

Editorial

Desde os anos 1970, quando a intelectualidade por fim descobriu os quadrinhos, são publicados estudos com a pretensão de desvendar linguagens, gramáticas, sistemas dos quadrinhos. Ainda que se ateste a inegável contribuição teórica e analítica, a tradição dos estudos de quadrinhos, fortemente influenciada ainda hoje pelo estruturalismo, construiu-se a partir de uma metodologia bastante restrita: era preciso apreender o objeto, isolar suas unidades, apontando sua funcionalidade no todo para então, após a dissecação, recompor um corpo universal a todos os quadrinhos, de modo que cada elemento testemunhe o quão é necessário ou contingente. Os limites desse procedimento evidencia-se na proliferação dos resultados e seus desacordos. Questões que seriam supostamente sanadas, como o que são os quadrinhos, quais são seus elementos fundamentais e o que delimita aquilo que é ou não uma história em quadrinhos permanecem em aberto.

As múltiplas definições de quadrinhos jamais foram apaziguadas, a incapacidade de se chegar a um elementar dos quadrinhos mostrou-se insistente, e com razoável facilidade pode-se contrapor exceções a qualquer universalização dos recursos que caracterizam aquilo que é ou não uma história em quadrinhos. Mesmo Thierry Groensteen, na introdução de *O Sistema dos Quadrinhos*, no tópico “A definição inencontrável”, ao avaliar qual seria a essência dos quadrinhos, atestará a aporia da missão. Daí sua aposta no dispositivo espaçotópico e na artrologia restrita e geral, tentativas parciais de não mais estudar o objeto quadrinhos a partir de sua imobilização e desmembramento, mas por sua relação e acontecimento. “Da minha parte, estou convencido que não é abordando as HQs ao nível do detalhe que poderemos, ao preço de uma ampliação progressiva, chegar numa descrição coerente e fundamentada da sua linguagem. Proponho o contrário: que os abordemos do alto, ao nível de suas articulações maiores” (GROENSTEEN, 2015, p. 13).

Caminhos semelhantes tomaram Charles Hatfield em *Alternative Comics* ao pensar os quadrinhos a partir de suas tensões e Maaheen Ahmed em *Openness of Comics* ao pegar emprestado o conceito de obra aberta de Umberto Eco para teorizar estruturas flexíveis aos quadrinhos. Observa-se, portanto, que o estudo dos quadrinhos contemporâneos traz consigo, por vezes de maneira esquizofrênica, uma vontade de potência. Conceito nietzschiano, potência

enquanto poder-vir-a-ser, que aplicado ao estudo dos quadrinhos significa uma virada metodológica. Não se trata mais de colocar o quadrinho sobre a mesa de autópsia, mas de abordá-lo em sua plena vitalidade. Aqui reconhece-se traços do método de Aby Warburg, para quem as imagens deveriam ser pensadas não pela exclusividade ou simples sequencialidade, mas por sua serialidade, capacidade sintomática de estabelecer relações múltiplas, anacrônicas e imprevisíveis. Hannah Miodrag em *Comics and Language* faria percurso parecido ao criticar o elogio ao sequencial enquanto pressuposto de transparência narrativa, ao passo que Christopher Pizzino em *Arresting Development* denunciaria o olhar organicista sobre os quadrinhos que por meio de um discurso Bildungsroman, isto é, discurso que organiza e valida uma adultidade progressiva, acaba por ocultar toda sorte de forças e contraforças.

Pensar as potências dos quadrinhos implica, portanto, em uma recusa a qualquer organização da HQ, tentativa de qualificá-la enquanto organismo fechado, para, de outro modo, abrir-se a uma cartografia dos corpos móveis, imagens rizomáticas, “corpo sem órgãos”, espaço de entradas e saídas, tempos e contratempos, ou seja, devires, pelos quais afetos e perceptos agenciam-se sensivelmente na materialidade dos quadrinhos. Em outras palavras, os quadrinhos tornam-se potentes quando voltam-se contra qualquer projeto de identidade universal e sinalizam insistentemente um ir além, ponto de fuga ontológico.

Diante dessa emergência e sua atualidade, o dossiê "Potências dos Quadrinhos" traz interessantes contribuições a essa problemática. **“A articulação de imagens em quadrinhos e em filmes”**, de Camila Augusta Pires de Figueiredo, propõe-se a analisar os processos de elaboração e articulação de imagens nas páginas dos quadrinhos e na tela de cinema de acordo com categorização do teórico Thierry Groensteen. **“Dicionário crítico: pensar definições de quadrinhos a partir de Bataille e Benjamin”**, de Lielson Zeni, constrói um dicionário crítico das histórias em quadrinhos conforme os modelos de Georges Bataille na revista *Documents* e Walter Benjamin em *Passagens* e outros pequenos textos, misto de ensaio, memória e ficção. **“Histórias em quadrinhos e memória: algumas aproximações”**, de Guilherme “Smee” Sfredo Miorando, investiga a proximidade entre os mecanismos que regem a aquisição e a manutenção da memória autobiográfica e da narrativa dos quadrinhos, pensando como a aquisição da leitura dos quadrinhos perpassa a memória e como fatores

externos à leitura também são importantes para essa experiência mnemônica individual e coletiva. **“Quadrinhos como instrumentos de crítica ou propaganda política, uma análise das hqs Reagan’s Raiders (1986-1987)”**, de Rodrigo Aparecido Araújo Pedroso, analisa de um ponto de vista historiográfico como o presidente do Estados Unidos, Ronald Reagan, foi representado na breve série em quadrinhos Reagan’s Raiders, expondo as críticas ou sátiras presentes nas HQs e discutindo as mensagens que os autores procuraram passar sobre o presidente e o contexto social e político dos EUA em meados dos anos 1980. **“Comicidade além da tira: paratextos como estratégia para produção do humor”**, de Paulo Ramos e Karoline Caetano Brito, examina as formas como os paratextos ficcionais dialogam com o humor na obra Will Tirando, mostrando como os paratextos ficcionais são utilizados como estratégia para a criação de novas camadas de humor. **“Lentidão nos quadrinhos: estratégias de desaceleração da leitura nas narrativas gráficas”**, de Greice Schneider, defende os quadrinhos como meio privilegiado para o cultivo de regimes lentos. **“O museu transformado em campo operatório em Guardiães do Louvre”**, de Rafael Senra Coelho, analisa o romance gráfico de Jiro Taniguchi a partir de um ponto de vista benjaminiano. **“O Perfuraneve: entre a desesperança e a resistência”**, de Susana Dobal e Jorge Alam Pereira dos Santos, analisa o romance gráfico francês como chave de leitura da nossa realidade. **“O poético em quadrinhos, o poético dos quadrinhos”**, de Leonardo Pogliã Vidal e Murilo Ariel de Araujo Quevedo, averigua a possibilidade da escrita da poesia em quadrinhos, assim como a adaptação de poemas para os quadrinhos. **“Por uma deca-análise da criação da imagem nos quadrinhos”**, de Amaro Xavier Braga Jr, vai olhar para as páginas de Sandman a partir da tábua de conceitos propostos por Donis A. Dondis. Por fim, **Os quadrinhos italianos pós-77 e o povo porvir: Ranxerox e Squeak the Mouse**, de Alexandre Linck Vargas e Ciro Inácio Marcondes, propõe visitar a geração de quadrinistas italianos pós-eventos de 1977 (em especial RanXerox e Squeak the Mouse) para discutir as potências dos quadrinhos relacionadas às revoltas, aos povos, à modernidade e à própria estética do meio.

Desejamos uma ótima leitura!

Alexandre Linck Vargas

Ciro Inácio Marcondes

10.19177/memorare.v6e220191-3

A ARTICULAÇÃO DE IMAGENS EM QUADRINHOS E EM FILMES

COMICITY BEYOND STRIP: PARATEXTS AS STRATEGY OF HUMOR PRODUCTION

Camila Augusta Pires de Figueiredo¹

10.19177/memorare.v6e220194-15

Resumo: O presente estudo se propõe a analisar a potencialidade da mídia dos quadrinhos em comparação com a mídia do cinema, no que se refere ao layout de página/tela. Examinaremos os processos de elaboração e articulação de imagens nas páginas dos quadrinhos e na tela de cinema de acordo com categorização do teórico Thierry Groensteen, um aspecto de extrema importância quando se analisa adaptações de quadrinhos para o cinema. Para isso, apontaremos algumas das possibilidades estéticas no layout da página, bem como alguns dos princípios que os diretores devem ter em mente ao decidir como transpor os quadrinhos para o cinema.

Palavras-chave: Quadrinhos. Filmes. Adaptação.

Abstract: The present study proposes to analyze the potential of the comics medium in comparison with the cinema medium in terms of page/screen layout. We will examine the processes of elaboration and articulation of images on the comics page and on screen according to Thierry Groensteen's categorization, an aspect of utmost importance when analyzing comics books adaptations into films. In order to do this, we will point out some of the aesthetic possibilities in page layout, as well as some of the principles directors should keep in mind when deciding how to transpose comics to film.

Keywords: Comics. Films. Adaptation.

1 INTRODUÇÃO

Engana-se quem pensa que os quadrinhos são uma arte recente ou contemporânea. Os quadrinhos modernos surgiram mais ou menos na mesma época que o cinema dos irmãos Lumière. E, se considerarmos os proto-quadrinhos, ou os quadrinhos antigos, a arte sequencial pode ter suas origens registradas até mesmo na época das cavernas.

Desde o início, quadrinhos e cinema sempre caminharam juntos, se apoiando e se inspirando mutuamente. Quadrinhos produzidos no século XIX se inspiravam em temas e elementos do cinema, e até mesmo Will Eisner, um dos maiores quadrinistas do século XX, é conhecido por ter

¹ Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com estágio doutoral na Technische Universität Braunschweig, Alemanha. Sua pesquisa concentra-se em estudos de intermedialidade, com ênfase em transmedialidade e adaptações. Atualmente trabalha na Editora UFMG, como vice-diretora. E-mail: camilafig1@gmail.com.

usado ângulos cinematográficos e técnicas de *chiaroscuro* em *The Spirit*, publicado pela primeira vez em 1940. O inverso também é verdadeiro: adaptações de quadrinhos remontam a 1900, com uma série de filmes produzidos pela Edison Film Company, baseada em “Happy Hooligan”, quadrinhos de Frederick Burr Opper.

No entanto, essa proximidade inicial não é suficiente para explicar a enorme onda de adaptações de filmes em quadrinhos que se observa desde o início do presente século. Porém, mais interessante, tal proximidade também não serve para compreender porque certos filmes não são considerados adaptações bem-sucedidas dos quadrinhos, embora sejam considerados “fiéis” a eles. Dentre os vários aspectos que podem influenciar a recepção de adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema estão a estética de uma história em quadrinhos em particular e as características de cada uma das mídias envolvidas.

No presente estudo, examinaremos os processos de elaboração e articulação de imagens na página das histórias em quadrinhos e na tela do cinema, de acordo com categorização de Thierry Groensteen. Também observaremos os efeitos desses processos sobre o espectador e o leitor. Para isso, utilizaremos exemplos de alguns quadrinhos bastante conhecidos, com ênfase no estudo de caso de *Sin City*, nas versões dos quadrinhos de Frank Miller e do filme de Robert Rodriguez (com colaboração do próprio Miller).

2 DIFERENTES CARACTERÍSTICAS DE MÍDIA

Enquanto os quadrinhos geralmente são compostos de vários quadros organizados espacialmente na página, a tela do filme é geralmente preenchida com vinte e quatro fotogramas por segundo, organizados em uma sequência temporal linear. Ou, nas palavras de Scott McCloud, “[um] quadro sucessivo de um filme é projetado exatamente no mesmo espaço – a tela – enquanto cada quadro de quadrinhos deve ocupar um espaço diferente. O espaço faz para os quadrinhos o que o tempo faz para o cinema!” (1994, p. 7)

No cinema, esse espaço é afetado apenas por mudanças na proporção ou por técnicas não tradicionais geralmente usadas apenas em filmes experimentais (considerando como a imagem é exibida na tela, não seu tamanho ou outros aspectos materiais). Os quadros dos quadrinhos, por outro lado, podem ser apresentados em diversas dimensões, formas e locais na página. A constância dos quadros no cinema é, portanto, uma característica relevante e distinta, que estabelece, com raríssimas exceções, uma qualidade midiática intrínseca dessa mídia e a difere, assim, da mídia dos quadrinhos.

Apesar da semelhança no que se refere à narrativa sequencial das duas formas, o estudo entre elas extrapola em muito a simples comparação entre frames de filmes e quadros dos quadrinhos ou

a investigação da influência de técnicas dos quadrinhos no cinema ou vice-versa. Poucos foram, no entanto, os pesquisadores que se debruçaram teoricamente sobre as suas características midiáticas ou propriedades formais principais, a fim de estabelecer critérios palpáveis de análise. Pierre Fresnault-Deruelle e Francis Lacassin foram responsáveis pelas primeiras teorizações na área, ainda nas décadas de 1970 e 1980. A partir da década de 1990 o debate sobre quadrinhos evolui no ambiente acadêmico e eles começam a ser pensados a partir de categorias próprias. Embora tais categorias ainda estivessem muito ligadas aos elementos da linguagem do cinema, é nesse momento que a posição de centralidade da sétima arte deixa de ser um ponto crucial no estabelecimento do campo teórico dos quadrinhos. Fundamentais para esse momento passam a ser as publicações do estudioso franco-belga Thierry Groensteen, especialmente *Système de la bande dessinée* (1999; traduzido para o português em 2015).

No artigo “Du 7e au 9e art: l’inventaire des singularités” (1990), Groensteen examina as diferenças envolvendo filmes e quadrinhos. O autor sugere que, para analisar os aspectos de cada mídia, é importante distinguir três critérios:

- a. o material da expressão;
- b. o processo de elaboração; e
- c. o modo de articulação.

O primeiro critério é a qualidade e o tipo de imagem nas duas mídias, que geralmente são desenhadas em quadrinhos e “concretas” no cinema (imagens reais capturadas pelas lentes da câmera). Nesse aspecto, também é necessário apontar a influência da tecnologia digital na produção de quadrinhos e na produção cinematográfica, pois muitos quadrinhos não são mais desenhados pelas mãos do artista, mas desenvolvidos digitalmente. O mesmo acontece com o cinema, pois o CGI é hoje um recurso comum para possibilitar a “materialização” de imagens virtuais na tela.

Segundo, o processo de elaboração refere-se ao estilo pessoal do diretor/artista, às escolhas de imagem (objetos e personagens a serem filmados/desenhados, distância da câmera/foco, ângulo, moldura ou enquadramento, cores, iluminação, etc.) e à criação de imagens (filmadas e editadas no cinema e desenhadas em quadrinhos).

O terceiro aspecto, o modo de articulação, é responsável pela forma como as imagens são organizadas na página e na tela e compreende procedimentos diferentes em cada mídia. No cinema, o modo de articulação é chamado *mise en chaîne*.² Esse processo é mais conhecido como edição ou montagem e denota a articulação de partes do material gravado em um discurso cinematográfico

² No processo de elaboração e no modo de articulação do cinema, Groensteen usa a terminologia *mise en chaîne* proposta por André Gaudreault em *Du littéraire au filmique: système du récit*. Paris: Méridiens/Klincksieck, 1988.

coerente, organizado de acordo com o tempo da narrativa, que deve obedecer à cronologia e duração planejadas para o filme (1990, p. 26).

Nos quadrinhos, o modo de articulação é chamado por Groensteen como *mise en réseau*, que pode ser subdividido em três momentos: *découpage*,³ *mise en page* e *tressage*.⁴ Enquanto a principal preocupação da *découpage* e da *tressage* é a articulação semântica do conteúdo narrativo entre e ao longo dos quadros e páginas, é função da *mise en page* definir os aspectos fundamentais do layout da página, garantindo a melhor proporção e posição de quadros dentro de uma página, de modo a garantir ao leitor uma página com uma ordem global estética eficiente.

A *mise en page*, como Groensteen a define, se refere a uma superfície, forma e local específicos para cada quadro da página. Ela lida com a contiguidade das imagens, organizando em uma página (ou, em alguns casos, em uma composição de página dupla) o número adequado de quadros, cujo conteúdo já havia sido determinado pela *découpage* (1990, p. 28). Embora as escolhas na *découpage* e na *tressage* certamente influenciem o layout da página final, elas não o determinam; esta é a função da *mise en page*.

Tabela 1: Modo de articulação de Groensteen comparado a quadrinhos e filmes.

	CINEMA	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	
Modo de articulação	<i>Mise en chaîne</i> (a organização de partes do material pré-existent de acordo com o tempo)	<i>Mise en réseau</i> (a organização dos quadros de acordo com o tempo e o espaço)	<i>Découpage</i>
			<i>mise en page</i> (layout da página)
			<i>Tressage</i>

Portanto, enquanto no cinema, a categoria *mise en chaîne* determina o layout, nos quadrinhos, a parte estética da página é definida na *mise en page*. Essa distinção reforça os diferentes procedimentos envolvendo a *mise en chaîne* e a *mise en réseau*; eles não são processos equivalentes nas duas mídias. Essa diferença é importante porque, como argumenta Groensteen, no cinema, “o termo *edição* (*montagem*) é encontrado algumas vezes em estudos de quadrinhos para designar o layout ou uma espécie de compromisso entre o layout e as divisões” (2007b, p. 101). Segundo o autor, esta afirmação está errada por dois motivos. Primeiro, porque, em oposição à *mise en chaîne* cinematográfica – que obedece a uma única dimensão linear (tempo) –, na *mise en réseau* as partes

³ A *découpage* – um termo também comumente usado no cinema – “consiste em dividir a ação em unidades formal e materialmente autônomas, os quadros ou molduras” que devem oferecer ao leitor uma “verdadeira ilusão de continuidade” (1990, p. 26) Minha tradução.

⁴ A *tressage* estabelece um diálogo entre dois ou mais quadros dentro de uma página (contígua ou não) ou dentro de várias páginas, adicionando correspondências significativas entre eles. Essas correspondências podem resultar do uso de isomorfismo, simetria, oposição, repetição ou complementaridade de cores (1990, p. 28).

do material estão sujeitas a um duplo princípio de organização: tempo e espaço. E segundo, porque filmar e editar no cinema são dois processos distintos e consecutivos – primeiro, o filme é filmado; depois editado. Nos quadrinhos, o desenho e a disposição dos quadros são etapas concomitantes. Isso significa que, antes de começar a trabalhar em uma página de quadrinhos, o artista deve pensar nas imagens, ângulos, distâncias, palavras, separações e conexões apropriadas do quadro e seu layout na página. Todos esses aspectos são considerados em conjunto e concomitantemente.

3 LAYOUT DA PÁGINA *VERSUS* LAYOUT DA TELA

Em *The System of Comics* Groensteen propõe que para analisar e descrever o layout de uma página de história em quadrinhos é necessário responder a três perguntas:

1. O layout da página é regular ou irregular?
2. É discreto ou ostensivo?
3. Qual é a motivação do artista para escolher esse layout específico?

Para determinar se uma página é regular, pode-se considerar três elementos.⁵ Primeiro, se várias páginas são divididas da mesma maneira; a seguir, se os quadros em uma única página têm a mesma altura; e, finalmente, se a largura dos quadros é constante. Um quadro irregular pode se adaptar à largura do conteúdo a ser representado. Em *Watchmen* de Alan Moore, por exemplo, o layout é regular na maioria das vezes, na forma de uma grade de três por três ou de nove quadros por página (Fig. 1A e 1B). Segundo Groensteen, uma divisão regular tem certas vantagens. Além de conferir um ritmo à narrativa, também aumenta o impacto daquelas páginas que se diferem da configuração tradicional.

Fig. 1A-1B: O layout regular da página em *Watchmen* e uma de suas variações.



Fonte: Capítulo VII, p. 1; Capítulo XI, p. 12

⁵ Os três elementos que definem regularidade (ou níveis de regularidade) são discutidos em mais detalhes no artigo de Groensteen, “Tendances Contemporaines de la Mise en Page”, p. 44).

Decidir se uma página é discreta ou ostensiva é algo absolutamente subjetivo. Depende do leitor determinar se, em uma determinada página, a ênfase está na história contada ou nas imagens exibidas. No primeiro caso, a página seria considerada discreta; no último, ostensivo.

Com o objetivo de facilitar a tarefa de responder à terceira pergunta, Groensteen sugere que procuremos a correlação entre conteúdos icônicos e narrativos. A conexão entre esses dois elementos pode nos ajudar a entender a motivação do artista para escolher um determinado layout para uma página.

Tabela 2: Perguntas sobre como examinar um layout de página, de acordo com Groensteen

Perguntas para examinar um layout de página	
A página é regular ou irregular?	- Várias páginas estão divididas da mesma maneira? - Os quadros em uma única página têm a mesma altura? - A largura dos quadros é constante?
A página é discreta ou ostensiva?	- A ênfase está na história ou nas imagens?
Qual é a motivação do artista?	- Qual a correlação entre conteúdos icônicos e narrativos?

Qualquer que seja o layout escolhido pelo artista, Groensteen argumenta que os quadros devem ser desenhados e organizados de forma que:

- a. Eles respondam a opções compatíveis, pois a escolha de um quadro em uma página restringe o leque de possibilidades para outros;
- b. eles ofereçam ao leitor uma rota de leitura desprovida de ambiguidade e;
- c. eles obedeçam a um princípio de ordem estética.

Essa ordem estética pode ser considerada em dois níveis distintos: o nível local de um quadro específico e o nível global da página (2007b, p. 101). No nível local de um quadro, a visão do leitor é focada nas características estéticas de um determinado quadro, resultando em uma leitura visual momento a momento. No nível global da página, a visão do leitor é periférica; deve considerar as qualidades estéticas da página (ou, em alguns casos, da página dupla) de uma perspectiva panorâmica. A página é visualmente lida em sua totalidade.

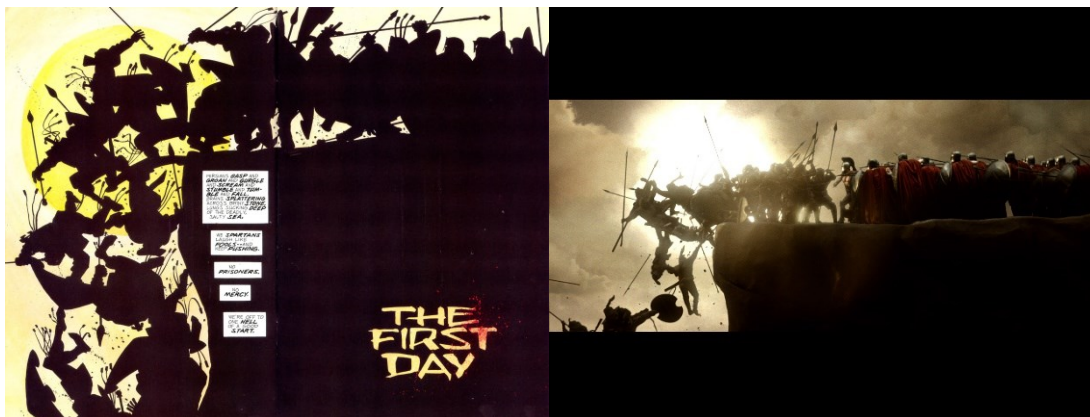
Os layouts de página podem variar significativamente nos quadrinhos e também é possível identificar tendências recursivas em estilos de layouts de página. Segundo Groensteen, uma das tendências mais recorrentes nas produções contemporâneas – que certamente é marcada por uma grande variedade de estilos – é o uso de *images-bandeaux* ou *cases paysages*, em que a imagem

ocupa a largura total da página. Em uma obra de layout geralmente regular, um quadro superdimensionado, como o *image-bandeau*, interrompe o ritmo da história, causando um choque visual ao leitor (2007a, p. 45).

Trabalhos do mesmo artista também podem apresentar padrões de layout diferentes. Frank Miller, por exemplo, é conhecido por uma grande diversidade nesse aspecto. Cada um de seus trabalhos apresenta uma qualidade distinta e alguns deles possuem layouts de páginas incomuns ou totalmente irregulares, nos quais a ideia de tiras como elemento essencial do meio de quadrinhos é completamente abandonada. Em muitas obras, o artista emprega regularmente composições panorâmicas de página inteira, maior que uma página e até de página dupla, nas quais pequenos quadros são muitas vezes sobrepostos.

Essas grandes composições às vezes conseguem atravessar a mancha da página, fazendo com que ela se assemelhe a uma pintura ou mesmo a um fotograma de filme. Talvez por essa característica os trabalhos de Miller tenham inspirado várias adaptações ao cinema. É o caso de *300*, um filme de 2007 do diretor Zack Snyder, como mostrado nas Fig. 2A e 2B.

Fig. 2A e 2B: Uma composição de página dupla de Miller *300* e um quadro em sua versão cinematográfica



Na próxima seção, analisaremos o layout da página em *Sin City*, de Frank Miller, e o layout da tela em sua versão cinematográfica, de acordo com os parâmetros de Groensteen.

