetição, à ruptura da temporalidade linear e ao retorno insistente do não elaborado, que se manifesta sob a forma de sintomas, lapsos e imagens recorrentes (FREUD, 2010). O trauma, portanto, não se encerra no momento do evento; ele persiste, desloca-se e reaparece, exigindo mediações simbólicas para sua elaboração. Essa compreensão é fundamental para entender por que determinadas experiências históricas resistem à narrativa histórica tradicional e demandam linguagens outras para sua inscrição.



A incorporação do trauma pela historiografia e pelos estudos culturais tensiona diretamente a ideia de uma história plenamente representável. Dominick LaCapra observa que eventos-limite, como genocídios e violências de massa, colocam em crise os modelos narrativos baseados na totalização e na causalidade linear. Para o autor, a escrita da história diante do trauma exige reconhecer a coexistência entre *acting out* e *working through*, isto é, entre a repetição não mediada do sofrimento e as tentativas críticas de elaboração que não anulam a dor, mas a reinscrevem de modo reflexivo (LACAPRA, 2001). Essa distinção é particularmente produtiva para pensar as mídias, uma vez que elas podem tanto reiterar o trauma de forma espetacularizada quanto criar dispositivos de distanciamento crítico e elaboração simbólica.

É nesse contexto que as mídias assumem papel central na construção, circulação e disputa das narrativas traumáticas. Em sociedades profundamente marcadas pela cultura visual, pela mediação técnica e pela circulação massiva de imagens, sons e narrativas, o trauma não apenas é representado, mas também experienciado, reiterado e ressignificado por meio das mídias. Filmes, séries, músicas, quadrinhos, videogames e animações tornam-se espaços privilegiados de inscrição simbólica da violência histórica, funcionando como arquivos afetivos que articulam memória, esquecimento e disputa política.

Cathy Caruth enfatiza que o trauma se caracteriza menos pela lembrança fiel do evento do que por seu retorno diferido e fragmentado. O trauma é aquilo que não pôde ser plenamente vivido no momento de sua ocorrência e que retorna de forma não linear, frequentemente por meio de imagens, silêncios e repetições involuntárias (CARUTH, 1996). Essa lógica aproxima-se profundamente das linguagens midiáticas, que operam com montagem, eclipse, fragmentação e sobreposição temporal. As mídias, nesse sentido, não apenas representam o trauma, mas reproduzem formalmente sua estrutura psíquica.

No campo específico dos quadrinhos, essa afinidade estrutural entre forma e trauma tem sido amplamente discutida. Thierry Groensteen destaca que a linguagem dos quadrinhos se constrói a partir da articulação entre

fragmentos visuais dispostos no espaço da página, produzindo sentidos a partir de lacunas, intervalos e relações não lineares (GROENSTEEN, 2015). Essa lógica da fragmentação torna os quadrinhos particularmente aptos à representação de experiências traumáticas, que resistem à continuidade narrativa. Hillary Chute, ao analisar obras como *Maus*, argumenta que os quadrinhos oferecem uma forma singular de testemunho visual, capaz de articular memória, história e afeto sem recorrer a uma ilusão de transparência representacional (CHUTE, 2016). Em *Maus*, o trauma do Holocausto não é apenas tematizado, mas formalmente inscrito na relação entre imagem, texto e silêncio.

No Brasil, esse debate tem sido aprofundado por um conjunto significativo de pesquisadores vinculados aos estudos de quadrinhos. Autores como Waldomiro Vergueiro e Sonia Maria Bibe Luyten contribuíram decisivamente para a consolidação dos quadrinhos como objeto legítimo de investigação acadêmica, destacando seu potencial narrativo, histórico e político (VERGUEIRO, 2017; LUYTEN, 2003). Mais recentemente, pesquisadores como Victor Callari e Márcio dos Santos Rodrigues têm explorado de modo sistemático as relações entre quadrinhos, história, memória e trauma, evidenciando como a cultura pop opera como espaço de elaboração simbólica de experiências históricas violentas. Callari, ao analisar narrativas gráficas contemporâneas, demonstra como os quadrinhos articulam testemunho, afeto e crítica histórica, enquanto Rodrigues enfatiza o papel da cultura pop como campo de disputa memorial e política, especialmente no contexto das violências do século XX e XXI.