4 LAYOUTS DE PÁGINA E DE TELA EM *SIN CITY*

Sin City é uma série de romances gráficos em estilo *noir* do artista Frank Miller, publicada durante os anos de 1990. É desenhado principalmente em preto e branco com alto contraste, embora algumas vezes as cores sejam usadas para realçar elementos para fins específicos. *Sin City* é uma narrativa típica de detetive *hard-boiled*, com cartéis, empresas criminosas, policiais corruptos e *femmes fatales*. A série tem seis histórias principais e vários outros contos independentes, estes

últimos reunidos em um volume. As histórias são todas ambientadas na violenta Basin City, uma cidade fictícia no oeste americano, onde a única lei em vigor é o próprio senso de justiça. As histórias se sobrepõem constantemente, fazendo com que personagens de livros diferentes se encontrem inesperadamente ou criando situações nas quais um determinado personagem se refere a episódios encontrados em outros volumes.

O filme de 2005 de Robert Rodriguez condensa as tramas de três livros e cada um deles descreve a jornada pessoal de um homem: Em “The Hard Goodbye”, Marv decide vingar a morte de uma prostituta que foi assassinada na cama, bem ao lado dele. “The Big Fat Kill” conta a história de Dwight McCarthy que, após o assassinato acidental de um policial na “Cidade Velha”, o distrito da luz vermelha em *Sin City*, tenta proteger suas amigas prostitutas. Em “The Yellow Bastard”, o protagonista é John Hartigan, o último policial honesto da cidade. No dia de sua aposentadoria, Hartigan decide salvar uma garota das mãos inescrupulosas de Roark Jr., o filho demente de um senador que mata jovens por prazer. Além dos três livros, o prólogo do filme é retirado do conto “The Customer is Always Right” do livro “Booze, Broads & Bullets”.

No filme, as tramas dos três livros e do conto são reproduzidas na seguinte ordem: primeiramente o prólogo de “The Customer is Always Right”; depois “That Yellow Bastard”; em seguida “The Hard Goodbye” e “The Big Fat Kill”; retornando para “That Yellow Bastard”. Além disso, no final do filme, há um epílogo em que o personagem de “The Customer is Always Right” volta para assassinar Becky, um personagem de “The Big Fat Kill”. Esta sequência do epílogo foi originalmente escrita para o filme. Note-se que a cronologia usada na versão cinematográfica não é a mesma dos eventos da série de graphic novels, como o suicídio de John Hartigan, por exemplo, exibido no filme após as tramas de Marv e Dwight, que na verdade acontece anos antes dos eventos dessas duas histórias da série de Miller.

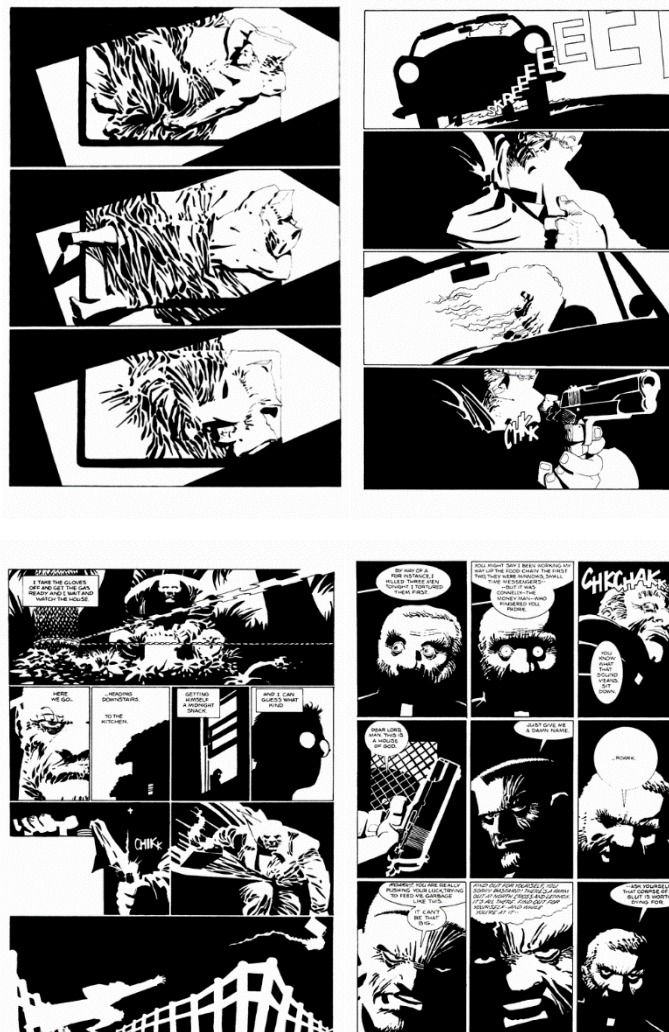
Parte do sucesso do filme reside em sua fidelidade a vários elementos da graphic novel, como o estilo de escrita com uma abundância de narração em *voice-over*, bem como seus eventos violentos, retratados sem censura. No entanto, a reprodução do estilo visual da graphic novel é a principal razão do sucesso crítico e comercial do filme de Rodriguez.⁶

Completamente diferente de *Watchmen*, de Alan Moore, em termos de layout de página, na série *Sin City* o layout é irregular. No entanto, alguns layouts específicos são vistos repetidamente. Embora os quadros não sejam tratados como elementos fundamentais de uma página, seu uso é recorrente; assim como o uso de tiras, outra marca registrada dos quadrinhos. No entanto, a maneira como esses conhecidos elementos de quadrinhos são empregados é muito diferente do uso tradicional.

⁶ Conforme comprovam as críticas dos principais jornais e revistas norte-americanas, disponíveis no site Metacritic: <<https://www.metacritic.com/movie/sin-city/critic-reviews>>.

Páginas regulares de três e quatro tiras (tiras semelhantes em altura e largura), por exemplo, são bastante incomuns. Existem cerca de oito delas nas 200 páginas de *Sin City: The Hard Goodbye*. Tiras de altura semelhantes, mas divididas de maneiras diferentes (colunas de tamanhos irregulares) são um pouco mais comuns; elas ocorrem em aproximadamente dez páginas. Quadros do mesmo tamanho que cobrem uma página inteira são extremamente raros; apenas três casos foram encontrados (um de três por três, um de três por dois e uma grade de dois por três, nas páginas 73, 36 e 19, respectivamente, como em Fig. 3A-3D).

Fig. 3A-3D: Exemplos de *The Hard Goodbye*: páginas regulares de três e quatro tiras (p. 68; 77), tiras de igual altura, mas divididas em colunas irregulares (p. 167) e quadros de tamanho igual, formando uma grade de três por três em uma página (p. 73)



Como acontece com outros trabalhos de Frank Miller, há um grande uso de composições de página inteira em *Sin City*, que podem ou não estar dentro do espaço da margem da página. Diferentemente de outros trabalhos que usam esse mesmo layout de página é que, na série de Miller, os elementos geralmente aparecem em páginas completamente em branco ou totalmente

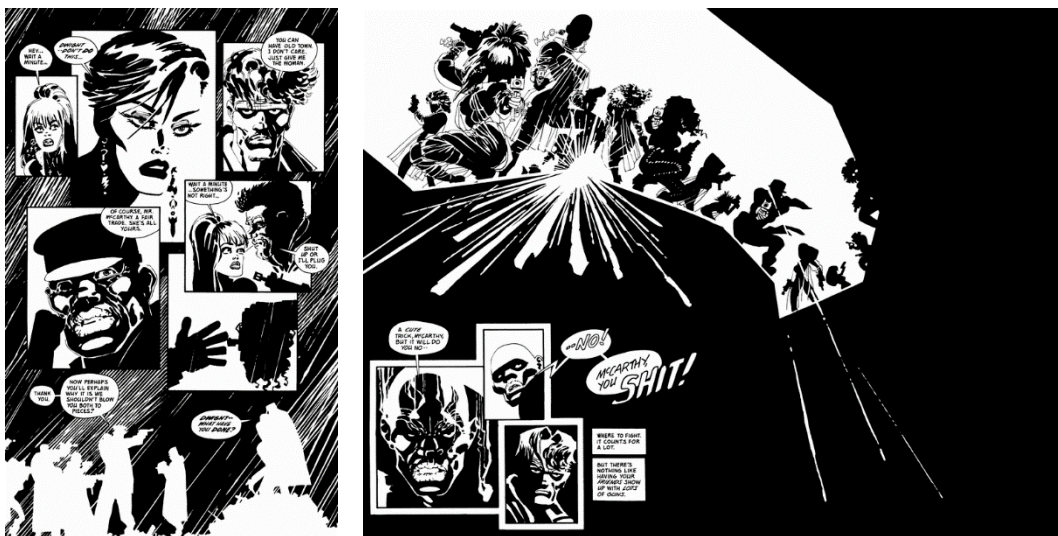
escuras, devido ao estilo de alto contraste em preto e branco. Nesse tipo de layout, a ênfase é dada aos personagens ao invés do cenário (Fig. 4A-4B). Também comuns são as composições de páginas duplas, embora não sejam usadas com tanta frequência quanto o layout de página inteira; as páginas duplas geralmente excedem as margens da página e geralmente são usadas na abertura dos capítulos. Outro aspecto importante é que as composições de página inteira e de página dupla muitas vezes têm de disputar a atenção do leitor com outros pequenos quadros sobrepostos (ver Fig. 5A-5B).

Fig. 4A-4B: Páginas inteiras em branco e escuras



Fonte: “The Hard Good-Bye”, p. 34 e “That Yellow Bastard”, p. 57

Fig. 5A-5B: Uma composição de página inteira e de página dupla com quadros sobrepostos.



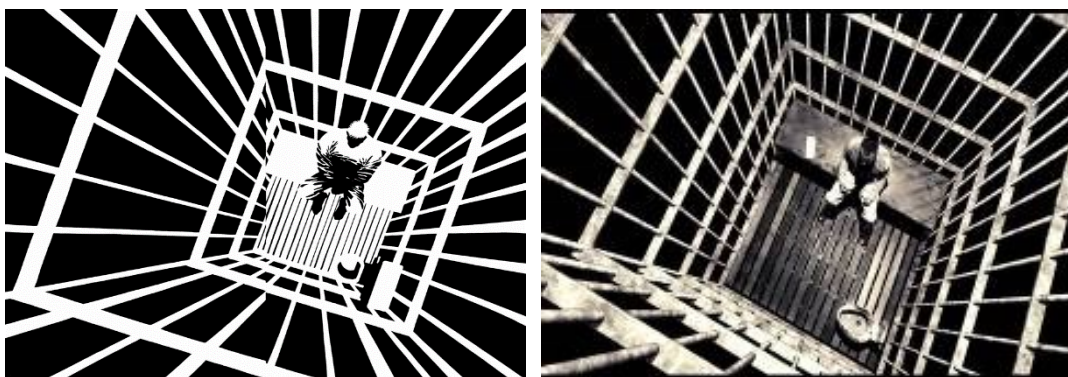
Fonte: “The Big Fat Kill”, p. 160; p. 162-163

Com exceção desses layouts específicos, o restante das páginas usa um design de layout bastante variável, no qual mudanças bruscas de página para página ocorrem sem nenhuma razão aparente além do desejo de chocar visualmente o leitor.

Considerando que no cinema o layout da tela é completamente regular, a inconstância do layout no trabalho de Miller pode parecer a princípio um grande obstáculo. No entanto, a abundância de composições de página inteira e de página dupla em *Sin City* favorece sua adaptação cinematográfica, pois as páginas são usadas como *storyboards*. Ou, como Keith Booker explica: “Os romances gráficos de [*Sin City*] são usados essencialmente como *storyboards* para o filme, e vários quadros do filme podem ser reconhecidos como reproduções virtuais de quadros específicos dos romances gráficos” (2007, p. 159) Na verdade, essa é talvez a primeira vez na história das adaptações de quadrinhos que o diretor utilizou a história em quadrinhos como *storyboard* para o filme pronto para ser filmado, com todos os seus elementos visuais e verbais.⁷

Quando, em *Sin City*, uma página inteira ou uma composição de página dupla não tem outros quadros sobrepostos, observa-se que esta página corresponde exatamente a um quadro na tela do cinema. Esse é o único momento em que é percebida uma equivalência perfeita entre os layouts de página e tela dessas duas mídias. Talvez a única diferença que ocorra em momentos específicos da adaptação seja que, quando uma página inteira completamente em branco ou escura é transposta para o filme, mais detalhes do cenário acabam sendo visíveis. Isso se dá devido aos tons de cinza usados no filme e em seus processos de iluminação, em oposição ao romance gráfico preto e branco de alto contraste (Fig. 6A-6B).

Fig. 6A-6B: Uma composição escura de duas páginas em “That Yellow Bastard” (p. 88, 89) e sua versão cinematográfica.



No entanto, nem todas as páginas correspondem a um quadro idêntico no filme. Nos casos em que vários quadros estão dispostos em uma página ou vários quadros estão sobrepostos em um

⁷ Os elementos verbais da página (os balões de fala e as caixas de narração, amplamente usados em *Sin City*) são transpostos para o filme quase literalmente.

quadro maior ou numa composição de página inteira, cada quadro é cuidadosamente adaptado como um *frame* do filme, como as Figuras 7 e 8A-F a seguir mostram:

Fig. 7: Uma página de vários quadros.



Fonte: “That Yellow Bastard“, p. 40

Fig. 8A-8F: Uma sequência *frame a frame* da página mencionada acima



Fonte: Rodriguez e Miller, *Sin City*, 2004



Observa-se que há um cuidado – quase uma obsessão – em se seguir a ordem de leitura quadro a quadro conforme disposição na página, a dizer: 1. Quadro maior da página, em que é possível ver Hartigan se aproximando; 2. Close no rosto da garota assustada; 3. Hartigan pede para ela cobrir os olhos; 4. Ela obedece; 5. Com uma mão, o vilão protege o ouvido e com a outra, mira no policial e atira; 6. Vemos que o tiro atinge Hartigan de raspão, no ombro. Indubitavelmente, pode-se afirmar que o diretor pensou a filmagem dessa sequência inteira, desde o posicionamento das câmeras e a iluminação, até as falas dos personagens, com base em uma leitura quadro a quadro de uma única página da graphic novel de Frank Miller. Essa operação não se limita a essa sequência, mas se repete em vários momentos na longa-metragem.

5 CONCLUSÃO

Ao discutir as razões pelas quais a página de uma história em quadrinhos é diferente da tela de cinema, Thierry Groensteen propõe que o layout seja determinado pelo modo de articulação, presente tanto no cinema quanto nos quadrinhos, embora ele compreenda procedimentos diferentes em cada meio. O autor também afirma que, para analisar e descrever o layout de uma página de quadrinhos, três perguntas devem ser respondidas: 1. O layout da página é regular ou irregular? 2. É discreto ou ostensivo? 3. Qual é a motivação do artista para escolher esse layout específico?

Como tentativa de responder às três perguntas de Groensteen, observamos que, em geral, as obras de Frank Miller não possuem um estilo de layout específico; algumas possuem layouts de páginas incomuns ou totalmente irregulares, nos quais a ideia de tiras e quadros como elemento essencial da mídia dos quadrinhos é deixada de lado. É o caso da série *Sin City*. Em completa oposição ao *Watchmen*, de Alan Moore, o layout da página na narrativa de Miller é irregular e quase sempre ostensivo, pois é o layout que tende a determinar o ritmo e estilo da narrativa e não o contrário.

A abundância de composições de página inteira e página dupla em *Sin City* colabora com a adaptação do filme, pois as páginas são usadas com sucesso como *storyboards* prontos para serem

filmados em todos os seus elementos visuais e verbais. Mas, nos casos em que vários quadros são organizados em uma página ou vários pequenos quadros incrustados são encontrados em um quadro maior ou em uma composição de página inteira, cada quadro é adaptado como um *frame* do filme.

Finalmente, para responder à terceira pergunta de Groensteen, podemos supor que o layout irregular e ostensivo escolhido por Miller para a série *Sin City* – em que mudanças bruscas ocorrem de uma página para outra sem motivo aparente – pode ser visto como uma tentativa de desestabilizar e impressionar o leitor a cada página virada. E esta configuração de layout de página irregular e aparentemente caótico parece refletir de maneira apropriada o caos nas violentas ruas de Basin City.

REFERÊNCIAS

BOOKER, Keith M. **May Contain Graphic Material: Comic Books, Novels and Films**. Westport: Praeger Publishers, 2007.

GROENSTEEN, Thierry. “Du 7e au 9e art: l'inventaire des singularités” **CinémAction**, hors série Cinéma et bande dessinée, Courbevoie, p. 16-28, été 1990.

GROENSTEEN, Thierry. “Tendances Contemporaines de la Mise en Page” **Neuvième Art**, CNBDI-L'An 2, n. 13, p. 44-51, janvier 2007a.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2007b.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. New York: Harper Perennial, 1994.

MILLER, Frank. **300**. 5 vols. Milwaukee: Dark Horse, 1998.

MILLER, Frank. **Sin City: The Hard Goodbye**. 2nd ed. Milwaukee: Dark Horse, 2005.

MILLER, Frank. **Sin City: The Big Fat Kill**. 2nd ed. Milwaukee: Dark Horse, 2005.

MILLER, Frank. **Sin City: That Yellow Bastard**. 2nd ed. Milwaukee: Dark Horse, 2005.

MOORE, Alan. **Watchmen**. Ilustr. David Gibbons. New York: DC Comics, 1995.

SIN CITY. Dir. Robert Rodriguez, Frank Miller. Com Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen, Jessica Alba. Buena Vista, 2005.

Submetido em: 29/092019. Aprovado em: 10/12/2019.

DICIONÁRIO CRÍTICO: PENSAR DEFINIÇÕES DE QUADRINHOS A PARTIR DE BATAILLE E BENJAMIN

CRITICAL DICTIONARY: THINKING COMICS DEFINITIONS BASED ON BATAILLE AND BENJAMIN

10.19177/memorare.v6e2201918-36

Lielson Zeni⁸

Resumo: A proposta deste artigo é construir um dicionário crítico conforme o modelo de Georges Bataille na revista *Documents*. Nela, o escritor francês publicava ensaios, textos curtos e fragmentários que chamou de “dicionário crítico”, nos quais definia termos como “o informe” e “o olho”, por exemplo. Os vocábulos que redigi a seguir tratam das histórias em quadrinhos, como “o espaço”, “a mão”, “a página”, entre outros. É tal como Bataille, proponho unir imagens e textos. A forma da escrita, além do próprio Bataille, se dirige mais ao modelo fragmentado e de citações de Walter Benjamin, sobretudo, *Passagens* e os pequenos textos, misto de ensaio, memória e ficção de *A rua de mão única*. Jogo aqui minha chance (palavra valiosa tanto para Bataille quanto para Benjamin) de confluência entre esses autores ao arriscar usá-los como modelo crítico para as histórias em quadrinhos, tema que trataram apenas de passagem

Palavras-chave: Dicionário Crítico. Georges Bataille. Walter Benjamin.

Abstract: My aim with this paper is to create a critical dictionary such as George Bataille created for *Documents*, his magazine. The french writer has published essays, short and fragmentary writings, which were called “critical dictionary”, in this texts he proposed definitions to terms like “the uniform” and “the eye”, for example. The words definitions I wrote orbit around comics, e.g.: the space, the hand, the page, and others. Alike Bataille, I propose to join images and verbal texts. My writing, despite Bataille's influence, is closer to Walter Benjamin's fragmentary and quotation work. Essentialy, I referred to his books “*As passagens*”, and the short writings, essay and memoir and fiction mix, “*A rua de mão única*”. Here, I take my chance (such a valuable word for Bataille and Benjamin) of confluence between the authors when I risk to use them like critical model to comics, a subject that both dealt very briefly.

Key Words: Critical Dictionary. Georges Bataille. Walter Benjamin.

1 APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Este ensaio surgiu como texto de avaliação para disciplina da pós-graduação em Ciência da Literatura na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Essa disciplina dedicou-se, durante um semestre, a buscar aproximações, relações e discrepâncias entre os escritores Georges Bataille e Walter Benjamin. O professor Marcelo Jacques de Moraes, responsável pela condução das aulas, propôs leituras de trechos de diversas obras desses dois autores e, a partir daí, estabeleceu contato entre o uso de alguns termos e de procedimentos argumentativos e epistemológicos que podem ser

⁸ Bacharel em Comunicação Social, Habilitado em Publicidade e Propaganda (UFPR, 2003), Bacharel em Português, Habilitado em Estudos Literários (UFPR, 2008), Mestre em Letras: Estudos Literários (UFPR, 2007), doutorando em Letras: Ciência da Literatura (UFRJ, previsão de conclusão em 2021). E-mail: lielson@gmail.com.

encontrados na bibliografia de ambos. Ao final do curso, foi pedido aos alunos que produzissem um texto inédito em que pelo menos um dos autores fosse tratado ou que se lidasse com algum paralelo possível entre eles.

Diante dos procedimentos bastante particulares de Bataille e de Benjamin para a escrita de artigos e ensaios, busquei trazer alguns dos métodos usados por eles para a análise no meu campo de pesquisa, as histórias em quadrinhos. Assim, este texto trata de definições de histórias em quadrinhos, sobretudo àquelas mais ligadas à esse dispositivo, tentando emular a fragmentação e a colagem de texto em processo dialético como o teórico alemão fazia, em obras como *Rua de Mão Única e Passagens*, mas em um formato de “Dicionário Crítico” usado pelo escritor francês e alguns dos outros colaboradores da revista *Documents*.

Palavras do léxico do pensamento de ambos aparecem vez ou outra na minha redação do Dicionário Crítico de Histórias em Quadrinhos, em mais um ato de buscar contato com ambos. Da mesma forma que na publicação francesa, a ideia não é gerar um dicionário completo, exaustivo, preocupado em dar conta do todo ou do que se poderia escolher como mais relevante na linguagem das histórias em quadrinhos. Portanto, alguns termos são escolhidos a partir da própria possibilidade de relação e de circularidade entre eles.

Também empenho no texto noções mais materialistas da forma da linguagem dos quadrinhos e de seus processos, tanto de produção quanto de leitura. Isso se deve ao entendimento de que ambos são autores que trabalham não com definições metafísicas, mas, sim, formulações de base bastante material e voltadas, mais acentuadamente em Bataille, ao próprio corpo que coleta as impressões que vão alimentar as reflexões.

Soma-se às alusões e citações de Walter Benjamin e Georges Bataille outras citações textuais, de teóricos das histórias em quadrinhos, de Charles Baudelaire — poeta caro a Benjamin —, entre outros autores. Um último procedimento é emulado a partir da revista *Documents*: o de relacionar texto e imagens não em simples relação de esclarecimento ou redundância, mas de modificação e contaminação.

Esta proposta dá continuidade, em certa medida, a uma prática iniciada em parceria com Maria Clara Carneiro no blog “Janota Balbúrdia”, em que nos propomos a explicitar alguns termos mais teóricos usados em textos do blog “Balbúrdia”, no qual escrevemos crítica de quadrinhos. Lá, entretanto, não há o desejo de aproximar da escrita de Bataille e Benjamin, e sim uma forma mais sintética de explicação, emulando notas de rodapé⁹.

O ensaio aqui presente é inédito nesta forma, pois se trata de expansão e reescrita do trabalho entregue na disciplina. A expansão procura explicitar e apresentar os autores, as obras e os

⁹ O Balbúrdia é mantido por Liber Paz, Maria Clara Carneiro e eu, acessível pelo endereço <https://balburdia.net>; e o seu blog satélite, Janota, em <https://janotabalburdia.wordpress.com>.

procedimentos que serviram de base para a escrita do dicionário crítico, bem como dar clareza ao método. A reescrita (e inclusão de verbetes) surge a partir de observações de leitores do trabalho (como outros pesquisadores, minha orientadora e o próprio professor responsável pela disciplina) e da discussão a partir da apresentação de parte dessa proposta nas 6^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, na Escola de Comunicação e Artes, da USP, em São Paulo, em agosto de 2019.

Dessa forma, o texto se divide em dois momentos: o primeiro, mais formal e acadêmico em sentido estrito, em que introduz os autores e algumas de suas ideias; e o último, em que se aplica essas noções e se apresenta a redação do Dicionário Crítico de Histórias em quadrinhos.

2 APRESENTAÇÃO DOS AUTORES

Nesta seção do ensaio serão apresentados os autores e as obras que serviram de estímulo a última parte do texto, com os verbetes do Dicionário Crítico de Histórias em Quadrinhos. Pinço apenas elementos que parecem importantes para melhor compreensão da proposta.

2.1. GEORGE BATAILLE E A REVISTA *DOCUMENTS*

A revista *Documents* foi um empreendimento que se desenvolveu nos anos de 1929 e de 1930 em Paris, e era uma publicação destinada à arqueologia, às belas-artes e à etnografia, em dois volumes, um em cada ano de existência, com sete e oito edições respectivamente. Ao longo desses quinze números, os textos de verve ensaística eram, muitas vezes, acompanhados de fotos criadas especialmente para a publicação ou pela reprodução de obras de arte contemporâneas à época¹⁰.

O periódico teve como editor o escritor e ensaísta Georges Bataille (que aparecia nos créditos como “secretário geral”), e que também escrevia artigos para a publicação. Além dele, fizeram parte do time de autores da revista nomes como o historiador da arte Carl Einstein, o etnógrafo Michel Leris, o fotógrafo Jacques-André Boiffard, o escritor André Malraux e o poeta Jacques Prévert, para citar apenas alguns.

Bataille já havia publicado o livro *A História do Olho*¹¹, que se tornaria, anos depois, uma de suas obras mais conhecidas, mas sob pseudônimo de Lord Auch (a nova versão do texto surgiu uma década mais na tarde, nos anos 1940). A maior parte da produção em livro do autor aconteceu mais

¹⁰ No Brasil, todos os textos de George Bataille para a *Documents* foram compilados em livro pela editora Cultura e Barbárie (cf. Referências deste texto); a mesma editora também compilou os artigos de Carl Einstein para a revista, em edição de 2019, com tradução de Takashi Watamatsu. Também é possível acessar a versão digitalizada completa de todos os números dos dois volumes da *Documents* no site da Bibliothèque Nationale de France, no seguinte endereço: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/cb34421975n/date>

¹¹ Atualmente, em edição no Brasil pela Companhia das Letras, com tradução de Eliane Robert Moraes.

ou menos dez anos depois do empreendimento com a *Documents* e de sua revista seguinte, publicada em quatro edições entre os anos de 1936 e de 1939, em parceria com o pintor André Masson e ensaísta e artista visual Pierre Klossowski, entre outros, a *Acéphale*¹².

O escritor ficaria conhecido de fato após sua morte, em 1962. Porém, em vida, de acordo com seu biógrafo, Michel Surya, em prefácio da edição brasileira de *Experiência Interior*:

[...] foi um escritor secundário, sobre o qual, no final das contas, não se sabia quase nada. Um exemplo entre muitos outros, mas dos últimos: em 1961 é publicado um dicionário antológico e crítico da literatura francesa contemporânea sob o título *Écrivains d'aujourd'hui, 1940-1960*. Ao contrário de um grande número de obras similares, esta dá mostras de verdadeira acuidade crítica [...] Ou seja, tudo que havia de melhor na literatura francesa em 1961, inclusive entre os jovens. Tudo exceto Bataille! E isso um ano antes de sua morte. Ou seja, quando sua obra já estava “completa”! Há razões para isso: sua obra “romanesca” é exígua então [...]. As narrativas eróticas estão todas assinadas por pseudônimos que só seus amigos sabem identificar [...]. Quanto aos ensaios, eles desconcertam ou escandalizam. (BATAILLE, 2016, p. 7-8).

Portanto, quando editava e escrevia na *Documents*, Georges Bataille era um escritor respeitado em círculos restritos como pensador, ensaísta e prosador, mas não gozava de grande notoriedade pública. Todas suas ousadias teóricas, formais e de pensamento são provocações de alguém sem posição consolidada até então na cena literária francesa e com muito a perder em desafiar figuras de proeminência. Mas isso não o impediu de debater com André Breton (que lhe dedicaria quase duas páginas de críticas na revista *La Révolution Surréaliste*), por exemplo, por considerar a proposição surrealista muito apegada a comercialização e ao valor de troca utilitário: “abordamos um marchand de quadros como entramos numa farmácia, em busca de remédios bem apresentados para doenças confessáveis” (BATAILLE, 2018, p.17). E proponho que é a partir dessa posição que a *Documents* deve ser pensada e analisada.

Entre seus diversos ensaios e textos especulativos, Bataille e outros autores produziram uma seção da revista como se fosse um dicionário crítico, em que temas das mais diversas ordens são tratados. São textos curtos que, de certa forma, tentam se passar por léxico de dicionário, mas que não têm nenhuma das marcas visuais como abonação, ordenação, separação silábica ou etimologia. Entretanto, mesmo quando Bataille redige textos maiores, parece buscar não exatamente definir algo, mas rodear o termo de alusões e de situações concretas, como em “Dedão do Pé”:

O dedão do pé é a parte mais humana do corpo humano, no sentido de que nenhum outro elemento desse corpo é tão diferenciado do elemento correspondente do macaco antropoide (chimpanzé, gorila, orangotango ou gibão). Isso se deve ao fato de que o macaco é arborícola, ao passo que o homem se desloca no chão sem se pendurar em galhos, tendo tornando-se ele próprio uma árvore, isto é, elevando-se reto no ar como uma árvore, e tanto mais belo na medida em que sua ereção é correta. Assim, a função do pé humano consiste

¹² Uma tradução para o português das edições em formato A5 foi feita por Fernando Scheibe, em 2014, para a editora Cultura e Barbárie.

em dar assento seguro a essa ereção de que o homem tanto se orgulha (o dedão do pé, deixando de servir para a preensão eventual dos galhos, aplica-se ao chão no mesmo plano que os outros dedos). (BATAILLE, 2018, p. 119).

Ao olhar especificamente para os termos redigidos por Bataille em “Dicionário Crítico”, se encontram palavras preciosas para seus ensaios e ficção e farão parte do léxico de obras posteriores do autor, como “informe”, “chance”, “metamorfose”, além de partes do corpo, por exemplo, “mão”, “boca”, “figura humana”, “dedão do pé” e, claro, “olho”. Alguns desses termos serão bastante associados ao autor, de modo que ler esses verbetes é acessar não só um princípio de pensamento bastante elaborado, mas uma proposta de como ler o mundo.

Além de textos mais concisos, semelhantes a entradas de dicionário ou de enciclopédia, em alguns deles havia ilustração em meio ao texto. Entretanto, essas imagens não reforçam nem exemplificam o que estava dito, mas propõem uma relação de outra ordem com os textos e buscam complementaridade. Tento emular em meu processo de escrita dos verbetes do Dicionário Crítico de História em Quadrinhos tanto a concisão do texto quanto a presença das imagens em alguns deles.

De acordo com João Camillo Penna e Marcelo Jacques de Moraes, em posfácio à coletânea de textos da *Documents* que eles traduziram para o português:

[...] *Documents* permanecerá de várias maneiras uma revista heteróclita, o que atestam as múltiplas chamadas interdisciplinares de seu subtítulo: Doutrinas, Arqueologia, Belas-Artes, Etnografia, elas próprias cambiantes ao longo dos anos, assim como os nomes, especialidades e participações de seus colaboradores. Revista que, além disso, traz em sua estrutura um pensamento singular sobre a composição entre texto e imagem, não de comentário ou de ilustração, mas de alteração, de intervenção ou de invasão recíprocas, diálogo intersemiótico em que um é sistematicamente deslocado pelo outro. (BATAILLE, 2018, p. 257).

Além desse jogo de texto e imagem, a revista traz outros artigos com ilustração e, ao final deles, a explicação das imagens, em que para além de crédito, descrição e contextualização há uso ensaístico do espaço. Procedimento que também recuperei em minha proposta.

2.2. WALTER BENJAMIN E SUA PROSA FRAGMENTÁRIA

De Walter Benjamin, procuro usar algumas marcas do estilo de escrita de livros como *Passagens e Rua de Mão Única*, como a montagem literária, que pode ser descrita assim:

Por tudo isso, Benjamin buscava na técnica da montagem um método capaz de justapor fragmentos literários destinados à evocação constelar de imagens dialéticas e cuja manifestação, apreendida conscientemente pelo sujeito histórico de uma determinada temporalidade, permitiria chegar ao abstrato através do concreto. Diríamos, em outras palavras, que a noção de montagem benjaminiana traz em si a evocação da imagem (*Bild*),

cuja apreensão já permite atingir o domínio escritural de uma reflexão a partir de uma base material, porém, sem mais fazer com que a sua legibilidade prescindia desta materialidade concreta do objeto histórico. (DINIZ, 2009, p. 79).

Esses fragmentos de texto provinham tanto de citações arrecadadas pelo autor na leitura de livros e revistas, quanto de suas produções originais. Não raro uma citação servia como ponto de partida para desenvolvimento de algum ensaio, memória ou reflexão. Ao final de sessões, capítulos ou livros, a sensação era de ter flanado por algumas teses e proposições de Walter Benjamin, de ter acesso a um passeio em maquete de suas caminhadas pelas passagens e ruas parisienses.

Os trechos e as citações são organizados como montagem, em um processo que os elementos aproximados mantêm relação de ordem dialética; a reflexão, por mais que busque algum lirismo, se concretiza em formas materiais, como os figos frescos do texto “Comer”, em *Rua de Mão Única*: “Jamais provou uma iguaria, jamais degustou uma iguaria quem sempre a comeu com moderação. Assim se conhece talvez o prazer da comida, mas nunca a avidez por ela, o desvio do caminho plano do apetite, que leva à mata virgem da comezaina.” (BENJAMIN, 1995, p.213).

Dessa postulação, o texto parte para uma redação que parece uma memória de passear por uma cidade italiana acompanhado de severa dúvida sobre enviar ou não uma carta quando é acossado pelo cheiro de figos frescos de uma vendedora de rua. O narrador compra grande quantidade e a vendedora não tem com o quê empacotar, o que o obriga a levar os figos nas mãos e nos bolsos da calça e casaco. “Quando arranquei o último figo do fundo de meu bolso, nele estava colada a carta. Seu destino estava selado: também ela devia ser sacrificada à grande limpeza. Tomei-a e rasguei-a em mil pedaços.” (BENJAMIN, 1995, p.214)

Uma indecisão catalizadora de prospecções e arrependimentos é destruída pela razão concreta e simples da sujeira que resta ao comer figos, desejo que foi fomentado por um impulso, da mais direta ordem concreta. Todos os desdobramentos, com exceção da dúvida em relação à carta, mesmo a própria origem do texto, devem-se a figos frescos. Em nenhum momento as comparações e o lirismo servem à fuga da materialidade da discussão. O processo de comparação é um dos procedimentos de aproximação de imagens via a montagem literária, em relação dialética.

Em *Rua de Mão Única* o procedimento apresentado em “Comer” vai se repetir algumas vezes, nos textos curtos em que o ensaio de verve memorialista se apresenta de forma breve em torno de temas pontuais e que remetem, muitas vezes, a questões urbanas. Já em *Passagens*, apesar dos textos breves, separados por espaços, como pequenos respiros para que o leitor vá absorvendo aos poucos o jogo ensaístico de Benjamin, há outro jogo de organização de texto.

Projeto conduzido durante toda a vida de Benjamin, “Se tivesse sido concluída, as *Passagens* não teriam sido nada menos do que uma filosofia material da história do século XIX.” (BENJAMIN, 2009, p. 13). O livro é construído com muitas citações, como se fossem anotações

que guiaram os pensamentos do autor pelas passagens. As citações eram tantas, que o editor original do livro viu-se tentado a descartá-las e focar nos textos de próprio punho de Benjamin.

No entanto, desse modo não teria sido possível nem mesmo adivinhar o projeto por detrás das *Passagens*. A intenção de Benjamin ao apresentar o material e a teoria, as citações e as interpretações em uma constelação nova, inédita, se comparada a qualquer forma de apresentação comum, na qual todo o peso recai sobre os materiais e as citações, era de manter a teoria e a interpretação de maneira ascética em segundo plano. (BENJAMIN, 2009, p.14-15)

Assim, a obra configura-se como um livro bastante particular, em que citações coladas lado a lado ganham dimensões e desdobramentos que só se revelam pelo contato entre elas. Por conta de toda essa especificidade do projeto benjaminiano, Natalie Souza de Araujo Lima questiona o sentido de se pensar nas passagens como um livro; para ela, seria mais produtivo pensar em *Passagens* como um arquivo:

Vejamos então esse arquivo: Benjamin nos legou de tudo um pouco quando o assunto é a Paris do século XIX, uma heterogeneidade que se mostra logo de início em seu não-livro, na maneira com que foi organizada a massa de textos que ele confiou a Georges Bataille ao tentar fugir da França ocupada [pelos nazistas, durante a Segunda Grande Guerra]. Os fragmentos mais provocadores estão na seção “Notas e Materiais” [de *Passagens*], com 36 entradas.

[...]

Em cada uma [das entradas] há a mistura de apontamentos redigidos por ele com citações colhidas em jornais e revistas da época, mas também em textos literários e filosóficos (*ready-mades* textuais que misturam cultura de massa e cultura erudita). Boa parte dessas colagens faz surgir a capital – material e simbólica – do século XIX como um território abarrotado de imagens. Elas aparecem na arquitetura, na moda, até mesmo “no tempo atmosférico” (Benjamin, 2007, K 1, 5); são o rastro de uma coletividade. (LIMA, 2017, p. 87)

A tentativa dos fragmentos é a de recuperar as imagens que já se proliferavam pelo poder crescente da reprodutibilidade técnica. A montagem coloca par a par os textos para que, da relação dialética entre as imagens evocadas pelas palavras, crie-se algo só possível por aquela justaposição.

Esse jogo entre citações e textos evocativos, e a montagem entre eles, é algo de Benjamin que busco reproduzir no Dicionário Crítico de Histórias em Quadrinhos na seção seguinte deste texto. Além do método, há também a tentativa de aproximar-me do estilo de escrita do autor, com alusões de ordem lírica, mas com pés no chão, além da observação de buscar passagem pelo singelo para se chegar a outros espaços menos visitados. Isso, claro, sem perder de vista a intenção de refletir sobre a linguagem e o processo produtivo das histórias em quadrinhos.

Jogo aqui minha chance (palavra valiosa para ambos os autores de quem busquei aproximar-me) de confluência entre esses dois autores, ao arriscar usá-los como modelo crítico para as histórias em quadrinhos, tema que ambos trataram apenas de passagem.

3. VERBETES

A seguir, apresento os verbetes que redigi e que são o resultado dessa investigação bibliográfica. Todas as citações estão creditadas, já as alusões, não, pois nem todas elas são conscientes e voluntárias.

Ao final de todos os verbetes, há a explicação das imagens, ao modo da revista *Documents*.

DICIONÁRIO

“Um dicionário começaria a partir do momento em que não desse mais o sentido, mas as tarefas das palavras.” (BATAILLE, 2018, p. 147).

Não creio que isso tenha sido exatamente possível nos verbetes abaixo, mas a própria presença dessa citação acima cria o jogo contaminado pelo desejo de saber se há ali a tarefa ou o sentido. Como se isso, de fato, importasse mais do que o ato de escolher estas palavras em vez do universo de todas as outras.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

“Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a provocar uma resposta no expectador.” (McCLOUD, 2005, p. 9)

Álbuns de foto, de figurinhas de futebol ou mesmo os *storyboards* – a documentação dos filmes –, podem até se parecer com história em quadrinhos, mas quase nunca as são. As histórias em quadrinhos colecionam instantes da mesma sequência, transformam tanto os textos quanto os desenhos em imagens e estabelecem relações solidárias entre essas imagens.

Mesmo filmes ou exposições e mostras de diversos quadros ou ainda os muros desenhados das cidades estão, sim, justapostos e, não, não são simples variação das histórias em quadrinhos.

Apesar de todas as dificuldades de definição que os especialistas da área têm (e sempre terão, pois, as próprias definições sabem que basta sua enunciação para caducarem), é suficiente estar diante de uma história em quadrinhos para saber o que aquele objeto é e o que ele não é.

Pode ser uma página de jornal com tiras no forro da gaiola do canário belga, um livro bem impresso na gôndola da livraria ou o gibi na banca da frente do último cinema de rua da cidade, quem encontra, seja pesquisador ou não, sabe o que é uma história em quadrinhos (talvez o único a duvidar seja o pesquisador lotado de conceitos que tão pouco lhe ajudam). Se esse expectador, com

a história em quadrinhos nas mãos e diante de si, responde, desiste ou se sente provocado, depende de cada um; isso, não tem como a história em quadrinhos definir.

A solidariedade icônica é a condição necessária para que uma mensagem visual possa, à primeira aproximação, ser assimilada a uma história em quadrinhos. Como objeto físico, todas as histórias em quadrinhos podem ser descritas como uma coleção de ícones apartados e solidários. (GROENSTEEN, 2015, p. 30-31).

A despeito do exercício essencialista da perigosa palavra “todas” acima, a ideia de solidariedade, da junção de fragmentos que se mantêm independentes, porém mais fortes unidos, é comovente. Não é só justapor imagens em sequência, é preciso que elas se solidarizem umas com as outras, estabeleçam relações de alguma forma consequentes e dependentes.

SOLIDARIEDADE

Solidariedade implica igualar, pensar como igual alguém ou algo que possa não ser similar, equalizar. Entre humanos, solidariedade significa doar posses, tempo, atenção e empatia. Em uma mata, árvores, grama, arbustos, musgo e animais são solidários para criar a paisagem.

São solidários os canibais que compartilham a carne do missionário cristão que queria redundantemente lhes ensinar justamente amar ao próximo e se solidarizarem. A antropofagia é o ato máximo de solidariedade entre humanos, pois só é devorado aquele que é um igual ou alguém tão admirável quanto eu gostaria de ser. Compartilha-se o corpo despedaçado para que todos os devoradores tenham algo daquele em si e, desse modo, todos sejam similares.

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*. (GROENSTEEN, 2015, p. 28).

Sem a solidariedade, não resta história em quadrinhos, mas, com sorte, uma bela sequência de imagens (o que não significa que o leitor não encontre ali algo que lhe interesse). Uma imagem canibaliza a anterior para a construção da sequência quadrinística. Não há quadrinho que não tenha sido devorado por aquele que o segue, não há quadrinho que não vá devorar o seu futuro.

IMAGEM

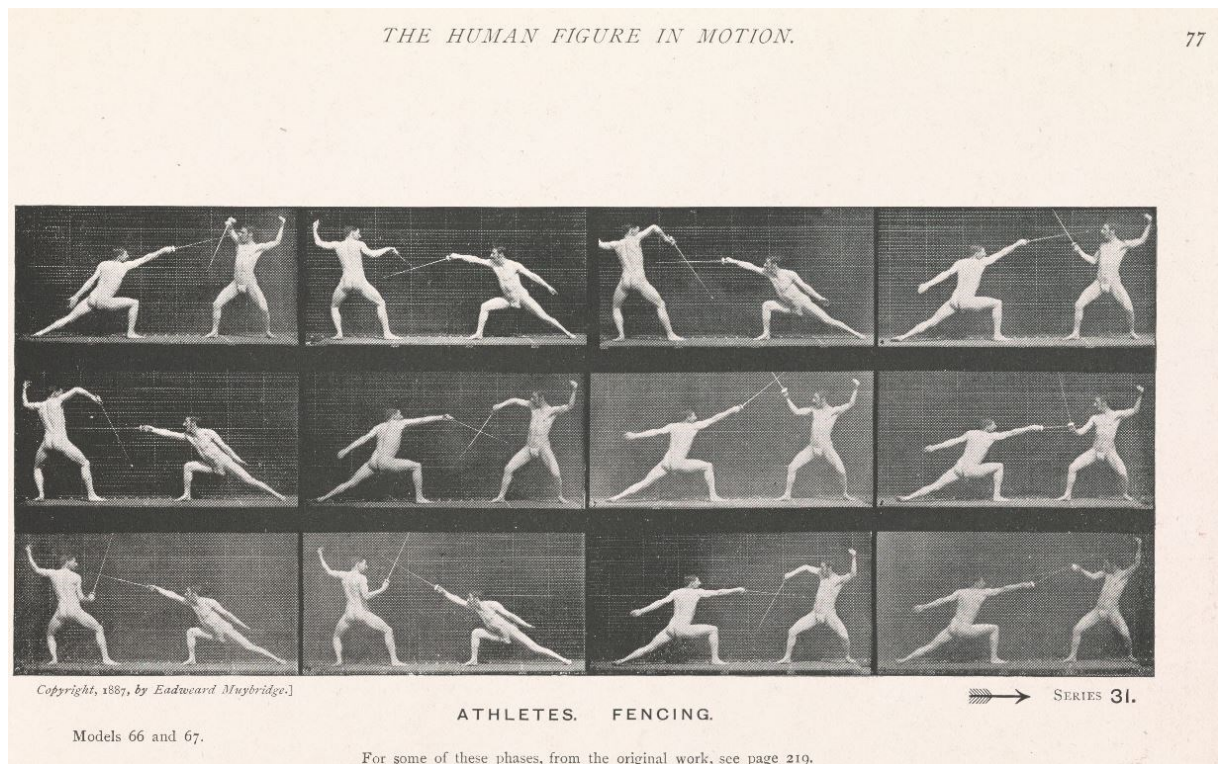
A imagem é uma espécie de artificialidade do momento, é o recorte congelado de parte do tempo em contínuo. O momento, que ao mesmo tempo representa, trai o tempo que se move

insistentemente. O tempo não é o relógio, por isso que as imagens mais interessantes de tempo não tratam de clepsidras ou cucos, mas dos instantes.

Uma forma possível de caçar o instante, capturá-lo e mantê-lo cativo é transformar em imagem o corpo em ação. No corpo em ação, a foto, a pintura, o desenho, a escultura, mesmo que enredados pela técnica que as congela, está de mãos dadas com o momento posterior e também com o anterior.

“Em fotografia, há uma plástica nova, função de linhas instantâneas; nós trabalhamos no movimento, uma espécie de pressentimento da vida, e a fotografia deve captar, no movimento, o equilíbrio expressivo.” (CARTIER BRESSON, 2004, p. 24).

Figura 1 – Ver explicação da figura ao final do texto [a]

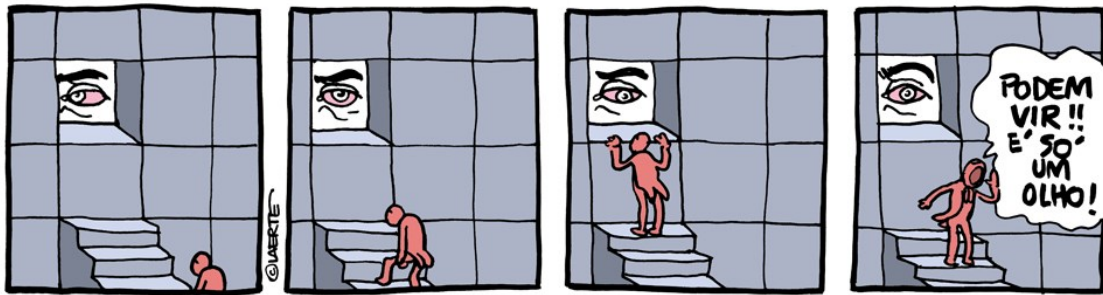


Fonte: MUYBRIDGE, 1901.

Em uma página de quadrinho, o olho do leitor passa de uma imagem a outra, de um quadrinho a outro, relacionando tudo que já leu ao conjunto que absorveu no instante em que chegou à página. As imagens preparam-se umas às outras, alimentam-se mutuamente, armam-se para passear nos olhos de quem as encontra.

OLHO

Figura 2 – Ver explicação da figura ao final do texto [b]



Fonte: COUTINHO, 2013.

Georges Bataille, em seu dicionário crítico da revista *Documents*, no verbete “Olho”, diz que nossos olhos não podem ser mordidos por nós mesmos; além disso, também não podemos jamais ver nossos olhos. O que o espelho, a fotografia, o vídeo nos lança ao rosto é a imagem refletida, a representação do olho.

É para cada um de nós, partindo do nosso olho, que começa o espaço que vai se ampliando até o infinito, espaço presente que nos surpreende com mais ou menos intensidade e que vai imediatamente fechar-se nas nossas lembranças e ali modificar-se. (CARTIER BRESSON, 2004, p.18)

Iguaria refinada, as imagens que se *imagofagizam*, também se alimentam desses olhos que *escaneiam* a página assim que chegam nela e voltam para a apreensão de cada elemento. O olhar dança pela página e o ritmo é dado pelos ícones e pelo grau de sua solidariedade.

ESPAÇO

1) Questões de conveniências. Ninguém há de se espantar que o simples enunciado da palavra espaço introduza o protocolo filosófico. Os filósofos, sendo os mestres de cerimônia do universo abstrato, indicaram como o espaço deve se comportar em todas as circunstâncias.

Infelizmente, o espaço permaneceu vadio, e é difícil enumerar o que ele engendra. Ele é descontínuo como somos escroques, para grande desespero de seu filósofo-papai.

Eu não me perdoaria, aliás, se não refrescasse a memória das pessoas que se interessam, por profissão ou por ociosidade, por confusão ou para rir, pelo comportamento do incorrigível bandido: a saber, como, sob nossos olhos pudicamente desviados, o espaço rompe a continuidade habitual.

[...]

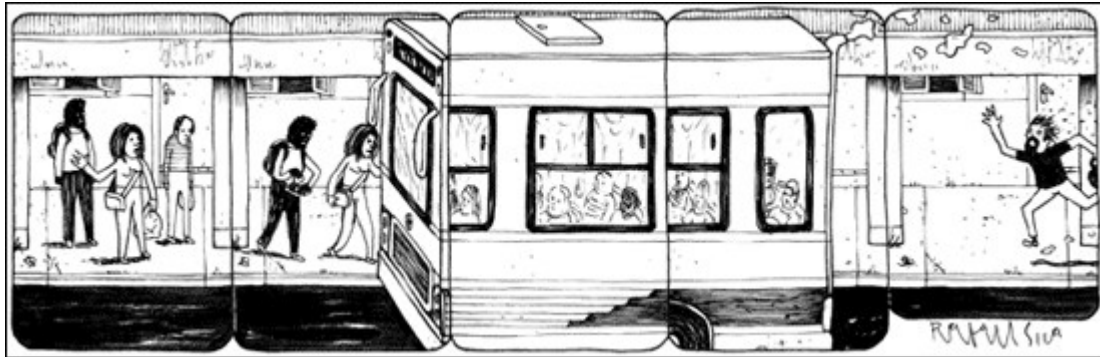
O espaço faria bem melhor, claro está, se fizesse seu dever de casa e fabricasse a ideia filosófica no aposento dos professores!