Esse mesmo movimento pode ser observado em outras mídias analisadas no dossiê. O artigo dedicado ao videoclipe *The Chant*, da banda francesa Gojira, evidencia como a música e o audiovisual operam como formas de denúncia política e memória histórica. Ao abordar o genocídio cultural tibetano promovido pela ocupação chinesa desde 1949, o videoclipe constrói uma narrativa que combina sonoridade, imagens simbólicas e performance corporal para produzir uma experiência afetiva de choque e empatia. A música,



nesse caso, não atua apenas como comentário político, mas como dispositivo de reinscrição do trauma, tensionando o silêncio internacional em torno do Tibete e produzindo uma memória alternativa.

O artigo sobre *Krazy Kat* desloca o foco para o início do século XX, demonstrando como os quadrinhos já operavam, naquele contexto, como espaço de elaboração simbólica de experiências traumáticas. Ao analisar a obra de George Herriman à luz das leis segregacionistas e da violência racial nos Estados Unidos, o texto evidencia como a ambiguidade formal e identitária da tira funciona como estratégia de sobrevivência subjetiva. O trauma racial, embora raramente explicitado, manifesta-se na recusa a categorias fixas, na instabilidade dos personagens e na lógica absurda da narrativa, revelando a potência política da forma gráfica.

No campo dos videogames, o artigo dedicado a *The Killer* amplia o debate ao inserir a interatividade como elemento central da experiência traumática. Ao abordar o genocídio cambojano do Khmer Vermelho, o texto demonstra como a estética minimalista e a mecânica simples do jogo produzem uma experiência afetiva intensa, na qual o jogador é implicado eticamente na narrativa. Diferentemente das mídias não interativas, o game convoca o corpo do jogador, suas escolhas e sua responsabilidade, aproximando-se de uma forma de testemunho performativo que transforma a memória histórica em experiência sensível.

Já o artigo sobre a animação *X-Men '97* evidencia como a cultura pop contemporânea reinscreve traumas históricos e estruturais sob a forma de narrativas acessíveis e massivas. A análise da claustrofobia da personagem Tempestade, articulada às teorias de Fanon, Lélia Gonzalez e Mbembe, demonstra como o corpo negro se torna superfície de inscrição de violências coloniais persistentes. O sintoma psíquico aparece como metáfora do confinamento simbólico imposto por estruturas raciais e necropolíticas, revelando como a animação pode operar como espaço de crítica social e memória histórica.

Essas análises dialogam diretamente com o diagnóstico de Byung-Chul Han acerca da contemporaneidade. Se vivemos uma era marcada pela psicopolítica, pelo excesso de positividade e pela

individualização do sofrimento, as mídias tornam-se espaços ambíguos, nos quais traumas históricos podem ser tanto apagados quanto reativados criticamente (HAN, 2015; HAN, 2017). O trauma, longe de desaparecer, ressurge sob novas formas, atravessando tanto grandes catástrofes coletivas quanto experiências subjetivas marcadas pela precarização, pela vigilância e pela violência simbólica.

Ao reunir pesquisas que transitam entre música, quadrinhos, videogames e animação, este dossiê propõe uma reflexão interdisciplinar sobre as múltiplas formas de narrar, experienciar e elaborar o trauma nas mídias. Trata-se de reconhecer que as mídias não apenas refletem o trauma, mas participam ativamente de sua produção, circulação e disputa. Em um mundo marcado pela persistência das violências históricas e pela intensificação da mediação tecnológica, compreender essas dinâmicas torna-se tarefa urgente para os estudos históricos, culturais e midiáticos.

REFERÊNCIAS

CALLARI, Victor. As complexidades do trauma psicológico em Batman: a queda do morcego. In: NETO, Mario Marcello; KRÜGER, Felipe Radünz; RODRIGUES, Márcio dos Santos (org.). *Batman e a história*. v. 2. Porto Alegre: Editora Dokan, 2026.

CARUTH, Cathy. *Unclaimed experience: trauma, narrative, and history*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1996.

CHUTE, Hillary. *Disaster drawn: visual witness, comics, and documentary form*. Cambridge: Harvard University Press, 2016.

FREUD, Sigmund. Além do princípio do prazer. In: FREUD, Sigmund. **Obras completas**, v. 14. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GONZALEZ, Lélia. *Por um feminismo afro-latino-americano*. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*.



São Paulo: Peirópolis, 2015.

HAN, Byung-Chul. Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder. Belo Horizonte: Âyiné, 2017.

HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. Petrópolis: Vozes, 2015.

LACAPRA, Dominick. Writing history, writing trauma. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. São Paulo: n-1 edições, 2018.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. Apontamentos para uso das histórias em quadrinhos como fonte da História Política. In: RODRIGUES, Márcio dos Santos. Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. 2011. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011. p. 18–44.

VERGUEIRO, Waldomiro. Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil. São Paulo: Peirópolis, 2017.