Evidentemente, ninguém teria a ideia de trancar os professores na prisão para ensinar a eles o que é o espaço (no dia em que, por exemplo, as paredes desabassem diante das grades de suas celas). (BATAILLE, 2018, p.165).

Os quadrinhos são um dispositivo em que o tempo é representado visualmente como espaço. O tempo entendido como instante é congelado na imagem e ganha concretude em sua forma espacial.

Esse tempo, que se veste como espaço, é fragmentado e despedaçado. Ele se faz porção a porção; diversas porções de instantes.

Figura 3 – Ver explicação da figura ao final do texto [c]



Fonte: SICA, 2011.

O INSTANTE

De que forma pode-se pensar no instante? É necessário bem mais do que um instante em que se dedique à compreensão para entender uma noção tão abstrata dessas. Claro, que o entendimento pode relampejar, vir de estalo. A tradição budista fala de um momento de entendimento pleno, em que de repente, se compreende o todo, que é o *satori*. De um momento singular para o infinito da iluminação.

“Essas diversões nervosas não existem sem risco, que podem nos custar caro. Mas o que importa a eternidade da danação a quem encontrou em um único segundo o infinito do gozo?” (BAUDELAIRE, 2010)¹³.

Em uma proposta cartesiana, poder-se-ia dizer que o tempo se move pelo eixo de “instante” até “eternidade”. A troca de Baudelaire de um pelo outro não é uma permuta, mas uma opção pelo fascínio. Ele vê o infinito no eterno, assim como percebe o gozo como infinito, mesmo que seja por um único segundo. E prefere tudo o que puder desse gozo, mesmo que por um segundo, por um instante a qualquer custo. Esse instante estará com a voz poética durante toda a danação eterna.

Tudo segue e tudo muda em um momento identificável. Instante talvez seja o menor recorte que o humano consegue lidar do tempo contínuo, um grão artificial do tempo? Se é mesmo, a vida humana, montada pelo acúmulo de instantes, seria ela também um andamento artificial? Estaríamos arremessados no fluxo temporal que preferimos pensar a cada metro?

¹³ Tradução minha para o conto de número nove “Le Mauvais Vitrier”, do Spleen de Paris de Charles Baudelaire; este é o trecho original: *Ces plaisanteries nerveuses ne sont pas sans péril, et on peut souvent les payer cher. Mais qu'importe l'éternité de la damnation à qui a trouvé dans une seconde l'infini de la jouissance ?*

O instante é uma paralisia artificial do tempo sempre em movimento. A fotografia captura os momentos, os instantes. Porém, há na imagem, em menor ou maior grau, alguma presença do antes e do depois.

Figura 4 – Ver explicação da figura ao final do texto [d]



Fonte: COLEÇÃO FOLHA Grandes Fotógrafos, 2009.

Uma fotografia é para mim o reconhecimento simultâneo, numa fração de segundo, por um lado, da significação de um fato, e por outro, de uma organização rigorosa das formas percebidas visualmente que exprimem este fato.” (CARTIER BRESSON, 2004, p. 29)

MÃO

O estar no mundo como um jogar de fichas na mesa de jogo.

“Este fato se manifesta no hábito dos jogadores de fazerem suas apostas, se possível, só no último instante – quando resta espaço apenas para um comportamento de puro reflexo...” (BENJAMIN, 2009, p.553)

O manejo do mundo todo é pelo toque. É com a mão que o jogador aposta as fichas, segura as cartas, lança os dados; é com a mão que o leitor vira uma página após a outra e persegue a continuidade da frase da prosa ou vai ao encaixe da imagem seguinte na história em quadrinhos; é à mão que o autor de quadrinhos desenha e assina sua obra.

A mão vai em busca do próximo instante pela porosidade do papel, pela tinta impressa, pela transparência da página que entrega involuntária seu futuro.

Figura 5 – Ver explicação da figura ao final do texto [e]

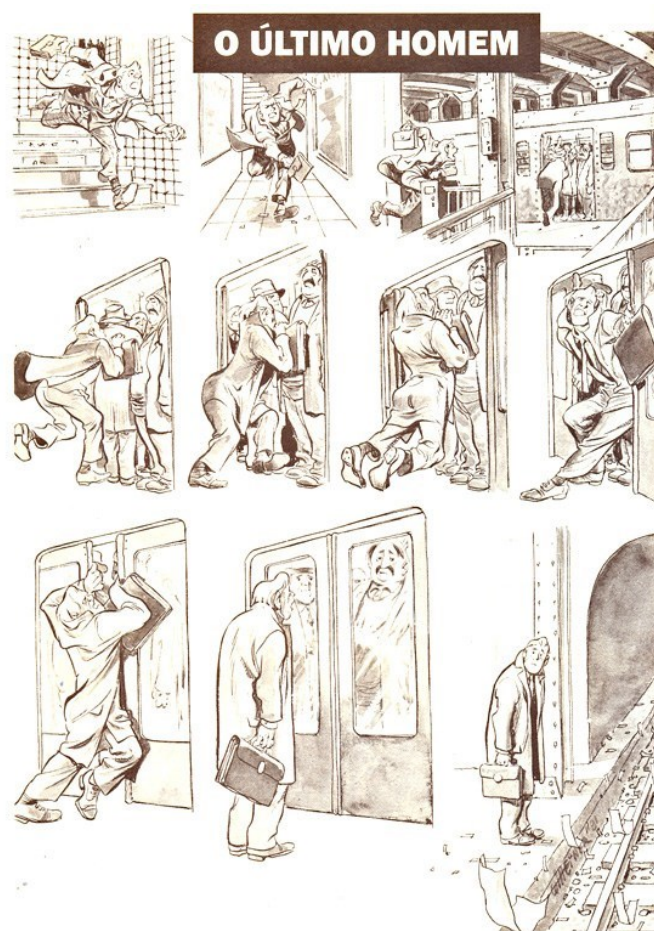


Fonte: CREPAX, 2006.

PÁGINA

O retângulo – vez ou outra quadrado – contém entre os seus ângulos retos a coleção de instantes, solidários entre si e com o leitor diante deles. Numa história em quadrinhos, o espaço, o instante, o olho, a mão e a solidariedade são página; é da página que a proposta ficcional pode surgir.

Figura 6 – Ver explicação da figura ao final do texto [f]



Fonte: EISNER, 2009.

PESCOÇO

A reverência da leitura é o pescoço curvado diante do texto e da imagem. O pescoço se abaixa e ajusta os olhos no ângulo correto da leitura.

Há as dores desse jugo, que se penduram no pescoço. A leitura é ação do corpo, que começa no ajuste do pescoço para que o olho encontre o livro aberto pela mão; não importa se lê no sofá de casa, em pé no ônibus, deitado na grama do parque, o pescoço se dobra para que a leitura inicie. O pescoço se ergue para que a leitura ganhe o mundo visível.

Figura 7 – Ver explicação da figura ao final do texto [g/]



Fonte: TOMINE, 2012.

EXPLICAÇÃO DAS FIGURAS

[a] Eadward Muybridge, um dos pioneiros do estudo de movimentos a partir de fotografias.

Isso não é uma história em quadrinhos.

[b] Laerte, em seu blog *Manual do Minotauro*, 2013. Possivelmente publicado na *Folha de S.Paulo* Tira da quadrinista Laerte que faz parte de uma série sobre o olho. Os quatro quadros é uma das formas mais usadas por ela em suas tiras. No primeiro quadrinho, o olho não cuida quem se aproxima, mas olha distraído para fora do quadro. Com a aproximação do personagem arredondado de cor avermelhada suave (destaque diante do fundo azul com quadros de ângulos retos), o olho se vira para ele e o encara no terceiro quadrinho. A tensão se resolve com as palavras gritadas em negrito em balão de fala mais informe que redondo: “É só um olho!”.

[c] Rafael Sica tira coletada em *Ordinário*.

O espaço aqui não é o mesmo. O ponto de vista é fixo e o fundo não muda, mas as pessoas se movem, o ônibus passa. A compressão do espaço representado nos cinco quadros que formam essa tira nos traz uma panorâmica estática, mas o olho atento vê: são cortes justapostos de instantes, que, solidários, comprimem o longo ônibus em figura estranha e absolutamente familiar. O quadro final, no ritmo da piada, entrega uma reviravolta dentro da expectativa, mas algo inesperada. Não há humor aqui, no entanto, mas a representação de cena simples do cotidiano, a representação do atraso, do relógio invencível de Baudelaire. Rafael Sica brinca com diversos tempos; há os cinco instantes, que pela forma dos quadrinhos são a criação da cena; o enredo com atraso do personagem na ficção; e a tentativa de eterno na assinatura do artista, justamente no último quadro, na parte de baixo. Justamente a última coisa que o leitor lê desse quadrinho.

[d] *The cyclist caught gliding down a cobbled hill at the base of some stone steps in Hyères*, (1932), de Henri Cartier Bresson.

O movimento em um só momento; há antes e depois, mas só está aos nossos olhos um instante, uma presentificação rasteira. A escada nos convida à descida, mas se chegássemos lá, o ciclista já se foi, fez a esquina e não mais o veremos.

[e] Guido Crepax. *Valentina 65-66*, 2006.

As histórias da personagem Valentina de Guido Crepax chamam a atenção, entre outros elementos, pela forma fragmentária da distribuição dos quadrinhos pelas páginas e pelo conteúdo erótico (muitas leituras contemporâneas veem inclusive objetificação da mulher na obra). Aqui, neste trecho, a imaginação ganha a concretude no ato das mãos que masturbam. O prazer de Valentina depende só dela e de seu próprio corpo.

[f] Will Eisner. “O último homem” in *Nova York: A vida na grande cidade*, 2009.

Esta página de Will Eisner faz parte da sua coletânea de histórias curtas sobre Nova York. Nela, os pequenos dramas dos grandes centros se mostram uma luta enorme e por isso, crescem de intensidade e se tornam grandes. Não se olha nesta história em quadrinhos para o porquê, mas para o durante; o problema do homem que corre não é se deslocar do trabalho para casa (ou seria o contrário?), mas as condições em que isso se dá. O personagem chega a tempo do trem, mas não há espaço para ele, a cidade já ocupou todo o vagão.

Apesar da luta insistente, só lhe resta agora esperar mais alguns minutos pela próxima condução.

[g] Adrian Tomine. *New York Drawings*, 2012.

Capa para a revista *New Yorker* de 8 de novembro de 2004, coletada com outros desenhos do artista dedicados a Nova York e os nova-iorquinos em livro capa dura de 180 páginas.

Essa capa do quadrinista Tomine não é uma história em quadrinhos, mas bela ilustração de um momento de protonarrativa. Há nela a pulsão e o fetiche da leitura. O instantâneo do encontro efêmero de olhares na parada do metrô da talvez principal capital do mundo hoje remete ao

passageiro da talvez principal capital do mundo no século 19, Paris, cenário do poema “A Uma Passante”, de Charles Baudelaire. Talvez o quadro isolado de uma hipotética história em quadrinhos, configurado como capa seja uma forte marca da efemeridade de que trata essa narrativa.

A UMA PASSANTE

A rua em torno era um frenético alarido.
Toda de luto, alta e sutil, dor majestosa,
Uma mulher passou, com sua mão suntuosa
Erguendo e sacudindo a barra do vestido.

Pernas de estátua, era-lhe a imagem nobre e fina.
Qual bizarro basbaque, afoito eu lhe bebia
No olhar, céu lívido onde aflora a ventania,
A doçura que envolve e o prazer que assassina.

Que luz... e a noite após! – Efêmera beldade
Cujos olhos me fazem nascer outra vez,
Não mais hei de te ver senão na eternidade?

Longe daqui! tarde demais! "nunca" talvez!
Pois de ti já me fui, de mim tu já fugiste,
Tu que eu teria amado, ó tu que bem o viste!

REFERÊNCIAS

BATAILLE, Georges. **A Experiência Interior**: Seguida de Método de Meditação e Postscriptum 1953. Trad. Fernando Scheibe. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

_____. **Documents**: Georges Bataille. Trad. João Camillo Penna; Marcelo Jacques de Moraes. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2018.

BAUDELAIRE, Charles. “Le mauvais Vitrie” in **Le Spleen de Paris** : Petits Poemes En Prose. Paris: Gallimard, 2010.

_____. **As Flores do Mal**. Trad. Ivan Junqueira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985

BENJAMIN, Walter. **Rua de Mão Única**. Trad. Rubens Rodrigues Torres Filho e José Carlos Martins Barbosa. 5 ed. São Paulo: Brasiliense, 1995

_____. **As passagens**. Trad. Alemão: Irene Aron; Trad. Francês: Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora da UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

CARTIER BRESSON, Henri. “O Instante Decisivo” in **O Imaginário Segundo a Natureza**. Trad. Renato Aguiar. Barcelona: GG, 2004.

COLEÇÃO FOLHA Grandes Fotógrafos. **Vilarejos**. vol. 11. São Paulo: Folha de S.Paulo, 2009.

COUTINHO, Laerte. O olho. **Manual do Minotauro**. Publicado em: 4 mai. 2013. Disponível em: <<http://manualdominotauro.blogspot.com/2013/05/04-05-2013.html>>. Acesso em: 26 ago. de 2019.

CREPAX, Guido. **Valentina 65-66**. Trad. Michele de Aguiar Vartuli. São Paulo: Conrad, 2006.

DINIZ, David Oliveira. “Walter Benjamin e as Passagens: uma narratividade poética do histórico”. **Cadernos Benjaminianos** n.1, pp. 74-93, 2009.

EISNER, Will. **Nova York: A vida na grande cidade**. Trad. Augusto Pacheco Calil. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Trad. Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

LIMA, Natalie Souza de Araujo. **O Mais Perto Possível** : Efeitos de intensidade na teoria contemporânea. Tese (Tese em Letras). PUC-Rio de Janeiro, p. 204, 2017.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho; Marisa Nascimento. São Paulo: Makron Books, 2005.

MUYBRIDGE, Eadward. **The human figure in motion**: an electro-photographic investigation of consecutive phases of muscular actions. London : Chapman & Hall, ld, 1901. Disponível em: <<https://exhibits.stanford.edu/muybridge/catalog/jf437nt9771> >

SICA, Rafael. **Ordinário**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

TOMINE, Adrian. **New York Drawings**. Montreal: Drawn and Quarterly, 2012.

Submetido em: 21/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MEMÓRIA: ALGUMAS APROXIMAÇÕES

COMICS AND MEMORY: SOME APPROXIMATIONS

10.19177/memorare.v6e2201937-52

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando¹⁴

Resumo: Os mecanismos que regem a aquisição e a manutenção da memória autobiográfica e da narrativa dos quadrinhos são bastante próximos, para não dizer semelhantes. A memória é um elemento essencial para que as histórias em quadrinhos, bem como sua dimensão física, as revistas em quadrinhos sejam tão populares ao longo de diversas gerações de consumidores ao longo dos anos. Neste breve ensaio teceremos algumas relações que se dão entre conceitos, aplicações e funcionamentos da memória dentro e fora da narrativa dos quadrinhos, mas sempre se relacionando com este tipo de mídia e linguagem. Pensaremos como a aquisição da leitura dos quadrinhos perpassa a memória e como fatores externos à leitura também são importantes para essa experiência mnemônica. Também levaremos em conta os atravessamentos realizados pela memória coletiva na forma com que pensamos os quadrinhos, para, finalmente, construirmos nossas considerações finais sobre essa intrínseca relação.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Memória. Narrativa

Abstract: The mechanisms that involves of the acquisition and maintenance of comic book autobiographical memory and narrative are very close, not to say similar. Memory is na essential element in making comics, as well as their physical dimension, comic books, so popular across generations of consumers over the years. In this brief essay we will weave some relationships that take place between concepts, applications and functioning of memory inside and outside the comic narrative, but always relating to this kind of media and language. We will consider how the acquisition of comics reading permeates memory and how external factors to reading are also important for this mnemonic experience. We will also take into account the crossings made by collective memory in the way we think about comics, and finally build our final thoughts on this intrinsic relationship.

Keywords: Comics. Memory. Narrative.

1 INTRODUÇÃO

Quadrinhos e memória são muito próximos. Ambos são formados de fragmentos e, para serem entendidos, é preciso que a pessoa que os utiliza empreste uma forma e um sentido para eles. Caso contrário, sua “leitura” não poderá ser capaz de ser feita. Neste breve ensaio tentaremos analisar algumas aproximações entre memória e quadrinhos e como um auxilia o outro através de suas próprias peculiaridades.

A história em quadrinhos só é uma comunicação eficiente porque os autores usam a narrativa como uma transferência de forma que esta medie o mundo e o leitor. Essa mediação é efetuada pela

¹⁴ Especializando em Histórias em Quadrinhos pelas Faculdades EST. Mestre em Memória Social e Bens Culturais pela Universidade La Salle. E-mail: guilhermesmee@gmail.com

memória, seja através do inconsciente coletivo, da bagagem cultural ou dos comportamentos e associações que o leitor pode apreender. O autor de quadrinhos reconfigura o mundo para o leitor de uma forma a dar ordem a ele, fazendo uma “superdeterminação”, dentro de um mecanismo de transferência e projeção.

A repetição se manifesta com uma força particular na forma híbrida, visual-verbal da narrativa gráfica onde o trabalho de (auto)interpretação é literalmente visualizado; os autores nos mostram a interpretação como um processo de visualização. A forma dos quadrinhos tem uma relação peculiar não só com as memórias e à autobiografia em geral, mas também com as narrativas de desenvolvimento. Além disso, nos quadrinhos, o movimento, ou o ato de memorizar compartilham semelhanças formais que sugerem memória, especialmente na escavação da memória infantil, como tema recorrente neste formato. [...] Imagens em quadrinhos aparecem em fragmentos, assim como acontecem as lembranças; esta fragmentação, em particular, é uma característica proeminente da memória traumática. A arte de criar palavras e imagens justapostas em uma narrativa pontuada por pausa ou ausência, como nos quadrinhos, também imita o procedimento da memória. (CHUTE, 2010, p. 4)

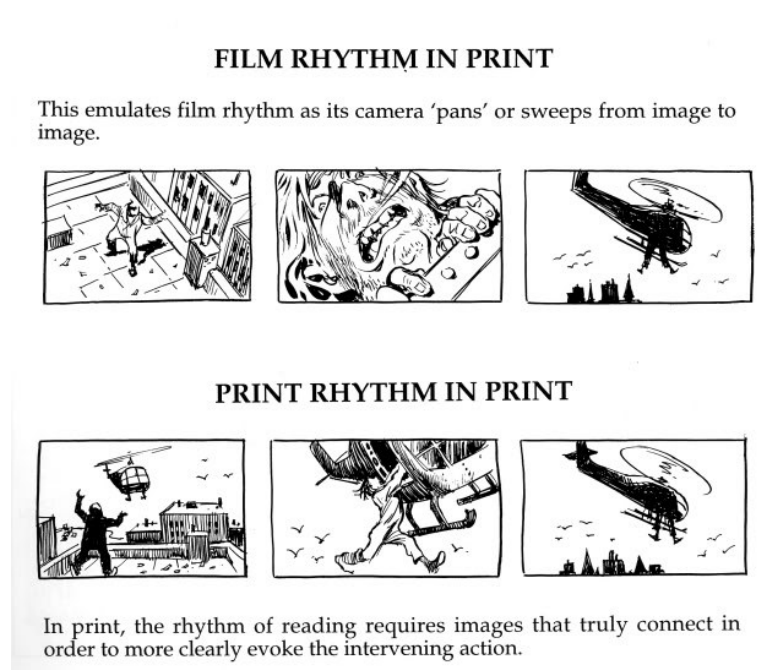
“A arte é essencialmente seleção, mas é uma seleção cuja preocupação é ser típica, inclusiva” (JAMES, 2011, p. 16). Os quadrinhos também são seleção. O quadrinista deve ter em mente quais cenas são importantes para serem contempladas pelo leitor e quais devem ser deixadas de lado. Já foi dito que “as histórias em quadrinhos são a arte de omitir” (DRIEST, 2003, p. 9). Essa omissão, ou ainda, seleção de quadros encapsulados de tempo e de espaço, arranjados deliberadamente pelos autores, se interconectam com os demais quadros da página para que, então, o leitor complete as sequências em sua mente. Essa compilação se dá através da memória pregressa de situações vividas no cotidiano e que propiciam o mecanismo que Scott McCloud (2005) batizou de fechamento. O fechamento é a condição narrativa que o leitor assume quando completa as lacunas dada pela sarjeta - o espaço em branco entre um quadro e outro - no layout de uma página de história em quadrinhos. As histórias em quadrinhos, assim como a memória, não são mais do que a soma entre a paisagem mental e o tempo fracionado.

Vários outros modelos de leitura se constituíram através de pesquisas ligadas à psicologia, alguns convergindo em alguns pontos, outros caminhando em direções antagônicas. Goldman sistematizou um deles, definindo a leitura como um processo seletivo, onde através de mínimos indícios de linguagem percebidos, o leitor segue o caminho mais econômico: seleciona a informação relevante utilizando unidades preferencialmente de nível elevado, por exemplo, palavras em vez de grafemas, frase em vez de palavras; selecionar fontes concorrentes de informação (redundância); usa da informação anterior remota ou próxima para compreender a seguinte (GRUSZYNSKI, 2007, p. 142).

Ao utilizar a memória como ferramenta para entender e ordenar a narrativa dos quadrinhos, voltamos à mesma adição citada anteriormente, da paisagem mental com o tempo fracionado. Brunetti explica essa aquisição de informações na seguinte citação: “A página de HQ aparece para

nós tanto como um todo completo como a soma de suas partes; além disso ‘forma’ e ‘conteúdo’ não somente são inseparáveis como também se originam de modo interdependente” (BRUNETTI, 2013, p.49).

Figura 1 - O “ritmo de aquisição” segundo Will Eisner.



Fonte: EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

Um dos efeitos importantes do “tempo” dos quadrinhos, então, é abrandado lendo e olhando. Os quadrinhos subvertem o que o cartunista Will Eisner, ao falar depreciativamente do cinema, nomeou como “ritmo de aquisição”.

O horizonte diegético de cada página é constituído de coisas que são essencialmente caixas de tempo, que prestam às narrativas gráficas um modo de representação capaz de autoconsciência política e histórica em um grau explícito e formal. [...] Ao representar o tempo como espaço, o quadrinho situa o leitor no espaço, criando uma perspectiva em e através de painéis. Mila Bongco, então, oferece uma visão de que os quadrinhos transmitem uma narrativa política afirmando que nos quadrinhos, literalmente, ‘o discurso se transforma em uma série de visões’, situando o leitor como um espectador de leituras participativas [...] Assim, enquanto a forma visual da narrativa gráfica permite um excesso de representação, também oferece uma constante desmistificação auto-reflexiva do projeto de representação. Na narrativa gráfica o espectador é um ‘convidado’ necessariamente gerador, construindo significado sobre e através do espaço da sarjeta. (CHUTE, 2010, p. 9)

A eficiência da comunicação e da linguagem está na sua força de sedução e enigmaticidade quando aproxima a obra do indecifrável e faz o leitor empreender uma busca pela decifração. Nos quadrinhos, o espaço em branco contribui em muito para essa força interrogativa, afinal, eles são

construídos de momentos. Mas o que acontece entre um momento e outro? Por que o autor escolheu trazer aquele momento cristalizado para o leitor e não um outro? O que a calha, a sarjeta, ou o gutter dos quadrinhos esconde e revela ao mesmo tempo? A sarjeta, então, acaba compondo um espaço extralinguístico, que assim, como o espaço em branco é essencial para o entendimento dos quadrinhos como narrativa.

Esse ato de manipular o leitor através de “cortes” nos quadros de um quadrinho se dá através da performance do mesmo. Talvez, o que torna a efetividade da linguagem dos quadrinhos maior do que a linguagem apenas textual seja o fato de que ela amplia o perceber através de suas propriedades icônicas sublinhadas pelas imagens. Afinal a seleção feita pela linguagem, seja ela textual ou imagética, acaba travestindo a percepção através da ordem da narrativa. Isso retrai, atenua e diminui a insuficiência do dizer em oposição à plenitude vasta do perceber. Já as imagens possuem uma subjetividade menor em relação ao que está retratado pelo autor ao leitor. Entretanto isso não pode ser aferido se julgarmos a escolha e/ou seleção arbitrária entre um momento espaço-temporal e outro.

As memórias autobiográficas, assim como os quadrinhos, são formadas por fragmentos de espaço e de tempo que, juntos, são ordenados em uma sequência que cria uma percepção e uma conclusão àquele que se utiliza deles (MCCLLOUD, 2005). Tanto a memória autobiográfica quanto a autoficção em quadrinhos são processos de escolha – de mostrar e esconder, de selecionar e dispensar o que é útil naquele momento – para intuir uma intenção daquele que a produz.

A cultura, assim como os quadrinhos e a memória, acaba fazendo sentido nas identidades em constante mutação de quem os absorve, utiliza e consome. É a cultura, junto com as ferramentas mnemônicas que acaba fazendo a construção de sentido na vida de um indivíduo e direcionando suas ações, como por exemplo, a escolha do próximo quadrinho que irá ler e utilizar mecanismos tanto da cultura como da memória para entender suas mensagens.

Naquilo que se convencionou como Quadrinhos de Memória, também conhecidos como quadrinhos autobiográficos, temos três figuras essenciais: o eu experimentador, o eu narrador e o eu autor. Eles se diferenciam entre si, mas são basicamente três formas de aquisição e transposição da memória em si: experimentando, narrando e “se tornando”, trazendo assim mais uma aproximação com a memória *latu sensu*. Na verdade, não passa de uma via de mão dupla, uma faca de dois gumes, afinal, “Quando totalmente envolvido com uma obra de quadrinhos, o leitor tem tanto uma resposta cognitiva – perceber, organizar e interpretar as imagens na página, a fim de construir significado – como uma resposta afetiva, reações emocionais (por exemplo, empolgação, piedade, medo) que surgem sem esforço consciente” (DUNCAN e SMITH, p. 154). Esse é o poder da narrativa dos quadrinhos, pois seja o leitor ou o quadrinista modelo, empírico ou ideal, “a compreensão dos leitores e as reações ao trabalho são o resultado de uma série de inferências sobre

funções das imagens em painéis e as relações entre e com os painéis”. (DUNCAN e SMITH, p. 154).

Esse mecanismo de transferência e projeção é o mesmo que faz o leitor comum se identificar com os franzinos Clark Kent e Peter Parker e projetar a si mesmo no Superman e no Homem-Aranha, respectivamente. O esquecimento de si dá lugar, abre espaço, ao novo do outro que é traduzido pela linguagem. O que fica é a memória de uma experiência. Essa experiência pode ser de nível intrínseco, como da narrativa que está sendo mostrada dentro da história onde um incidente com o personagem remete a alguma situação já vivida pelo leitor, ou, então, ela pode ser extrínseca, que está ligada ao conceito de *durée* de Henri Bergson (2010). A memória extrínseca dos quadrinhos pode ser representada pela condução da leitura de uma página de quadrinhos, que se lê em formato de “Z”, de cima para baixo, da esquerda para a direita. Esta condução da leitura só se dá por causa de uma memória coletiva que determinou que o sentido da leitura ocidental se dá desta maneira.

Fig. 2: A manipulação do leitor no ritmo dos quadros para a aquisição do sentimento de suspense, em Alias, de Brian Michael Bendis e Michael Gaydos.



Fonte: BENDIS, Brian Michael. GAYDOS, Michael. Jessica Jones: afastada. Volume 1. Barueri, SP: Panini Comics, 2018.

2 OS ESTABILIZADORES DE MEMÓRIA

Nossas memórias não são estanques, elas vão se modificando. Elas funcionam como uma raiz, que vai cada vez mais criando pequenas raízes e indo mais profundo, ligando-se umas às outras. Cada vez que somos expostos a um conteúdo relativamente novo ou que muda nossa percepção, nossa visão de mundo vai se modificando, portanto novas conexões entre memórias novas e antigas vão se formando. Mesmo as coisas que temos grande apreço ou grande desprezo tem essa função na memória, pois existem os estabilizadores da memória.

Aleida Assman é uma das grandes autoras que trata do tema da memória, e que prefere tratar esse assunto como recordação e não memória. Essa estudiosa cunhou o termo dos “estabilizadores de recordação” (ASSMANN, 2011) que, segundo ela, são os “mecanismos internos à memória que se opõem à tendência geral ao esquecimento, e que tornam determinadas recordações mais inesquecíveis do que as prontamente nos escapam” (ASSMANN, 2011, p. 267). Para ela, uma das grandes ferramentas para essa estabilização é a linguagem, pois é através dela que as recordações individuais são estabelecidas e socializadas. Mas para ela, existem outros estabilizadores de memória, que são os que nos interessam aqui. “Dois desses conceitos - afeto e trauma - envolvem o corpo em intensidades diferentes como meio; sob a terceira palavra, símbolo, trataremos da tradução da experiência corporal em ‘sentido’” (ASSMANN, 2011, p. 269).

As duas primeiras são as que nos fazem gostar ou desgostar, respectivamente. Segundo Assmann, o afeto era muito valorizado pelos antigos em suas técnicas de memória, em que aquilo que precisava ser lembrado, precisava ser adorado e venerado. Mas o afeto também pode ser manipulado, correto? Como saber o quanto nós mesmos não manipulamos nossas recordações ou o quanto elas não foram manipuladas por outros para se tornarem o que são hoje? Se sua mãe dizia: “Você adorava o Batman quando era pequeno”. Você tem uma imensidão de produtos do Batman daquela época para confirmar. Mas como saber se isso não foi uma escolha da sua mãe e como saber se suas memórias do Batman não foram manipuladas por sua família para fazer você gostar dele? E você, assumindo essa identidade e esse gosto, também não acabou manipulando a si mesmo através de suas memórias para fazer dessa a “sua verdade”? “Isso representa uma verdade mais ampla, que foge, de fato, das leis da verificação. não nos encontramos mais no campo da verdade, das histórias verdadeiras; entramos, sim, no campo da autenticidade” (STAROBINSKI apud ASSMANN, 2011, p. 271).

Outra instância dos estabilizadores de recordação é aquela que cai no gosto comum, ou o que “torna um clássico um clássico” e que tem a ver com a experiência coletiva de memória e por isso a importância dos formadores de opinião. Para Assmann, “a recordação que ganha a força de símbolo

é compreendida pelo trabalho interpretativo retrospectivo em face da própria história de vida e situado no contexto de uma configuração de sentido particular” (ASSMANN, 2011, p. 275).

Isso também tem a ver com a dicotomia entre verdade/autenticidade citada acima. Muitos leitores mais maduros crêem que a revista em quadrinhos *Heróis da TV* era o melhor gibi de todos os tempos, não pelo seu conteúdo, mas pela relação de sua memória estabilizada, com a sua nostalgia. Essas revistas em quadrinhos são um símbolo petrificado nas memórias de sua vida, uma pedra-base das suas experiências nos quadrinhos, cujo distanciamento, após tantos anos tendo aquilo como verdade absoluta, regada pelos afetos, não pode mais ser desfeito, nem tomado à distância. Assmann crê que o símbolo tem a ver com sentido de vida, a espinha dorsal da identidade vivida. Esses significados, para a autora, não estão nas recordações em si mesmas, mas na sua reconstituição posterior. Esse tipo de recordação também é chamada de “memória heróica”.

Por fim, então, temos o trauma, uma recordação que danifica nosso *self*, nossa integridade. Para Assmann, o trauma é “uma experiência cujo excedente ultrapassa a capacidade psicofísica e trata de destruir a possibilidade de uma autoconstituição integral. O trauma estabiliza uma experiência que não está acessível à consciência e se forma nas sombras dessa consciência como presença latente”. Um exemplo sobre trauma que pode ser dado dos quadrinhos é a confecção de *Maus*, de Art Spiegelman, tanto no pai Vladek, que sobreviveu ao holocausto dos judeus pelos nazistas, como pelo trauma provocado no próprio Art, que recebeu os estilhaços daquela experiência em sua vida. Mas é possível que o trauma também envolve a leitura de quadrinhos.

Para Freud, o trauma é uma “crise geral da representação” e acontece quando os indivíduos têm dificuldade em estabelecer ou narrar um acontecimento em uma forma de linguagem, deixando este fato trancado na memória e no subconsciente. Por isso, a necessidade da terapia psicanalítica, para que, através de alguma forma de linguagem, a catarse desse trauma aconteça. Para Assmann, “o trauma é a impossibilidade de narração. Trauma e símbolo enfrentam-se em um regime de exclusividade mútua: impetuosidade física e senso construtivo parecem ser os pólos entre os quais nossas recordações se movimentam” (ASSMANN, 2011, p. 283).

Essa “impetuosidade física” explicitada por Assmann explica porque muitos leitores de quadrinhos não querem se desfazer da mídia física de suas revistas em quadrinhos e migrar para a digital. Existe toda uma experiência sensorial envolvida, que provavelmente esteja nas memórias mais queridas dos leitores de quadrinhos. O cheiro da tinta. A porosidade do papel. O barulho das folhas sendo passadas. O peso do gibi nas mãos. Poder carregar sua leitura para lá e pra cá e realizar essa leitura em espaços que também geraram uma recordação afetiva.

O “senso construtivo” da mesma frase de Assmann é aquele que faz de nós quem somos e conta a história de como nos formamos. Por isso, para cada um de nós, um determinado quadrinho tem impactos diferentes, mas que, de uma forma ou de outra, envolvem linguagem, afeto, símbolo

ou trauma. De qualquer forma, visto o caráter versátil e, ao mesmo tempo, estabilizador da memória, é possível dizer que “um novo passado pode ser gerado”, porque a interpretação e ressignificação do passado nunca param, principalmente por causa desse efeito inconclusivo que produzem em nós a linguagem, o afeto, o símbolo e principalmente o trauma através da memória, ou, como quer Assmann, da recordação.

3 A MEMÓRIA DA MATERIALIDADE DE UM QUADRINHO

A leitura do quadrinho na sua forma digital - seja através de aplicativos, de *motion comics*, de layout fixo ou dinâmico ou até mesmo em *scans* - tem aumentado e se popularizado. Existem muitos entusiastas do quadrinho digital, mas, por outro lado, existem aqueles que não dispensam o toque no papel e o peso de uma revista nas mãos. As estruturas e a parte física de um objeto são elementos importantes no design, dentro do qual isso deve ser estritamente levado em conta, afinal, essa é a plataforma onde o produto será apresentado para os consumidores. A materialidade, abordagem do design, diz respeito às propriedades físicas do objeto.

Em design gráfico isso pode designar a natureza física de um livro, por exemplo, o modo como ele é impresso, encadernado, os materiais a partir dos quais é construído e sua condição de objeto, para além de seu conteúdo e funcionalidade como forma de comunicação. [...] No contexto do design gráfico, a materialidade ou plasticidade também pode se referir a uma atividade que não inclua um objeto físico presente - incluindo ambientes interativos e virtuais, como a internet ou o ciberespaço (NOBLE, BESTLEY, 2013, p. 160).

Dentro das propriedades de um objeto no design gráfico, além das propriedades visuais, como fotografias, cores, tipografias, entre outros, sua tangibilidade também fornece informações e significados da sua natureza ergonômica, embora, muitas vezes esse fator seja negligenciado em favor da mensagem que se deseja comunicada. Os componentes da materialidade de um objeto de design gráfico envolvem a tangibilidade, que é a propriedade de algo suscetível ao sentido do tato; a tangibilidade, de algo que pode ser sentido ou tocado, que pode ser estendido à sua percepção ou aparência externa; a durabilidade, que é a forma do objeto resistir ao tempo, ou seja, sua resistência, utilidade e relevância dentro da dimensão tempo, que pode levar a desgastes e à deterioração, e, por fim, sua textura, que é a qualidade visual e especialmente tátil de uma superfície, bem como as sensações causadas por ela. Também pode ser um termo utilizado para descrever padrões utilizados, mas que acabam despercebidos.

Para o teórico dos quadrinhos, Thierry Groensteen, em seu livro *Comics and Narration*, a fisicalidade de um quadrinho é importante para a apreensão de sua leitura, já que essa é uma mídia pensada para ser lida em forma de layout de página.

O que desaparece junto com a autocontenção do trabalho é a espacialidade da memória que estava associada a ele. Esse tipo de memória é extremamente ativa no caso dos quadrinhos, onde cada painel ocupa um lugar específico, não apenas na página, mas também no livro. Um quadrinho impresso pode ser percebido como uma coleção de imagens espalhadas pela página, organizadas de acordo com uma lógica posicional que é fácil para a memória recuperar. Além do fato de que a mídia digital é caracterizada pela remoção de conteúdo de um contexto circundante, quando uma história em quadrinhos é lida na tela, como cada página sucede a próxima também a substitui e apaga, impedindo a retenção mental do arranjo dos painéis. (GROENSTEEN, 2011, p. 66 e 67)

Além disso, a materialidade dos quadrinhos permite, segundo Groensteen, que os mesmos sejam lidos na ordem e da maneira que o leitor, de posse da revista ou do livro em mãos, o manipule de acordo com sua vontade.

A arte dos quadrinhos é fundamentalmente uma forma de literatura na qual nada está oculto, que pode ser possuído em sua totalidade, sem deixar nada de fora - o leitor pode descobri-lo simplesmente folheando-o, pode navegar por sua superfície sem obliterar o que aconteceu antes, e enquanto olha em frente para o que vem a seguir. Uma hipermídia, com seus procedimentos complexos para revelar novos materiais em etapas e seus caminhos bifurcados, priva a arte dos quadrinhos de suas qualidades de transparência e imediatismo, que, para mim, estão ligadas ao prazer muito particular que ela induz (GROENSTEEN, 2011, p. 76).

Por isso, assim como os livros impressos, o fim dos quadrinhos físicos está longe de acabar. Isso porque são poucos os indivíduos que estão dispostos a pagar por quadrinhos digitais, principalmente quadrinhos não-inéditos. Esse é o caso das traduções, que demoram muito mais para chegar ao leitor, uma vez que suas versões originais já estão disponíveis - de forma oficial e de forma não-oficial - na internet e nos aplicativos, às vezes, anos antes.

Segundo Noble e Bestley, “necessidade, orçamento e velocidade de produção podem ter um grande impacto em restringir a gama de materiais selecionadas para um projeto” (2013, p. 164). Isso explicaria porque muitos materiais de quadrinhos não saem fisicamente por algumas editoras, embora possuam os direitos de sua publicação. Mas a ttilidade do físico pode mudar, segundo os autores, “por meio do desenvolvimento de interfaces sofisticadas para telas de toque” (2013, p. 164). Para eles, “a partir de uma série de testes relacionados à forma tátil e visual do resultado gráfico de um projeto, o designer pode ajudar a focalizar a mensagem pretendida de forma mais clara aos olhos (e mãos) do leitor” (2013, p. 164).

4 MEMÓRIA COLETIVA

“No desenvolvimento contínuo da memória coletiva, não há linhas de separação nitidamente traçadas, como na história, mas somente limites irregulares e incertos” (HALBWACHS, 1999, p.

84). Além disso, há “muitas memórias coletivas. É a segunda característica pela qual se distinguem da história” (HALBWACHS, 1999, p. 85). Por isso, a memória coletiva:

é o grupo visto de dentro, e durante um período que não ultrapassa a duração média da vida humana, que lhe é, frequentemente bem inferior. Ela apresenta ao grupo um quadro de si mesmo que, sem dúvida, se desenrola no tempo, já que se trata de seu passado, mas de tal maneira que ele se reconhece sempre dentro destas imagens sucessivas. (HALBWACHS, 1999, p. 88)

Esse processo é estabelecido por Joel Candau como uma tradição própria a um grupo: “Para viver e não apenas sobreviver, para ser transmitida e, sobretudo, recebida pelas consciências individuais em inter-relação, em conexão de papéis, em complemento de funções, essa combinação deve estar de acordo com o presente de onde obtêm sua significação”. Para o antropólogo, a conjunção entre identidade, memória e tradição “será autêntica, quer dizer que terá a sua força - a de conferir aos membros de um grupo o sentimento de compartilhamento de sua própria perpetuação como tal - de sua autoridade, aquela de uma transmissão efetiva e aceita” (CANDAU, 2002, p. 121).

Essas intersecções entre o vivido e lembrado individualmente com o que é feito coletivamente encontra eco na leitura dos quadrinhos que, como falamos anteriormente, é feita de maneira individual, mas também de forma coletiva. Isso porque a leitura coletiva dos quadrinhos leva em conta a instauração de um fandom, ou seja, de um grupo de pessoas com interesses comuns por determinadas narrativas da cultura popular. Na memória coletiva despertada pelo fandom estão incluídas nossas lembranças e afetos por personagens e enredos das histórias em quadrinhos, sejam elas quais forem, mas principalmente aquelas que se apoiam na narração continuada e na continuidade de suas histórias.

Portanto, fandom “se refere à estruturas e práticas que se formam em torno de peças da cultura popular. É um fenômeno muito antigo, muito humano, agir como um fã é provavelmente tão antigo quanto a própria cultura (FRAADE-BLANAR; GLAZER, 2018, p. 23). O fandom não envolve somente o afeto dos fãs, mas também o consumo por parte das pessoas que adoram aquele tipo de entretenimento. Isso gera o que os autores chamam de “rituais de posse” (FRAADE-BLANAR; GLAZER, 2018). A posse é uma forma de se sentir profundamente envolvido com seu objeto de fã, que pode ser uma série, uma história em quadrinhos, uma marca, ou uma película de super-heróis da Marvel, por exemplo.

Os “rituais de posse”, contudo, não envolvem apenas o consumo do objeto físico em si, eles envolvem movimentos ritualísticos de conhecimento. É o capital cultural sobre o que acontece numa história em quadrinhos, numa série de televisão, em um filme de super-herói que deixa alguém “importante” no meio do fandom. Por isso a “cultura dos spoilers” se prolifera tanto nos

dias de hoje. “Quem detém o conhecimento, detém o poder”, diria uma frase bastante conhecida no fandom. Se o status social no fandom pode ser “comprado” através da posse de objetos físicos, que criaria uma memória física e extradiegética, ele também pode ser atribuído através da posse de conhecimento sobre o “objeto de fã”, dentro do escopo da memória diegética, o domínio sobre uma linguagem ou narrativa. Por isso:

Os fatos e as noções que temos mais facilidade de lembrar são do domínio comum, pelo menos para um ou alguns meios. Essas lembranças estão para “todo mundo”, dentro desta medida, e é por podermos nos apoiar na memória dos outros que somos capazes, a qualquer momento, e quando quisermos, de lembrá-los (HALBWACHS, 1990, p. 49).

Lembrar-se da cultura de entretenimento através de totens comerciais faz parte dos “rituais de posse”. Rituais, como diria Claude Rivière (1997), são formas que a humanidade encontrou de buscar o controle sobre a realidade através de gestos e comportamentos metódicos que reestabelecem a ordem em meio ao caos que é viver. Por isso a importância das coleções, tanto de objetos físicos como de conhecimentos sobre os objetos de fã. Essa é a dinâmica que se estabelece entre memória individual e memória coletiva na construção externa desse fenômeno, como já apontou Maurice Halbwachs (1990, p. 51):

Diríamos voluntariamente que cada memória individual é um ponto de vista sobre a memória coletiva, que este ponto de vista muda de acordo com o lugar que ali eu ocupo, e que este lugar mesmo muda segundo as relações que mantenho com outros meios. Não é de admirar que, do instrumento comum, nem todos aproveitam do mesmo modo. Todavia quando tentamos explicar essa diversidade, voltamos sempre a uma combinação de influências que são, todas, de natureza social.

As relações de poder, de posse e de capital, seja ele econômico, social e cultural, portanto, variam conforme nossa visão individual sobre o lugar que eu ocupo no fandom em relação aos demais e os demais em relação a mim. O objeto de fã, ou de culto, na cultura pop, deixa de ser uma figura humana ou divina, individual, no caso, o realizador, o dono do célebre culto ao autor, para se tornar algo institucional e corporativo, ou seja, uma marca.

Isso também quer dizer que, por ser marca e ser cultura pop - ou seja, ter a possibilidade de ser consumida nas suas diferentes formas e interfaces por quem estiver disponível a adquiri-la -, se aproxima de forma mais natural à publicidade e ao *merchandising*. Dessa forma, nossa percepção do quadrinho como parte de uma memória construída coletivamente vem também do *branding*, da construção de uma marca. No âmbito das revistas e histórias em quadrinhos isso tem acontecido desde quando os *studios*, *shops* e *syndicates* começaram a se apropriar da comercialização dos quadrinhos no início do século XX. A partir da transformação da cultura dos quadrinhos em algo inerente a uma marca inserida na memória coletiva, podemos dizer que:

O fandom é uma construção de marca gerada externamente. Ele permite aos fãs canalizar seus impulsos naturais em direção à expressão própria e comunicação ao serviço de criar esse contexto tão importante. De certa forma, o propósito do fandom é projetar um significado pessoal para o que, de outra forma, seria uma mercadoria comercial sem alma (FRAADE-BLANAR; GLAZER, 2018, p. 85 e 86).

Portanto, as ações dos fandoms que giram em torno das histórias em quadrinhos e seus derivados ajudam a concretizar e a humanizar uma memória dos e sobre os quadrinhos. Essas atividades também ajudam a manter essa marca, seja através de produções de fãs, seja através da manutenção de revistas em quadrinhos vendidas e revendidas em bancas, livrarias e *comic shops*, em sites de compra e venda e em leilões da internet como o *eBay*. Dessa forma, a memória dos quadrinhos, principalmente daqueles que envolvem uma continuidade narrativa, é mantida e valorizada como objeto de fã e como mercadoria fetichizada.

5 ESTILOS E ARQUIVOS

Em em uma compilação de textos sobre memória e quadrinhos organizado por Maheen Ahmed e Benoît Crucifix chamada *Comics & Memory* (2019), o pressuposto dos autores sugere o estudo dos quadrinhos entrelaçados com a memória através de dois vieses: o dos estilos e o dos arquivos. Os autores propõem:

estilos e arquivos como duas trajetórias entrelaçadas nessa escavação da memória dos quadrinhos. Esse entrelaçamento, que pode parecer contra-intuitivo, pode ser extremamente útil, como demonstrado por Robin Kelsey em seu livro sobre fotografias de pesquisas norte-americanas, intitulado *Archive Style*, que procura “abrir a consideração do arquivo como uma matriz de raciocínio pictórico reflexivo por si só”. Embora não se concentre estritamente na questão do estilo na cultura visual arquivística, este livro também se baseia na tensão produtiva entre os dois termos. Pensar na memória dos quadrinhos em termos de arquivos e estilos nos permite examinar diferentes materialidades - desde a linha traçada até as capas do livro, até o potencial de personificação inscrita nas histórias pessoais - enquanto explica o andaime das memórias que sustentam as histórias eles mesmos, que constituem e reconstituem, como estilos próprios, móveis e fluidos, mas também arquivos alternativos. (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 3)

A divisão da memória em quadrinhos em arquivo encontra eco em classificar esse tipo de material físico enquanto coleções ou ainda como patrimônio, seja ele econômico ou cultural. De forma que as noções de arquivologia e museologia, bem como os mecanismos de manutenção e conservação de coleções e de patrimônios, podem servir de aporte para estudar os quadrinhos a partir da lógica do arquivo e do arquivamento.

Já o uso da memória como estilo de linguagem guarda mais complexidades em suas diferentes distinções quando se envolve com a lógica da memória dos quadrinhos. Segundo Ahmed e Crucifix, o estilo dentro da memória dos quadrinhos pode ser estudado a partir da grafiação, “que funciona

como um nó onde o autor e o leitor se encontram, um encontro que é modelado e colorido pela linha desenhada e pelos tons usados” (2019, p. 4) ou da poligrafia, “que explora a história do desenho e da representação através de diferentes mídias que são principalmente, mas não exclusivamente visuais” (2019, p. 4).

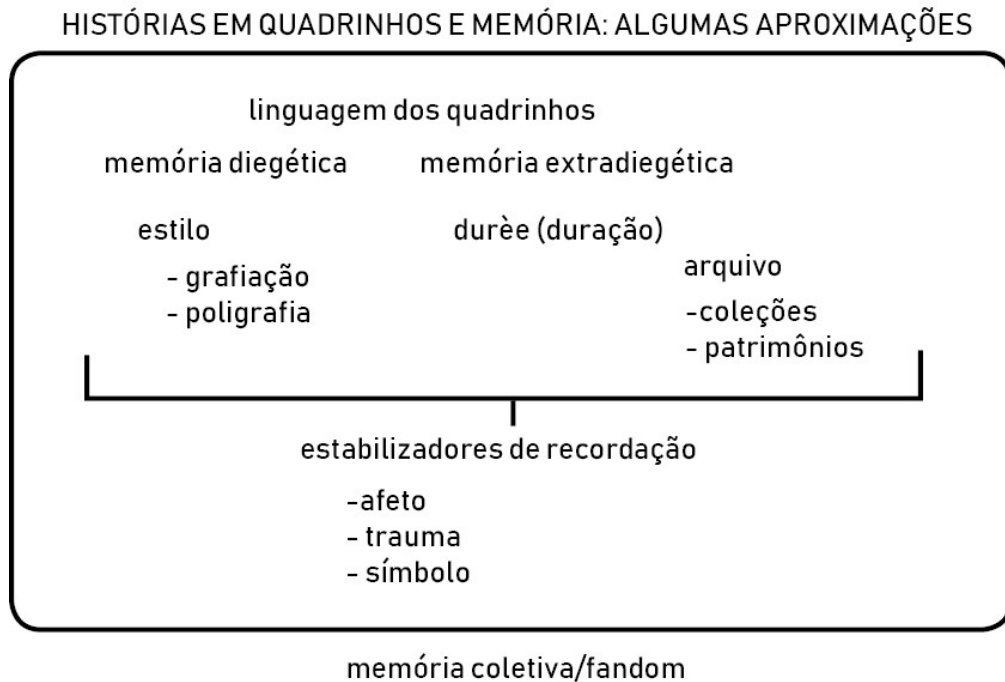
Como exemplo da grafiação temos os flashbacks das histórias em quadrinhos, que marcam o tempo passado através de um tipo diferente de requadro, ou de colorização ou ainda de traçado, demonstrando que aquela sequência de quadros fazem parte do domínio da memória. Já a poligrafia funciona como uma espécie de hipertexto, utilizando de bricolagens e de recortes de outros textos, imagens ou referências, que estão no caldo cultural de nossa memória coletiva e podem, segundo a aceção dos autores, serem identificados pelos leitores de uma determinada história em quadrinhos. A poligrafia também pode servir como autorreferencialidade nos quadrinhos, ferramenta que é constantemente utilizada em diversas publicações e que caberia um estudo à parte, tanto é que os autores consideram esse efeito de estilo seja “a força vital dos quadrinhos, pois permite que o meio revigore seu vocabulário visual reconfigurando outras formas de representação de uma maneira lúdica na qual os quadrinhos se destacam” (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 6). Para estes autores, a grafiação e a poligrafia são elementos opostos, mas muito próximos, porque “enquanto a poligrafia entrelaça o conhecimento de diferentes mídias, a grafiação calibra o envolvimento dos leitores e as respostas emocionais” (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 6).

Por fim, os dois autores acreditam que a memória é um elemento fulcral dos quadrinhos que os atravessam de ponta a ponta, da produção ao consumo e na circulação de sentidos e de emoções que geram. Segundo os autores, muitas vezes o plano visual gerado pela categoria do estilo pode ser esquecido nos estudos da memória nos quadrinhos. “Esse destaque da memória dos quadrinhos na *graphic novel* e sua lógica *vintage* confusa torna a questão do arquivo nos quadrinhos ainda mais crucial”. (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 7)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Flashbacks, homenagens, reproduções de quadrinhos antigos, estilo de traçados lembrando outros tempos, tudo isso é a memória atuando nos quadrinhos. Mas não podemos nos furtar de pensar que a própria linguagem dos quadrinhos exige o uso dos aparatos fornecidos pela memória para ser adquirida e entendida, como explicado no começo. A grande característica que torna o quadrinho uma linguagem tão peculiar, o fechamento provocado pela presença das sarjetas, só são eficazes por causa do uso da memória, a memória diegética, no caso, aquela que dá a sensação de continuidade tanto para a vida humana quanto para as narrativas que consumimos e estabelecemos.

Figura 3 - Quadro-resumo das aproximações entre memória e histórias em quadrinhos.



Fonte: Elaborado pelo autor.

Os espaços que o quadrinho abarca a partir da memória envolvem o pessoal, o subjetivo, a alteridade e o coletivo, fundidos em um entrelugar que não pode ser facilmente definido com fronteiras estanques, mas permeáveis e rizomáticas como a própria memória. A separação entre essas instâncias não pode ser tão facilmente realizada, embora neste artigo tenhamos buscado conceituar alguns elementos classificatórios dos tipos de memória e suas ramificações que atravessam os sentidos das histórias e das revistas em quadrinhos.

Os estilos usados dentro de um quadrinho por uma mesma equipe de autores, conforme vimos anteriormente, podem ser usados em benefício da aquisição da leitura e da narrativa dos quadrinhos. Assim, se os estilos modulam o ritmo de recepção de uma história em quadrinhos, os arquivos irão determinar o impacto destas narrativas como merecedoras de uma memória ou não, quando conseguem tocar emocionalmente as pessoas que os consomem enquanto objetos de fãs.

A avaliação se um quadrinho pode, ou melhor, merece ser arquivado em uma coleção ou um patrimônio vai ser permeada pelos estabilizadores de recordação cunhados por Assmann, que vão comprovar sua legitimidade para um indivíduo ou para um grupo social, como determinados fandoms de quadrinhos. Essa classificação por parte dos fãs ou de um grupo de fãs através da memória vem com “uma gama particular de afetos e ligações emocionais para leitores e autores, que é mediada por práticas de estilo e arquivamento (especialmente a disponibilidade e a exposição a certas obras), além de ter um impacto na decisão de quais os quadrinhos permanecem lembrados e

quais são esquecidos”. (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 284). Essa frase lembra que não podemos pensar a memória sem pensar paralelamente o esquecimento..

Se pensarmos em continuidade narrativa, “Os próprios quadrinhos sugerem maneiras de ler sua própria história, apresentando maneiras diferentes de lembrar e esquecer esse passado através de textos forjados que podem ser lidos com uma agência memorável” (AHMED; CRUCIFIX, 2019, p. 284). Assim, se a memória funciona através do binômio lembrar/esquecer, os quadrinhos funcionam através da dupla mostrar/omitir, que entra em consonância com as práticas mnemônicas apresentadas neste artigo, bem como naquelas práticas que performam os elementos de uma memória cultural coletiva.

REFERÊNCIAS

AHMED, Maaheen; CRUCIFIX, Benoît. **Comics & memory: archives and styles**. New York: Routledge, 2019.

ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação: formas e transformações da memória social**. Campinas, SP: Editora UniCamp, 2011.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

BRUNETTI, Ivan. **A arte de quadrinizar – filosofia e prática**. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2013.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2002.

CHUTE, Hillary L., **Graphic women: life narrative and contemporary comics**. Nova York: Columbia University Press, 2010.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J.. **The power of comics. History, form, and culture**. Londres/Nova York: Continuum Books, 2009.

DRIESSEN, Joris. **Subjective narration in comics**. Dissertação de Mestrado. Departamento de Linguística. Universidade de Utrecht, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FRAADE-BLANAR, Zoe; Glazer, Adam. **Superfandom: como nossas obsessões estão mudando o que compramos e quem somos**. Rio de Janeiro, Asterisco, 2019.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2011.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade.** Teresópolis, Novas Idéias, 2007.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.

JAMES, Henry. **A arte da ficção.** São Paulo: Novo Século, 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo, M.Books, 2005.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa visual: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico.** 2ª edição. Porto Alegre: Bookman, 2013.

RIVIÈRE, Claude. **Os rituais profanos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Submetido em: 11/11/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

QUADRINHOS COMO INSTRUMENTOS DE CRÍTICA OU PROPAGANDA POLÍTICA, UMA ANÁLISE DAS HQS *REAGAN'S RAIDERS* (1986-1987)

COMICS AS INSTRUMENTS OF POLITICAL CRITICISM OR PROPAGANDA, AN ANALYSIS OF REAGAN'S RAIDERS COMICS (1986-1987)

10.19177/memorare.v6e2201953-70

Rodrigo Aparecido Araújo Pedroso¹⁵

Resumo: O presente texto tem como objetivo analisar de um ponto de vista historiográfico como o presidente dos Estados Unidos, Ronald Reagan (1911-2004) foi representado na breve série em quadrinhos *Reagan's Raiders*. As HQs o apresentam como um super-herói que age para proteger seu país e o mundo de ameaças terroristas, tráfico de drogas e do comunismo. Para tanto, não hesita em invadir outros países e de usar força letal contra aqueles considerados inimigos. A ideia principal é expor as críticas ou sátiras presentes nas HQs e discutir as mensagens que os autores procuraram passar sobre o presidente e o contexto social e político dos EUA em meados dos anos 1980.

Palavras-chave: Quadrinhos. Política. Estados Unidos.

Abstract: This paper aims to analyze from a historiographical point of view how the President of the United States, Ronald Reagan (1911-2004) was represented in the brief *Reagan's Raiders* comic series. The comics portray him as a superhero who acts to protect his country and the world from terrorist threats, drug trafficking and communism. The main idea is to expose the criticisms or satire present in the comics and discuss the messages that the authors sought to convey about the president and the US social and political context in the mid-1980s.

Keywords: Comics. Politics. United States.

1 INTRODUÇÃO

Entre outubro de 1986 e janeiro de 1987 a pequena editora *Solson Publications*¹⁶ lançou no mercado norte-americano *Reagan's Raiders*, publicação extremamente patriótica que trazia o

¹⁵ Doutorando em História Social - USP. Possui graduação em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2005), Especialização em "História, Sociedade e Cultura" PUC-SP (2010) e mestrado em História Social pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas - USP (2014). Tem experiência como professor de História no ensino fundamental e médio. Pesquisa temas na área de História Contemporânea, com ênfase em História dos Estados Unidos, atuando principalmente nos seguintes temas: meios de comunicação, história em quadrinhos, cinema, literatura, atentado de 11 de setembro, distopia e Guerra Fria. E-mail: ropedroso@usp.br.

¹⁶ Pequena editora de quadrinhos sediada em Nova York que existiu por apenas um ano; foi criada por Gary Brodsky, filho de Sol Brodsky (um conhecido editor da Marvel Comics). O nome da empresa é uma referência a vínculo sanguíneo de Gary e Sol, *Sol-son*: "Filho de Sol". Não há muitas informações sobre a editora, sabe-se que foi uma empreitada fracassada de tentar lançar quadrinhos com algum apelo comercial a partir de personagens já conhecidos de outras editoras, como as histórias das Tartarugas Ninja, ou transformar personagens da cultura popular em samurais, como em *Samurai Santa (Papai Noel Samurai)* e *Texas Chainsaw Samurai (Massacre da Serra Elétrica Samurai)*. O rápido fracasso da editora é atribuído à baixa qualidade dos roteiros, da arte e das publicações de modo geral. Para ter acesso a outras informações sobre a editora, consultar: < http://mavericuniverse.wikia.com/wiki/Solson_Publications>. Acesso em: 17/09/2019.

presidente Ronald Reagan como personagem central, em uma versão anabolizada e com superpoderes, como a pele à prova de balas. O superpresidente traça um uniforme semelhante ao do personagem Capitão América, com as cores da bandeira dos EUA, acompanhado de seus “*raiders*” [invasores]¹⁷: o vice-presidente George W. H. Bush, o Secretário de Defesa Caspar Willard Weinberger, o Secretário de Estado George Pratt Shultz, e outros membros de seu gabinete (cujos nomes não são indicados na narrativa). *Reagan's Raiders* foi uma publicação de vida curta, de apenas três edições (figura 1), criada pelo ator e roteirista de cinema e teatro Monroe Arnold e pelo desenhista de quadrinhos Rich Buckler. Em depoimento presente no verso da capa da primeira edição da HQ, Arnold fala sobre sua ideia de transformar Ronald Reagan em um super-herói:

Na verdade, eu pensei que seria maravilhoso, e eu sabia que seria um desafio. A parte complicada foi retratar as personalidades de nossos membros do governo de uma maneira satírica, pseudo-realista. Rich e eu concordamos que uma paródia funcionaria melhor, ao mesmo tempo, adicionando uma imitação do gênero super-herói faria a coisa toda funcionar. Nosso principal objetivo, é claro, era entreter (1986, s/p., tradução nossa).¹⁸

Figura 1: Capas das três edições de *Reagan's Raiders*



Fonte: ARNOLD; BUCKLE 1986-1987, disponível em: <<https://comicvine.gamespot.com/reagans-raiders/4050-24534/>>

¹⁷ O *Cambridge Dictionary* define raider como aquele que entra em um local sem autorização, ilegalmente e de modo violento. A maioria dos dicionários indica “invasor” como tradução, mas a palavra também tem o sentido de “atacante” ou “assaltante”. Militarmente, o termo refere-se às tropas de invasão, destacamento encarregado de entrar no campo inimigo. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/raider>> Acesso em: 17/09/2019.

¹⁸ “In fact, I thought it was wonderful, and I knew it would prove to be challenging. The tricky part was in portraying the personalities of our government officials in a satirical, pseudo-realistic manner. Rich and I agreed that a parody would work best, adding that spoofing of super-hero genre at the same time would make the whole thing work. Our main objective, of course was to entertain” (1986, s/p.).

Como Arnold ressaltou, entreter o leitor é um dos objetivos principais da produção e do consumo de histórias em quadrinhos. Porém, não é a única função desse tipo de obra artística. Quadrinhos, assim como outros meios de comunicação, exercem um importante papel na difusão de determinadas mensagens e nos dizem algo sobre a sociedade e período histórico em que foram elaborados. Além disso, de acordo com o pesquisador de quadrinhos Matthew J. Costello: “Como outras formas de entretenimento popular, as histórias em quadrinhos tendem a ser muito receptivas às tendências culturais, para refleti-las, comentá-las e às vezes inaugurá-las” (2009, p. 1, tradução nossa).¹⁹

Dessa maneira, mesmo tendo como objetivo entreter jovens leitores, as HQs não deixam de dialogar com determinadas tendências culturais, sociais e políticas do período em que foram produzidas. Nessa linha de raciocínio, o historiador Cord A. Scott, no prefácio de seu livro “*Comics and Conflict: Patriotism and Propaganda from World War II through Operation Iraqi Freedom*”, afirma que a ideia de pensar quadrinhos como uma simples forma de entretenimento tornou-se ultrapassada no decorrer de seu desenvolvimento como meio de comunicação. Nas palavras do autor:

Ao longo de sua história, os quadrinhos deixaram de ser simples histórias destinadas as crianças; eles contêm sátira e crítica, bem como patriotismo e hipernacionalismo. Às vezes, os produtores de quadrinhos seguem a linha de patriotismo entusiasmado, mas em outros momentos eles abordam questões relacionadas com abusos do governo e do poder estatal. (Paradoxalmente, às vezes, os próprios quadrinhos são instrumentos desse poder. O governo há muito reconhece o potencial dos quadrinhos para distrair, informar ou doutrinar os leitores.) (SCOTT, 2014, p. x, tradução nossa).²⁰

Partindo disso, podemos definir *Reagan's Raiders* como uma publicação com um alto teor de patriotismo e nacionalismo. Entretanto, não se trata de uma história em quadrinhos de propaganda oficial, isto é, produzida ou patrocinada pelo governo dos Estados Unidos com o objetivo de divulgar determinada imagem do presidente e de seu governo. É um trabalho independente e pode ser entendida como uma obra idealizada e desenvolvida por autores que nutrem algum grau de identificação com Reagan, a ponto de colocá-lo como personagem principal de uma narrativa ficcional. Através da obra, os autores divulgam suas interpretações, idealizações e críticas ao governo e ao presidente, e também manifestam suas preocupações com relação ao que estava ocorrendo no país. E indicam, de forma fantástica, maneiras de resolver certos problemas.

¹⁹ “Like other forms of popular entertainment, comic books tend to be very receptive to cultural trends, to reflect them, comment on them, and sometimes inaugurate them.” (COSTELLO, 2009, p. 1).

²⁰ “Over de course they history, comics have gone far beyond simple stories aimed at children; they comprise satire and criticism, as well patriotism and hypernationalism. Sometimes, the comics’ producers toed the line of gung-ho patriotism, but other times they took issues with government abuses and the misuses of state power. (Paradoxically the comics themselves were sometimes instruments of that power. The government has long recognized the potential of the comic books to distract, inform, or indoctrinate readers.)” (SCOTT, 2014, p. x).

Portanto, *Reagan's Raiders*, embora tenha sido produzida também para entreter, não deixa de ser uma obra com certo teor propagandístico e que procura passar uma mensagem política, fruto da imaginação e da opinião dos autores que a idealizaram. Assim, pode-se inferir que as histórias permitem acesso, ao mesmo tempo, a ideias individuais (dos autores) e da sociedade e época na qual estão inseridos. Complementando essa ideia, Cord Scott diz que:

Certamente esses artefatos podem iluminar a psicologia pessoal, mas eles também nos dizem sobre os valores do tempo no qual (e para qual) foram criados e nos quais foram consumidos. Além disso, eram ao mesmo tempo documento e dogma; eles não apenas representam a realidade, mas também promulgam ideais morais, políticas, pessoais ou pluralistas. A conduta e o caráter dos heróis servem de guias para uma ação adequada em uma democracia (*Ibid.*, p. xii, tradução nossa).²¹

E mesmo sendo uma publicação curta e de pouca expressividade, se comparada a publicações de outras editoras da época (principalmente das gigantes do ramo, Marvel e DC Comics), entendemos que esses quadrinhos merecem uma análise historiográfica, pois, como afirma o historiador William W. Savage Jr.,

[...] mesmo a mais efêmera e aparentemente inconsequente literatura [...] pode nos contar muito sobre a sociedade que as produziu e abrigou. As crianças podem ter lido os quadrinhos, mas, eles foram escritos e desenhados por adultos; e dessa simbiose uma síntese desse período pode emergir – não para ficar sozinha, com certeza, mas para ser empregada em contextos existentes e contribuir para o entendimento de quem nós fomos e, conseqüentemente, quem somos (SAVAGE, 1998, p. x, tradução nossa).²²

Savage e os autores citados anteriormente indicam que a análise de histórias em quadrinhos pode fornecer um meio para a compreensão de como determinada sociedade, em um determinado período, representou-se. Nessa perspectiva, *Reagan's Raiders* torna-se relevante como documento histórico ou fonte para compreendermos como um determinado grupo editorial procurou representar o presidente Reagan e de que forma idealizaram sua atuação como super-herói/chefe de Estado. E também como a publicação expôs e discutiu algumas questões políticas e sociais que, de acordo com a narrativa, preocupavam os Estados Unidos e/ou o presidente; especificamente a Guerra Fria, ameaças de terroristas e narcotraficantes, temas apresentados e discutidos respectivamente nas edições número um e dois da publicação. A terceira edição aborda a Guerra do Vietnã, que também

²¹ “Surely this artifacts may illuminate personal psychology, but they also tell us of the times and values in which (and for which) they were created and in which they were consumed. Furthermore, they were both document and dogma; they not only represent reality but also promulgate particular moral or political, personal or pluralistic ideals. The conduct and character of the heroes serve as guides for proper action in a democracy”. (*Ibid.*, p. xii)

²² “[...] even the most ephemeral and seemingly inconsequential literature [...] can tell us a lot about the society that produced them and housed. Children may have read the comics, but they were written and designed by adults; and this symbiosis an overview of this period can emerge – not to be alone, to be sure, but to be used in existing contexts and contribute to the understanding of who we were and therefore who we are.” (SAVAGE, 1998, p. x).

faz parte do contexto temático da Guerra Fria, e procura fazer uma reinterpretação desse conflito que gerou inúmeras controvérsias e traumas persistentes na sociedade norte-americana.

2 REPRESENTANDO UM PRESIDENTE

O historiador Peter Burke afirma que ao longo do tempo diversos governantes sentiram a necessidade de melhorar sua imagem perante o público. Assim, encomendavam pinturas ou estátuas que expusessem sua imagem de forma idealizada, como grandes homens, guerreiros com armadura e montados em cavalos. “Na tradição ocidental, um conjunto de convenções para representação do governante como heroico, na verdade um super-homem, foi estabelecido na Antiguidade clássica” (BURKE, 2004, p. 81). De acordo com o autor, essa forma de representação visava transformar o indivíduo, o governante em alguém especial portador e difusor de determinados valores. E contemporaneamente:

Uma outra forma de adaptação à época da democracia foi a de enfatizar a virilidade, a juventude e o caráter atlético do líder. Mussolini, por exemplo, gostava de ser fotografado correndo, em uniforme militar, ou com o torso desnudo. Alguns presidentes americanos foram fotografados jogando golfe. Tais imagens fazem parte do que pode ser chamado de estilo democrático de governo. Esse estilo também pode ser ilustrado por fotografias de visitas a fábricas nas quais o chefe de Estado conversa com trabalhadores comuns e lhes aperta a mão, ou imagens de “banho de povo” em que políticos beijam bebês, ou ainda, pinturas demonstrando quão acessível é o governante [...] (*Ibid.* p. 86-88).

O excerto acima nos permite pensar em *Reagan's Raiders* como uma forma de propaganda política – não oficial – do governo de Ronald Reagan, na qual o presidente, com 75 anos à época, é representado de maneira extremamente viril, portador de um corpo atlético de fisiculturista, com músculos bem definidos, extremamente ágil e inteligente. Na narrativa, Reagan e alguns membros de seu gabinete se submetem a um experimento secreto do Exército chamado *Project Alpha Soldier* [Projeto Soldado Alfa], que tem como objetivo transformar seres humanos comuns em supersoldados. O único empecilho surgido, mas que é apresentado como uma vantagem, é que o aparelho só funciona bem em pessoas mais velhas. De acordo com o cientista responsável pelo projeto isso ocorre devido a “alguma coisa relacionada a hormônios e ajustes genéticos – ahh, eu vou pular as características esotéricas. Simplificando, um organismo mais velho é, para nossos propósitos, um produto mais estável” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 11, tradução nossa).²³

Além disso, com o procedimento, Reagan se transformaria em um “novo homem”, que uniria as vantagens da juventude e da velhice em um único corpo: “músculos jovens substituirão a pele velha e fraca, e ele terá a força de vinte homens! [...] Imagine... um cérebro mais velho e sábio

²³ “Something about the hormones and genetic adjustments – ahh, I’ll skip the esoteric features. To put it simply, an older organism is, for our purposes, a more stable commodity.” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 11).

carregado por um corpo de super-homem tecnologicamente criado!” (*Ibid.*, p. 12, tradução nossa).²⁴ É interessante notar que, após ter passado por esse processo, Reagan continuou com seu rosto envelhecido, criando assim, um super-herói esteticamente incomum, de corpo jovem e forte e com a face de um senhor septuagenário, e o mesmo ocorreu com os outros que se submeteram ao processo. Porém, isso é apenas uma das excentricidades da narrativa.

Assim, os autores valorizam a sabedoria e a experiência de vida do presidente, mas consideram isso insuficiente para combater o “grande perigo que ameaça os EUA”: o terrorismo. De fato, o próprio Reagan, dos quadrinhos, considera-se incapaz de resolver essa questão de forma mais eficiente. Em uma conversa com Caspar Weinberger, ao assistir a transmissão de imagens de um atentado terrorista em Paris, Reagan manifesta a vontade de resolver o problema com suas próprias mãos: “[...] Eu gostaria que houvesse um jeito de lidar com eles pessoalmente! Por Deus, como eu gostaria de pôr minhas mãos neles...!”²⁵ (*Ibid.*, p. 6, tradução nossa). Caspar adverte Reagan sobre os perigos que os terroristas podem representar, pois eles fazem parte de um grupo chamado *World Terrorist Organization (W.T.O.)* [Organização Mundial de Terrorismo], que emprega agentes super-humanos em suas ações. Além disso, ele diz que: “[...] Eu suspeito! Que esses homens não têm nenhuma limitação moral ou compaixão humana como nós conhecemos [...]” (*Ibid.*, p. 7, tradução nossa).²⁶ Reagan responde ao Secretário dizendo que:

Concordo plenamente, Secretário Weinberger. Nós ocasionalmente cometemos erros porque somos humanos e temos compaixão. Você sabe que me preocupo muito com as pessoas, pessoas reais. Mas eu tenho dificuldade de me relacionar com essa imundice disfarçada de humanidade! Deve haver um jeito de lidar com eles. Deve ter um jeito...! (*Ibid.*, tradução nossa).²⁷

A fala e as ações de Reagan após transformar-se em super-herói, remetem a uma ideia de que o poder instituído, do qual ele é o representante, não é o bastante para resolver determinados problemas. Para Reagan, na narrativa, o sistema legal estabelecido, no qual há um processo de investigar, identificar, prender, julgar e condenar suspeitos de terrorismo ou outros crimes não é satisfatório. O presidente anseia por uma solução mais rápida e definitiva, e para isso está disposto a abrir mão de seus valores morais e desconsiderar os direitos humanos e as leis. Na trama isso é justificado com a visão de que terroristas não seriam exatamente seres humanos. Assim, imbuído de

²⁴ “*Youthful muscle will have replaced weak, aged tissue, and he will have the strength of twenty men! [...] Imagine... an older, wiser brain carried in the body of a technologically-created superman!*” (*Ibid.*, p. 12).

²⁵ “*I wish there was a way I could deal with them personally! By god, I would like to get my hands on them...!*” (*Ibid.*, p. 12).

²⁶ “*I would suspect! These men are not bound by morality or human compassion as we know it. [...]*” (*Ibid.*, p. 7).

²⁷ “*I quite agree, secretary Wienberger. We do occasionally make mistakes because we are human, and have compassion. You know, I care a great deal about people, real people. But I find difficult to relate to this filth in guise of humanity! There has got to be a way to deal with them. There must be a way...!*” (*Ibid.*)

poderes sobre-humanos, Reagan e seus *raiders* tornam-se, secretamente, vigilantes que caçam e punem com a morte todos aqueles que de alguma forma ameaçam a segurança dos Estados Unidos.

Essa forma de agir dos personagens remete a uma tendência das histórias em quadrinhos e do cinema norte-americano de meados dos anos 1980, que retratavam heróis que faziam justiça com as próprias mãos, ou vigilantes. De fato, é característica comum de super-heróis, ou heróis, fazer justiça com as próprias mãos, mas ao invés de executar aqueles considerados criminosos, eles os capturavam e entregavam à polícia, que faria os procedimentos legais para condenar os infratores. Essa característica começou a mudar com o surgimento de heróis e super-heróis que adotavam métodos mais violentos na forma de agir. Um dos mais conhecidos nessa linha de vigilantismo mais violenta é o personagem da Marvel Comics *Punisher*²⁸ (Justiceiro, no Brasil), ex-combatente da Guerra do Vietnã, Frank Castle, que se tornou um frio e habilidoso assassino de criminosos após uma tragédia na qual sua mulher e filhos foram assassinados por mafiosos.

Para os pesquisadores de quadrinhos Tyler Scully e Kenneth Moorman (2014), a proliferação desse tipo de personagem na cultura popular (quadrinhos e filmes) pode ser associada ao fato de que durante a década de 1980 algumas cidades dos Estados Unidos, principalmente Nova York, viram-se imersas em uma crescente onda de crimes, constantemente divulgados pela mídia. Isso ocasionou um aumento no sentimento de insegurança, gerando a percepção de que o governo e o sistema judiciário não estavam garantindo a segurança dos cidadãos. Um exemplo da ação de vigilantes, que ganhou notoriedade e discussão pública no período, foi o caso de Bernhard Goetz, um morador de Nova York que no dia 22 de dezembro de 1984 atirou em quatro jovens negros que ele julgou estarem planejando assaltá-lo no metrô. Goetz, que ficou conhecido como o “vigilante do metrô”, foi condenado a um ano de prisão por porte de arma sem autorização. De acordo como historiador Jeffrey K. Johnson:

Para muitos, Goetz se tornou um símbolo do indivíduo que assume o controle e provê ordem e justiça em um mundo caótico e injusto. Essa narrativa ajusta-se bem ao maior individualismo promovido por Ronald Reagan e as afirmações do presidente de que o governo federal se tornou oneroso e ineficiente (2012, p. 134, tradução nossa).²⁹

No entanto, para Scully e Moorman (2014) essa tendência ao vigilantismo não era algo novo nos Estados Unidos, esse tipo de ação contra criminosos remonta ao século XIX, no período da expansão das fronteiras em direção ao Oeste do território. À época, os colonos, devido à ausência

²⁸ Criado 1974 por Gerry Conway, Ross Andru e John Romita como vilão nas HQs do Homem-Aranha. Entre 1986 e 1987 ganhou uma publicação solo e desde então tem feito um relativo sucesso, ganhando adaptações cinematográficas e uma série de televisiva.

²⁹ “To many, Goetz became a symbol of the individual taking control and providing order and justice in a chaotic and unjust world. This narrative worked well with Ronald Reagan’s promotion of heightened individualism and the president’s claims that the federal government had become cumbersome and ineffectual” (JOHNSON, 2014, p. 134).

de um aparato legal institucionalizado, sentiram a necessidade de garantir a segurança do povoado com as próprias mãos, prendendo, julgando e condenando diversos tipos de criminosos.

O Velho Oeste sempre tinha ocupado um lugar especial no sistema de valores americano, incluindo suas noções de vigilantismo. A mentalidade de vigilante apareceu cada vez mais em outros gêneros; por exemplo, os filmes de “policiais que se transformam em vigilantes” alcançaram uma popularidade surpreendente neste momento em filmes como *Die Hard*, *Lethal Weapon*, e *Robocop* que tiveram uma nota positiva com o público. Jeanine Basinger sugeriu em um artigo do *New York Times* que a popularidade desses filmes pode ser atribuída “à sensação de desespero que temos de que o crime está se fechando sobre nós, que não podemos escapar dele, mesmo em nossos melhores bairros”. Através dessas ficções, algumas pessoas chegaram a perceber o que realmente queriam, mesmo que tivessem medo de admiti-lo – queriam revidar (*Ibid.*, p. 638, tradução nossa).³⁰

Essa crescente necessidade por justiça a qualquer custo pode estar relacionado à escolha que Reagan fez ao adotar o *cowboy* dos *westerns* – gênero no qual o presidente atuou no cinema – como principal imagem de autopropaganda. Para Eric Hobsbawm, o uso do mito do *cowboy* na política dos Estados Unidos, principalmente no governo Reagan, expõe uma característica “anarquista” que é inerente ao “capitalismo americano”. E o autor não se refere

[...] apenas ao anarquismo do mercado, mas ao ideal do indivíduo não controlado pelas coações da autoridade estatal. [...] O anarquismo individualista tem duas faces. Para os ricos e poderosos representa a superioridade do lucro sobre a lei e o Estado. Não só porque a lei e o Estado podem ser comprados, mas porque, mesmo quando é impossível comprá-los, não têm legitimidade moral em comparação com o egoísmo e o lucro. Para os que não dispõem de riqueza nem poder, representa independência, e o direito do homem pequeno de se fazer respeitado e mostrar o que é capaz de fazer (2013, p. 327-328).

Essa tendência indicada pelo historiador não está presente apenas na escolha da imagem mítica do *cowboy* adotado por Reagan, mas também na retórica empregada pelo político em muitos de seus discursos ao público. Como, por exemplo, no discurso de posse de 1981, no qual Reagan expôs sua opinião negativa sobre o governo e o que pretendia fazer para melhorar a situação:

Nessa presente crise, o governo não é a solução para nossos problemas; ele é o problema. De tempos em tempos, temos sido tentados a acreditar que a sociedade tornou-se demasiado complexa para ser autogovernada, que o governo de um grupo de elite é superior ao governo por, pelo e do povo. Bem, se ninguém entre nós é capaz de governar a si mesmo, então quem entre nós tem a capacidade de governar alguém? Todos nós, juntos, dentro e fora do governo, devemos suportar o fardo. As soluções que buscamos devem ser equitativas, sem que nenhum grupo seja escolhido para pagar um preço mais alto. [...] Agora, para que não haja mal-entendidos, não é minha intenção acabar com o governo. Trata-se, antes, de fazê-lo funcionar – para que trabalhe conosco, não sobre nós; para ficar

³⁰ “*The Old West had always held a special place in the American value system, including its notions of vigilantism. The vigilante mindset showed up more and more in other genres; for example, the “cop turned vigilante” movie achieved startling popularity at this time as films such as Die Hard, Lethal Weapon, and Robocop struck a positive note with audiences. Jeanine Basinger suggested in a New York Times article that the popularity of these films can be attributed to “the desperate sense we have of crime closing in on us, that we can’t escape it even in our best neighborhoods”. Through these fictions, some people came to realize what they really wanted even though they were afraid to admit it – to fight back*” (SCULLY; MOORMAN, 2014, p. 638).

ao nosso lado, não montar em nossas costas. O governo pode e deve proporcionar oportunidades, não sufocá-las; promover a produtividade, não sufocá-la (REAGAN, 1981, s/p, tradução nossa).³¹

Em *Reagan's Raiders*, essa tendência antigovernamental propagada pelo presidente foi associada a características como patriotismo e vigilantismo, criando uma versão extrema de Ronald Reagan disposto a correr qualquer risco para manter a ordem. Em um mundo repleto de “perigos”, os meios legais ou burocráticos são considerados demorados demais e ineficientes para evitar uma catástrofe iminente. Nesse cenário, ser presidente não é o suficiente, Reagan abandona a retórica e a representação cinematográfica para agir contra aqueles considerados inimigos. Transforma-se em um personagem carregado de superlativos: super-herói, superpatriota, *supercowboy*, superarmado e superdisposto a impor seu senso de justiça a todos que, de alguma forma, ameçam sua nação. Desrespeita as leis de seu próprio país e a soberania de outras nações – como a Bolívia, que é invadida na narrativa da segunda edição – persegue e mata em nome da defesa de seu país e de seu povo. Aparentemente, quando se trata de proteger e manter o poder dos Estados Unidos, tudo é válido.

Entretanto, a segurança nacional e a necessidade de fazer justiça com as próprias mãos não são os únicos elementos que motivam a ação de Reagan; sua família também é apresentada como uma fonte de motivação. Na primeira edição, o presidente se vê compelido a agir contra os terroristas devido a uma ligação que recebeu de seu filho, o bailarino Ron Reagan: “Pai! Liguei só para dizer que estou muito perturbado. Eu tenho que ir a Berlim em um recital de dança, mas com todo esse negócio de terrorismo, eu estou aterrorizado!” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 1, tradução nossa).³² Na segunda edição, a empreitada bélica de Reagan contra narcotraficantes na Bolívia é motivada por um pedido de sua esposa Nancy Reagan: “[...] Eu acabei de receber uma ligação de Phillis A. S. Remer da *W.A.C.* Isso é, *Women Against Coke* [Mulheres Contra a Coca]... E ela quer que você tire essa nuvem branca suja... e que elimine as drogas da América!” (*Ibid.*, p. 1, tradução nossa).³³ Reagan, então, afirma que vai à Bolívia e que pretende “arrancar pela raiz todos os pés de coca”.

³¹ “*In this present crisis, government is not the solution to our problem; government is the problem. From time to time we’ve been tempted to believe that society has become too complex to be managed by self-rule, that government by an elite group is superior to government for, by, and of the people. Well, if no one among us is capable of governing himself, then who among us has the capacity to govern someone else? All of us together, in and out of government, must bear the burden. The solutions we seek must be equitable, with no one group singled out to pay a higher price [...]* Now, so there will be no misunderstanding, it is not my intention to do away with government. It is, rather, to make it work-work with us, not over us; to stand by our side, not ride on our back. Government can and must provide opportunity, not smother it; foster productivity, not stifle it” (REAGAN, 1981, s/p). Disponível em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1981/12081a.htm>> Acesso em: 21/09/2019.

³² “*Dad! I just had to call you. I’m very disturbed. I have to fly to Berlin for a dance recital and with all this terrorism business, I’m terrified!*” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 1).

³³ “[...] *I just got a call from Phillis A. S. Remer of W.A.C. That’s Women Against Coke... And she wants you to move the dirty white cloud...and blow the dope out of America!*” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 1).

Assim, o Reagan dos quadrinhos combina valores patrióticos e morais, mostra-se preocupado não só com sua família, mas também com as outras famílias dos EUA que, assim como a sua, declaram temer um ataque terrorista ou estar assustadas devido à crescente onda de crimes ligada ao consumo e à venda de narcóticos, como a cocaína e crack. No caso das drogas, as ações de Reagan e seus *raiders* têm uma motivação moralista maior, sua meta é “limpar” da sociedade tudo aquilo que considera “sujo” e/ou inadequado para sua visão idealizada de mundo. O problema da dependência de entorpecentes é abordado apenas como um caso de polícia, no qual o uso da violência contra traficantes e produtores internacionais de drogas resolveria tudo.

A temática da segunda edição de *Reagan's Raiders* é uma clara referência à campanha de combate ao abuso de drogas lançada pelo casal Reagan em setembro de 1986. No pronunciamento oficial, o presidente e a primeira dama se apresentam como uma família que tem uma importante mensagem para todas as famílias dos EUA. O presidente diz que a campanha de combate ao uso de drogas será pautada em seis objetivos:

Em primeiro lugar, buscamos um local de trabalho livre de drogas em todos os níveis do governo e no setor privado. Em segundo lugar, trabalharemos para termos escolas livres de drogas. Em terceiro lugar, queremos garantir que o público seja protegido e que haja tratamento disponível para os que abusam de substâncias e os dependentes químicos. Nosso quarto objetivo é expandir a cooperação internacional para tratar do tráfico de drogas como uma ameaça à nossa segurança nacional. Em outubro, irei me encontrar com os principais embaixadores dos EUA para discutir o que pode ser feito para apoiar nossos amigos no exterior. Em quinto lugar, devemos avançar para fortalecer as atividades de aplicação da lei, como as iniciadas pelo vice-presidente Bush e pelo procurador-geral Meese. E, finalmente, procuramos expandir a conscientização pública e a prevenção (REAGAN, 1986, s/p., tradução nossa).³⁴

Nas HQs que analisamos, os autores ignoram totalmente os objetivos da campanha do casal Reagan, e divulgam uma ideia preconceituosa de que existe um local no mundo – a Bolívia – que é responsável pela produção e venda de drogas nos Estados Unidos. E a melhor forma de resolver isso é invadindo e destruindo tudo e todos que têm alguma relação com a produção de cocaína. Nos quadrinhos, Reagan, em um diálogo com o vice-presidente George Bush, diz o seguinte:

– Os narcóticos são, no momento, monopólio boliviano – nesse jogo eles não irão adiante e eles só estão acumulando problemas! É hora do jogo acabar!
– Mas como senhor...?! (Bush)

³⁴ “First, we seek a drug-free workplace at all levels of government and in the private sector. Second, we'll work toward drug-free schools. Third, we want to ensure that the public is protected and that treatment is available to substance abusers and the chemically dependent. Our fourth goal is to expand international cooperation while treating drug trafficking as a threat to our national security. In October I will be meeting with key U.S. Ambassadors to discuss what can be done to support our friends abroad. Fifth, we must move to strengthen law enforcement activities such as those initiated by Vice President Bush and Attorney General Meese. And finally, we seek to expand public awareness and prevention” (REAGAN, 1986, s/p.). Disponível em: < <https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1986/091486a.htm> >. Acesso em: 22/09/2019.

– Simples! Nós vamos enfrentá-los cara a cara, confrontá-los diretamente. A abordagem direta! (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 4, tradução nossa).³⁵

Quando Reagan e seus *raiders* chegam à Bolívia temos mais algumas amostras de preconceito e ignorância presentes em uma conversa entre o presidente e Caspar Weinberger:

– Senhor presidente, eu não falo boliviano! (Caspar)
 – Eu também não, Caspar. Então, acho que teremos que expressar nossas ideias por outros meios! (Reagan)
 – Como, Sr. presidente...? (Caspar)
 – Rapazes... Eu escrevi um pequeno poema para responder essa questão: Como homens razoáveis, nós tentamos convencer... É o tipo de jogo que gostamos de participar... Mas palavras podem desvanecer, como o pôr do sol... Então mandamos nossa mensagem com uma metralhadora! (Reagan) (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p.8, tradução nossa).³⁶

Nesse trecho, fica evidente que os personagens têm pouco, ou nenhum, conhecimento sobre o local que irão invadir. Além disso, não se preocupam em conhecer a língua local, pois acreditam que suas armas e a força bruta transmitem uma mensagem mais clara que qualquer forma de diálogo. O poema “escrito” por Reagan remete à ideia do “*Big Stick*”³⁷ promovida no início do século XX pelo presidente Theodore Roosevelt e que é uma das principais características do imperialismo dos EUA, na qual ficava clara a necessidade de usar algum tipo de coerção contra aqueles que discordassem, ou não aceitassem acordos propostos pela diplomacia de seu país.

Na narrativa, além dessa “abordagem direta”, Reagan utiliza o que ele chama de ajuda “amigos não oficiais” [*unofficial friends*]: um grupo de ninjas financiados extraoficialmente pelo presidente para perseguir, espancar e torturar traficantes e usuários de drogas em Nova York. Essa parte da HQ pode ser interpretada como uma referência às ações extraoficiais do governo Reagan no escândalo conhecido como Irã-Contras, que foi revelado em novembro de 1986. No episódio, foi exposto que agentes da CIA³⁸ estavam envolvidos em um esquema ilegal de vendas de armas a rebeldes no Irã, e que o dinheiro estava sendo repassado, também ilegalmente, para o grupo armado de oposição ao governo Sandinista da Nicarágua conhecido como Contras. Ao longo da investigação, comprovou-se que Reagan desconhecia o esquema desenvolvido. Apesar de ter sido

³⁵ “Narcotics are, at present, a Bolivian monopoly only in this game they don't pass go and they don't collect anything but trouble! It's time the game ended! But how sir...?! (Bush)/ Simple! We go one on one...head to head, toe to toe. The direct approach!” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 4).

³⁶ “Mr. President... I don't speak Bolivian! (Caspar)/ Well, neither do I, Caspar. So I guess we'll just have to get across our ideas by other means! (Reagan)/ How, Mr. President...? (Caspar)/ Boys... I wrote a little poem in answer to that question: As reasonable men, we try to convey... The kind of game we'd like to play... but words can fade, like the sitting sun... So we'll send our message with a Tommy gun!” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 8).

³⁷ O “*Big Stick*” ou “grande porrete” faz parte de um provérbio africano que diz: “fale com suavidade e tenha à mão um grande porrete”, e foi apropriado pelo presidente Theodore Roosevelt, no dia 02 de setembro de 1901, para se referir a como ele conduziria a política externa dos Estados Unidos que seria pautada pela conversa, diplomacia, mas, se fosse necessário, ele não hesitaria em usar da força para garantir seus interesses.

³⁸ *Central Intelligence Agency* (Agência Central de Inteligência, em português).

um grande escândalo envolvendo importantes nomes do governo, a popularidade de Reagan e a aprovação³⁹ de seu governo não sofreram abalos muito profundos⁴⁰.

O caso Irã-Contras é um exemplo de como Ronald Reagan conduziu a política externa durante seu governo, profundamente marcada por um “reaquecimento” da Guerra Fria com a implantação da chamada “Doutrina Reagan”, um conjunto de ideias políticas que visavam recuperar a hegemonia geopolítica militar dos Estados Unidos. Essa doutrina foi pautada por grandes gastos com o setor militar, tendo como um dos focos a tentativa de desenvolver um projeto de defesa contra mísseis, o *Strategic Defense Initiative (S.D.I.)*, também conhecido como *Star Wars*; outro foco foi o de fornecer apoio financeiro a diversos grupos armados de orientação anticomunista na América Latina e no Oriente Médio. As ações de Reagan a princípio estimularam a economia norte-americana (principalmente o setor bélico), mas ao final resultaram em uma grande crise econômica em 1987. No caso específico da América Central, as políticas de Reagan geraram uma grande controvérsia que, de acordo com Willian M. Leogrande serviram para criar:

[...] uma divisão mais profunda e amarga entre a Administração e os Democratas no Congresso. A primeira metade da década foi dominada pelo debate sobre direitos humanos em El Salvador; a segunda metade pelo debate sobre o financiamento dos EUA para os Contras nicaraguenses. No final da década, os participantes de ambos os lados do debate haviam se cansado de brigar. Além disso, ambos tinham começado a se preocupar com questões hemisféricas cruciais, como a dívida internacional e o crescimento do tráfico de narcóticos, que haviam sido deixadas de lado, enquanto a atenção de todos se concentrava em pequenos países da América Central (1990, p. 596, tradução nossa).⁴¹

De modo geral, *Reagan's Raiders* transmite a ideia de que é necessário infringir leis e que determinados problemas, como o terrorismo e o tráfico de drogas, só serão efetivamente resolvidos por meio de ações violentas. O presidente representado nas HQs não negocia com terroristas nem com traficantes, sequer cogita esse tipo de abordagem. Armas e a força bruta são apontadas como as melhores ferramentas para combater quem ameaça os Estados Unidos. Ainda mais se a ameaça externa tiver relação com a União Soviética.

³⁹ Reagan, ao longo de seus dois mandatos, sempre manteve índices equilibrados de aprovação entre 40% e 60%. Somente no ano de 1983 registrou as mais baixas porcentagens de aprovação, 36%, mas ao final do ano Reagan voltou ao patamar de 50%. Para dados sobre a aprovação de Reagan ano a ano consultar: <<http://www.presidency.ucsb.edu/data/popularity.php?pres=40>>. Acesso em: 17/06/2017.

⁴⁰ Para mais informações sobre o caso Irã-Contras, consultar: PARRY, Robert; KORNBLUH, Peter. “Iran-Contra’s untold story”. In: *Foreign Policy*, n. 72, 1988, p. 3-30.

⁴¹ “Reagan’s policy in Central America was the most controversial foreign policy issue of the 1980s, creating deeper and bitter division between the Administration and the Democrats in Congress. The first half of decade was dominated by the debate over human rights in El Salvador; the second half by the debate over US funding for Nicaraguan contras. By the end of the decade, participants on both sides of the debate had grown weary of bickering. Moreover, both had begun to worry that crucial hemispheric issues such as the international debt and growing of narcotic trafficking had been left to fester while everyone’s attention was focused in small countries in Central America” (LEOGRANDE, 1990, p. 596).

3 REPRESENTADO OS “INIMIGOS”

Em um artigo no qual analisa o personagem Capitão América, o geógrafo Jason Dittmer (2005, p. 631) afirma que quadrinhos patrióticos têm a importante função de definir uma determinada identidade territorial e também cultural. Assim, esse tipo de produção tem como objetivo estabelecer a diferença entre os valores nacionais (dos Estados Unidos) e valores considerados antiamericanos, que são vistos como uma ameaça à unidade nacional. Partindo disso, *Reagan's Raiders*, além de fornecer uma interpretação exagerada do presidente Reagan e de algumas de suas ideias políticas, também é uma fonte que nos dá acesso algumas representações estereotipadas daqueles que eram considerados inimigos dos EUA na época tratada. Na trama das HQs, tanto os terroristas da *W.T.O.* quanto os narcotraficantes da Bolívia são apresentados como tendo alguma ligação direta ou indireta com o comunismo e a União Soviética.

Na primeira, edição fica claro que a ameaça terrorista aos Estados Unidos é diretamente ligada à União Soviética. Omegus – líder dos terroristas e que veste uma máscara que cobre completamente seu rosto – trata seus colegas como “camaradas” e dirige as seguintes ofensas aos americanos:

Aqueles tolos orgulhosos que se chamam de americanos – aqueles *cowboys* que bebem cerveja, mas que não conseguem diferenciar uma seltzer e uma vodka – estão prestes a provar o gosto de seu próprio remédio nuclear. Por anos trabalhamos para infiltrar nossa gente em posições estratégicas nas cidades próximas a usinas nucleares na América. Sim, grupos de camaradas que serão mártires pela violência em caso de necessidade! (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 4, tradução nossa).⁴²

As motivações do personagem são apresentadas de forma caricata e ilógica. Aparentemente, ele pretende destruir reatores nucleares nos EUA e causar um desastre igual ao de Chernobyl (que, de acordo com a narrativa, foi causado pelo próprio Omegus). Entretanto, sua motivação para tal ação está vinculada a certo ódio ao hábito de consumir cerveja dos americanos e a uma ideia megalomaniaca de realizar um ato que ficasse registrado na história. Nas palavras do próprio personagem: “Este experimento será recordado na história juntamente com os nobres trabalhos de Átila, o Huno e Adolf Hitler!!!” (*Ibid.*, p. 3, tradução nossa).⁴³ Além da evidente associação entre comunismo, violência e nazismo, é possível perceber que o personagem é apresentado apenas como um louco com ideias confusas e um ódio sem sentido contra o povo dos Estados Unidos. Seu único objetivo é causar morte e destruição. E os Estados Unidos, nesse contexto ficcional, são apenas uma

⁴² “*Those proud fools who call themselves Americans – those cowboys who guzzle beer, but cannot distinguish the difference between seltzer and vodka – are about to get a taste of their own nuclear medicine! For years we have worked to place our people in strategic position in the towns near nuclear plants in America. Yes, groups of comrades who will be martyrs for violence in the cause of necessity!*” (ARNOLD; BUCKLER, 1986, p. 4).

⁴³ “*That experiment will be recorded in history along with noble works of Attila the Hun and Adolf Hitler!!!*” (*Ibid.*, p. 3).

vítima desse grupo de “terroristas comunistas” que objetivam destruir seu país sem nenhum motivo coerente.

Além de terroristas de origem soviética, a narrativa também apresenta dois personagens estereotipados como árabes carregando cargas de dinamite ao peito; possivelmente, homens-bomba de algum local do Oriente Médio sob influência da URSS. Esses personagens servem aos terroristas, mas se mostram hesitantes em cumprir seu destino suicida. E quando se veem encurralados por Reagan e seus *raiders*, esses dois personagens mudam de posicionamento e ajudam a derrotar a terrorista Angel. Essa atitude é atribuída ao medo de morrer, mas também indica que eles reconheceram que os Estados Unidos têm maior poder e, por isso, é conveniente unir-se a eles.

No caso da Bolívia, os estereótipos construídos indicam que os bolivianos estão profundamente ligados ao tráfico de drogas, e que seu principal objetivo é lucrar com a atividade. A trama da HQ é focada em um traficante de nome *Juan*, que possui uma grande fábrica automatizada de cocaína e crack. O primeiro boliviano com quem os estadunidenses estabelecem contato é um cúmplice de Juan chamado apenas de *Senior Dinero* [pode ser traduzido como Senhor Dinheiro]. Outro boliviano que faz parte da história é um funcionário do traficante chamado Franco, que vive transtornado e em estado de euforia, pois é encarregado de testar a cocaína para garantir seu padrão de qualidade. Assim, *Reagan's Raiders* passa a ideia de que os bolivianos estão envolvidos com a produção e venda de narcóticos ou mesmo que são dependentes de drogas. Em nenhum momento dessa incursão à Bolívia é apresentado algum habitante do país com características diferentes dessas.

Além disso, outro ponto fundamental da trama é o de indicar que o tráfico de drogas internacional tem relação com o comunismo e a União Soviética. Juan, o traficante boliviano, tem uma parceria com um negociante de drogas de algum local da União Soviética, nomeado apenas como *Mr. J.* O complexo automatizado de produção de entorpecentes foi idealizado por um químico de Moscou, de nome *Uri Petrov Ivan Vulgar*. E a venda de cocaína e crack nas ruas de Nova York é coordenada pelos “camaradas” *Alexi* e *Nicolai*, membros da *Red Mafia* [Máfia Vermelha].

Portanto, o comunismo e a União Soviética são o grande inimigo apresentado e combatido em *Reagan's Raiders*. As HQs buscam mostrar que o comunismo soviético está envolvido em diversos tipos de crimes em todo o mundo, sendo responsável por ataques terroristas e venda de drogas. Nesse ponto, as HQs tornam-se um evidente material de propaganda anticomunista e colaboram com as ideias de combate ao “Império do Mal”, nome que Reagan usou para se referir à União

Soviética em um discurso no encontro de evangélicos no ano de 1983⁴⁴. O presidente expôs suas preocupações sobre a ameaça que a União Soviética e as armas nucleares representavam. Porém, expôs isso de forma maniqueísta, como uma luta entre o “bem” (representado pelos EUA) e o “mal” (que seria a URSS). *Reagan’s Raiders* também trabalha com a mesma visão maniqueísta, e reduz toda uma complexa relação de disputa ideológica e geopolítica a uma grande luta entre os que estão do lado do “bem e do que é certo” e os que são contra isso. Por estar do lado considerado “certo”, Reagan e seus *raiders* sempre ganham as disputas, e os crimes que cometem são justificáveis, pois estão lutando em nome do que é apresentado como um bem maior.

Os discursos anticomunistas de Ronald Reagan e o roteiro das HQs remetem a uma longa tradição de combate ao comunismo existente nos EUA, e que apresenta momentos de maior ou menor propagação, mas é constante desde 1917⁴⁵, quando ocorreu a Revolução Russa. As HQs *Reagan’s Raiders* seguem essa tradição, não introduzem nada de novo, usando o próprio presidente como o herói, o personagem principal da narrativa.

Outro ponto relacionado à Guerra Fria presente na terceira edição de *Reagan’s Raiders* é a Guerra do Vietnã. De acordo com a capa dessa edição, o novo local a ser invadido por Reagan é o Vietnã, sua missão é resgatar soldados norte-americanos que ainda estariam como prisioneiros no local. O roteiro dessa HQ é semelhante ao dos filmes *Missing in Action* (1984)⁴⁶ e *First Blood part II* (1985).⁴⁷ De acordo com Cord A. Scott, essa terceira edição (assim como os filmes mencionados) faz parte de uma tentativa de redimir os soldados envolvidos na polêmica Guerra do Vietnã. Na narrativa ficcional, os combatentes são apresentados como homens destemidos e dispostos a tudo para impedir o avanço do comunismo e proteger sua família, seus amigos e seu país. Quando o Reagan dos quadrinhos vai ao resgate de soldados deixados no Vietnã, é possível identificar uma tentativa de mostrar que o presidente se preocupa com quem lutou na guerra e que reconhece seu valor a ponto de ir pessoalmente libertá-los. Na narrativa, fica evidente que os autores procuraram estabelecer um diálogo com algumas das ideias militaristas propagadas por Reagan durante seus dois mandatos. Scott afirma que:

⁴⁴ O discurso completo pode ser lido em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1983/30883b.htm>>. Acesso em: 17/09/2019.

⁴⁵ Para mais informações sobre essa tradição anticomunista desde seus primórdios, recomendamos a leitura do livro “*Reds: McCarthysm in twentieth-century America*”, de Ted Morgan (2004). Quanto à tradição anticomunista nas histórias em quadrinhos, recomendamos a leitura do terceiro capítulo da dissertação de mestrado *Representações política da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*, de Márcio dos Santos Rodrigues, disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/BUOS-994G9X>>. Acesso em: 17/09/2019.

⁴⁶ No Brasil, o filme recebeu o nome de *Braddock - o supercomando*. Dirigido por Joseph Zito, conta a história de James Braddock, um combatente da Guerra do Vietnã que tem que voltar sozinho ao campo de batalha para resgatar um amigo que se encontra prisioneiro dos vietnamitas. O filme teve duas continuações abordando a mesma temática em 1985 e 1988.

⁴⁷ No Brasil, o filme recebeu o nome de *Rambo 2 - a missão*. Dirigido por George Pan Cosmatos, o filme é a continuação da história do ex-combatente John Rambo, que para se livrar da prisão pelos crimes que cometeu no primeiro filme tem que voltar sozinho ao Vietnã para resgatar soldados americanos.

[...] Reagan apresentou-se como um político que tomou a iniciativa de corrigir de forma decisiva as coisas – não muito diferentes dos super-heróis de quadrinhos. Sua vontade de levantar as forças armadas (e, às vezes, usá-las contra ameaças ao interesse americano) o fez parecer forte. Ele também usou o púlpito político para reafirmar a imagem tradicional dos Estados Unidos, banindo as dúvidas políticas e as incertezas culturais que eram legados do Vietnã (2014, p. 73, tradução nossa).⁴⁸

Para Edwin Meese III, político que ocupou diversos cargos no governo Reagan, as constantes aparições públicas e declarações do presidente contribuíram para uma relativa mudança na forma como a população se relacionava com o poder político, criando uma espécie de intimidade entre o governante e povo, que aguardava suas comunicações semanais.

Muitas vezes, ele era chamado “o grande comunicador”, mas ele sempre afirmou que não era sua grandeza que era eficaz, mas os ideais que ele estava comunicando. Este esforço para restaurar a autoconfiança do povo americano e sua fé nas tradições e instituições do país foi uma parte importante da recuperação nacional durante a década de 1980 (MEESE, 2009, p. 31, tradução nossa).⁴⁹

Assim, o discurso anticomunista acentuado de Reagan, tanto nos quadrinhos quanto no mundo real, tinha uma dimensão patriótica e moral que visava difundir a ideia de que os Estados Unidos eram um país “diferenciado” e que, em decorrência disso, eram ameaçados por uma nação rival que não compartilhava de seus ideais. Além disso, seu slogan de campanha “*Let’s make America great again*” [“Vamos fazer a América grande novamente”] apelava para a ideia de que os EUA eram uma grande nação, porém estavam em decadência e precisava se reerguer. Os constantes discursos e pronunciamentos repletos de elogios aos valores e ao modo de vida de seu povo contribuíram para levantar a autoestima da nação, intensificando a rejeição a ideias e valores estrangeiros.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reagan’s Raiders foi uma publicação que criou um diálogo com toda a propaganda política difundida pelo governo Reagan, assimilando alguns dados da realidade e os reelaborando em uma espécie de paródia. Todavia, seu conteúdo é bastante ambíguo, o que torna delicada a afirmação

⁴⁸ “[...] Reagan presented himself as a politician who took the initiative to decisively correct things - not unlike comic book superheroes. His willingness to build up the military (and, sometimes, use it against threats to American interest) made him appear strong. He also used his political pulpit to reassert the traditional image of the United States, banishing the political doubts and cultural uncertainties that were legacy of Vietnam. While some of the most propagandistic comics appeared during Regan's term in the 1980, occasionally interesting attempts countered his attitudes” (SCOTT, 2014, p. 73).

⁴⁹ “He was often called “the great communicator”, but he always contends that it was not his greatness that was effective but the ideals that he was communicating. This effort to restore the self-confidence of the American people and their faith in the traditions and institutions of the country was an important part of the national recovery during the 1980s” (MEESE, 2009, p. 31).

categorica de que se trata uma obra que critica o governo Reagan ou apenas o elogia de uma forma excêntrica. A forma como os roteiros foram elaborados traz a impressão de que a HQ é um panfleto que apresenta o presidente como um super-herói e que ele, evidentemente, é a solução para muitos dos problemas que preocupavam a nação.

Entretanto, a forma como o presidente foi representado, como o vigilante agressivo e que age contra as leis, podem indicar que os autores não concordavam com as ações do verdadeiro Reagan. Talvez, ao colocar o presidente em ação, estavam sugerindo que boa parte do que era vinculado pelo governo não passava de propaganda, de um discurso repleto de promessas que não se realizaram. Desse ponto de vista, elaboraram uma narrativa na qual sua versão particular do presidente de fato desenvolvia tudo o que ele prometia, como combater terrorista/comunistas e traficantes de drogas/comunistas, resolvendo os problemas de forma efetiva e definitiva, o que o verdadeiro Reagan não fazia, pois era limitado pelas instituições políticas e sociais às quais estava ligado. Aparentemente, os autores criticam a ação limitada do presidente, acreditam e fantasiam que ele poderia fazer mais.

Ronald Reagan era uma figura popular e carismática, que fazia o uso da retórica e que exercia uma grande fascinação sob aqueles que o apoiavam, pois transmitia uma mensagem de otimismo e que valorizava a suposta grandiosidade dos EUA, além de se utilizar do patriotismo para transmitir uma mensagem de autoconfiança. Provavelmente, essa imagem de patriotismo e grandiosidade que Reagan veiculava também exerceu alguma influência em Monroe Arnold e Rich Buckler, que, a partir disso, produziram quadrinhos que realçavam essas características de modo chauvinista.

Por fim, o texto e os desenhos apresentam um conteúdo dúbio, porém, tendem a endossar preconceitos e ações extremas. Se há algum tipo de crítica ao governo Reagan, trata-se de algo sutil, quase imperceptível, tendo destaque, nas narrativas, seu conteúdo propagandístico patriótico e anticomunista.

REFERÊNCIAS

ARNOLD, Monroe; BUCKLER, Rich. **Reagan's Raiders**. New York: Solson Publications, n. 1-2-3, out.-nov.-jan. 1986/1987.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: História e imagem**. Bauru, SP: Edusc, 2004.

COSTELLO, Matthew J. **Secret identity crisis: comic books and the unmasking of Cold War America**. Nova York: Continuum, 2008.

DITTMER, Jason. "Captain America's Empire: reflections on identity, popular culture, and post-9/11 geopolitics". In: **Annals of the Association of American Geographers**, vol. 95, n. 3, p. 626-643.

HOBBSAWM, Eric. **Tempos fraturados: cultura e sociedade no século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

JOHNSON, Jeffrey K. **Super-history: comic book superheroes and American society**. North Carolina: McFarland & Company, 2012.

LEOGRANDE, William M. "From Reagan to Bush: The Transition in US Policy Towards Central America". *In: Journal of Latin America Studies*, v. 22, n. 3, 1990, p. 595-621. Disponível em: <http://www1.american.edu/faculty/leogrande/JLAS_Reagn-Bush.pdf> Acesso em: 28/05/2017.

MEESE III, Edwin. "An insider's look at the Reagan's legacy". *In: TROY, Gil; CANNATO, Vincent J. (Org.) Living in the Eighties*. New York: Oxford University Press, 2009.

PARRY, Robert; KORNBLUH, Peter. "Iran-Contra's untold story". *In: Foreign Policy*, n. 72, 1988, p. 3-30.

REAGAN, Ronald. **Inaugural address**. January, 20, 1981. Disponível em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1981/12081a.htm>> Acesso em: 21/05/2017.

REAGAN, Ronald; REAGAN, Nancy. **Address to the Nation on the campaign against drug abuse**. September, 14, 1986. Disponível em: <<https://reaganlibrary.archives.gov/archives/speeches/1986/091486a.htm>> Acesso em: 22/05/2017.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações política da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Belo Horizonte: UFMG, 2011. [Dissertação de Mestrado]

SAVAGE JR., William W. **Commies, Cowboys, and Jungle Queens: comic books and America, 1945-1954**. Oklahoma: Wesleyan University Press, 1998.

SCOTT, Cord A. **Comics and conflict: Patriotism and Propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom**. Annapolis, Maryland: Naval Institute Press, 2014.

SCULLY, Tyler; MOORMAN, Kenneth. "The rise o vigilantism in 1980 comics: reasons and outcomes". *In: The Journal of Popular Culture*, v. 47, n. 3, 2014, p. 634-653.

Submetido em: 09/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

COMICIDADE ALÉM DA TIRA: PARATEXTOS COMO ESTRATÉGIA PARA PRODUÇÃO DO HUMOR

COMICITY BEYOND STRIP: PARATEXTS AS STRATEGY OF HUMOR PRODUCTION

10.19177/memorare.v6e2201971-90

Paulo Ramos⁵⁰
Karoline Caetano Brito⁵¹

Resumo: Este artigo tem como foco analisar as formas como os paratextos ficcionais dialogam com o humor na obra *Will Tirando – Volume 1*. Lançada em 2015, a coletânea reúne 89 tiras cômicas publicadas por Will Leite, em seu site, durante os anos de 2010 e 2014. Nosso objetivo é mostrar como os paratextos ficcionais são utilizados como estratégia para a criação de novas camadas de humor. Para isso, dividiremos as tiras em dois grupos de análise, sendo que no primeiro caso, o paratexto dá continuidade à narrativa da tira enquanto no segundo, predominam comentários a respeito do conteúdo apresentado na tira cômica.

Palavras-chave: Tira cômica. Paratexto ficcional. Produção de humor.

Resumen: Este artículo se enfoca en analizar las formas como los paratextos ficticios dialogan con humor en *Will Tirando - Volumen 1*. Lanzado en 2015, la colección reúne 89 historietas publicadas por Will Leite, en su sitio web, durante 2010 y 2014. Nuestro objetivo es mostrar cómo se utilizan los paratextos ficticios como estrategia para crear nuevas capas de humor. Para esto, dividiremos las tiras en dos grupos de análisis, y en el primer caso, el paratexto continúa la narración de la tira, mientras que en el segundo, predominan los comentarios sobre el contenido presentado en la tira cômica.

Palabras-llave: Tira cômica. Paratextos Ficticios. Producción de humor.

1 INTRODUÇÃO

Uma das marcas do *Pasquim* era um camundongo com nome inspirado no do psiquiatra Sigmund Freud (1856-1939). Conhecido apenas como Sig, o rato foi escolhido como a mascote do jornal, conforme descreve seu criador, o cartunista Jaguar (AUGUSTO, JAGUAR, 2006). O bicho era figura constante na capa e nas demais páginas do jornal, (re)conhecido pelo papel que exerceu no combate à Ditadura Militar brasileira (1964-1985). De quando em quando, meio sem aviso ou

⁵⁰ Doutor em Filologia e Língua Portuguesa pela Universidade de São Paulo. Professor associado do Departamento de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo. Coordenador do Gruposq (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos). E-mail: contatopauloramos@gmail.com

⁵¹ Mestre em Letras pela Universidade Federal de São Paulo. Pesquisadora do Gruposq (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos) da Unifesp. E-mail: karoline@singular.art.br

sem um padrão, Sig aparecia comentando algum dos conteúdos da publicação ou mesmo fazendo troça daquilo que era mostrado aos leitores.

O que talvez tivesse passado despercebido à época é que a posição gráfica em que o rato aparecia no jornal o tornava um paratexto. E seus apontamentos ácidos faziam as vezes de comentários, ora sobre aspectos reais, ora sobre elementos ficcionais. Esse recurso de se apropriar do entorno do texto principal e dar a ele um viés humorístico é elemento caro aos quadrinhos. Podem-se elencar outros exemplos, que se somam à medida que se treina o olhar sobre o tema e se detém um repertório maior de leitura. Fiquemos em um exemplo, apenas a título de comprovação.

A publicação independente *Revista do Homem Grilo*, de Cadu Simões, foi pontuada pela sátira e pela paródia. A capa fazia alusão a uma cena bastante conhecida entre os leitores de super-heróis, a de Super-Homem carregando nos braços o corpo morto de sua prima, Supermoça, após ela ter sido assassinada pelo vilão Antimonitor em um dos números da minissérie *Crise nas Infinitas Terras*. No caso, o Homem Grilo, ele próprio uma paródia dos heróis, segura ele mesmo.

Essa edição, que estampava na capa o número 42, embora fosse edição única (ou seja, não houve os demais 41 números), apresentava na última capa declarações positivas sobre a edição. Os depoimentos eram assinados por Stan Lee (criador do Homem-Aranha, X-Men e tantos outros personagens), Homero (já falecido), até mesmo Saddam Hussain. Todos destacavam o sucesso do conteúdo relacionado ao personagem, em frases, todas elas, criadas pelo autor da história para brincar com essa forma de divulgação de publicações em quadrinhos.

Embora, como se veja, não seja um recurso novo, o olhar sobre o tema é. Tratar esse recurso teoricamente é algo ainda a ser feito.

Neste caso, analisaremos de que forma os paratextos, mais especificamente os paratextos ficcionais, foram utilizados como uma estratégia na construção de novas camadas de humor nas tiras cômicas de Will Leite.

2 PARATEXTOS FICCIONAIS

A paratextualidade foi conceituada pela primeira vez em 1981 pelo teórico e crítico literário francês Gerard Genette. Em sua obra *Palimpsestes – la littérature au second degré*, ele apresenta o conceito como sendo um dos cinco tipos de relação textual abarcada pela transtextualidade⁵². Segundo o autor, paratextualidade seria a relação menos explícita e mais distante do texto como um

⁵² Transtextualidade seria “tudo o que coloca o texto, em relação manifesta ou secreta, com outros textos” (GENETTE, 1989, p. 9-10). De acordo com o autor, o conceito abarca cinco tipos de relações textuais: intertextualidade, hipertextualidade, metatextualidade, arquitekstualidade e paratextualidade.

todo com seus títulos, subtítulos, prefácios, notas marginais, ilustrações, enfim, todos os elementos que o circulam.

Poucos anos depois, em 1987, Genette lançou *Seuils*⁵³, retomando e aprofundando o conceito em um livro dedicado especificamente aos paratextos. Nele, o crítico afirma que um texto

raramente se apresenta em estado nu, sem o reforço e o acompanhamento de certo número de produções, verbais ou não, como um nome de autor, um título, um prefácio, ilustrações, que nunca sabemos se devemos ou não considerar parte dela, mas que em todo o caso a cercam e a prolongam, exatamente para apresentá-la, no sentido habitual do verbo, mas também em seu sentido mais forte: para torná-la presente, para garantir sua presença no mundo, sua “recepção” e seu consumo [...]. (GENETTE, 2009, p. 9).

Em resumo, poderíamos dizer que um texto sempre é cercado materialmente por outros e que o paratexto consiste em todo o elemento que acompanha a produção principal, seja dando informações complementares, discutindo seu conteúdo ou até mesmo criticando a obra. Cabe ressaltar que o conceito, inicialmente pensado apenas para trabalhos literários, posteriormente foi ampliado pelo próprio autor, que passou a entender que todos os textos teriam seus paratextos.

Ao aproximarmos a concepção de texto à do conceito de multimodalidade, é possível alargar ainda mais o campo de atuação dos paratextos. Se levarmos em consideração a definição de texto proposta por Cavalcante e Custódio Filho (2010, p. 64), que afirmam “a natureza multifacetada do texto comporta em sua constituição a possibilidade de a comunicação ser estabelecida não apenas pelo uso da linguagem verbal, mas pela utilização de outros recursos semióticos”, podemos entender que também as histórias em quadrinhos, que serão objetos desta análise, possuem seus paratextos.

Dando continuidade à conceituação do termo, Genette destaca ainda que, dependendo do local em que estes elementos se localizam, os paratextos podem ser divididos em peritexto e epitexto. No caso do peritexto, os elementos paratextuais precisam estar no mesmo volume da obra publicada, como capas, prefácios e notas de rodapé. Já no caso do epitexto, os conteúdos são externos à obra, como releases (textos de divulgação enviados à imprensa), correspondências, entrevistas e até mesmo outras obras.

Em *Seuils*, Genette detalha diversos tipos de paratextos e aponta para a possibilidade do desenvolvimento de um texto paratextual fictício, de forma mais restrita, pensando em prefácios, intertítulos e notas (elementos muito comuns em obras literárias). Essa configuração é exemplificada no trecho a seguir. Nele, o autor faz referência a *Ivanhoé*, cujo prefácio atribui a

⁵³ Foi utilizada neste artigo a edição da obra traduzida para o português (GENETTE, 2009).

autoria da obra, ficcionalmente, a Laurence Templeton, quando seu verdadeiro autor sabidamente é Walter Scott:

Para efetuar uma ficção, todos os romancistas sabem disso, é preciso um pouco mais do que uma declaração peremptória; é preciso, pois, enriquecê-la e, para tanto, o meio mais eficaz parece ser simular um prefácio sério, com todo o aparato de discursos, mensagens, isto é, funções que isso comporta. À função capital do prefácio ficcional, que é efetuar uma atribuição ficcional, vêm juntar-se, a seu serviço, funções secundárias por simulação de prefácio sério – ou, mais exatamente, como veremos, por simulação desse ou daquele tipo de prefácio sério. Por exemplo, [...] “Eu, Templeton, dedico esta narrativa a Mr. Dryasdust, antiquário, e perante ele justifico meu novo projeto de um romance situado na Inglaterra da Idade Média” (simulação de prefácio autoral) (GENETTE, 2009, p. 245).

Levando em consideração essa abertura apontada por Genette, destacamos que, mais do que a definição de paratextualidade, um conceito de fundamental importância para este artigo é o de paratexto ficcional. Este foi aproximado ao campo dos quadrinhos por Brito (2018, 2019), em estudo específico sobre conteúdos extras criados para *Watchmen*, história escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons (2011) e publicada pela primeira vez nos Estados Unidos entre os anos de 1986 e 1987 na forma de minissérie e, posteriormente, reunida em formato livro. Teve o mesmo percurso editorial no Brasil, em mais de uma versão.

Segundo a pesquisadora, poderíamos dividir o conceito criado por Genette em dois grupos: não ficcionais e ficcionais. Nas palavras da autora:

Os não ficcionais seriam os que estão relacionados à obra publicada como um todo, sejam editoriais ou não, conforme estabelecido por Genette. Os paratextos ficcionais seriam aqueles que foram produzidos no mundo ficcional desenvolvido por determinada narrativa, literária ou não, e aprofundam informações sobre ele. Criados no contexto fictício, eles não existiriam, portanto, de outra forma. (BRITO, 2018, p. 69).

Em outras palavras, os paratextos ficcionais seriam aqueles que complementam a ficcionalidade da obra, isto é, aqueles elementos que contribuem para que o leitor se sinta imerso naquele mundo ficcional a ponto de não distinguir com facilidade se o que está lendo faz parte do texto principal ou se é um elemento que o cerca. Como forma de esclarecer a diferença entre paratextos não ficcionais e ficcionais, tomemos um exemplo publicado no jornal *O Pasquim*:

Figura 1 – Cartum de Ziraldo, publicado em *O Pasquim*

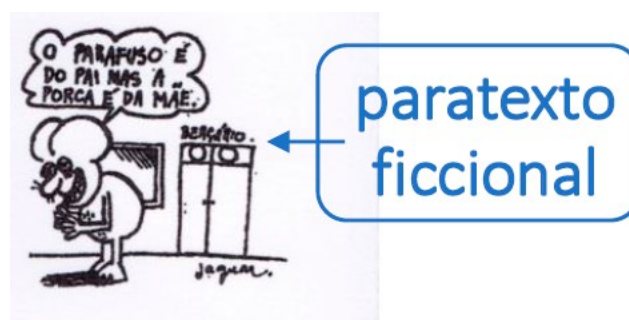


Fonte: Ziraldo (2010, p. 12)

Conforme podemos ver, a imagem é composta por diferentes elementos gráficos e verbais. O texto principal – e que, por isso, ocupa um espaço maior – é um cartum criado por Ziraldo. Na história de humor, sintetizada em uma cena, o desenhista imagina como seria o Homem de Ferro após o parto de sua esposa ou companheira. Mostrado na sala de espera, uma enfermeira apresenta a ele o(a) filho(a) recém-nascido(a), um conjunto de peças de metal. A leitura que se faz é que o super-herói, por ser de ferro, teve como frutos da gestação os materiais metálicos, e não um bebê de carne e osso, como seria de se esperar. Estaria nessa situação inusitada a chave para a produção do humor.

Em torno do cartum, identificam-se três outras produções que configurariam paratextos. Duas delas comporiam casos não ficcionais: 1) o título, mostrado no alto da figura (“Os Zeróis (de Ziraldo) apresentam hoje o sensacional Homem-de-Ferro”); 2) o nome do autor do desenho, Ziraldo, redigido na lateral direita. A terceira produção, por outro lado, representaria a situação do que Brito (2018) tem nomeado de paratexto ficcional. Para uma melhor análise do caso, ampliamos esse fragmento da imagem para permitir uma leitura mais precisa dela:

Figura 2 – Ampliação de desenho da Figura 1



Fonte: Ziraldo (2010, p. 12)

Na figura 2, podemos ver o ratinho Sig, já apresentado na introdução deste artigo. O personagem é mostrado à frente de um berçário (palavra que aparece ao fundo, no alto de uma porta). Como está virado para o lado esquerdo, com o corpo levemente inclinado para baixo, fica sugerido, pela composição da página, que tenha visto o cartum feito por Ziraldo. Essa interpretação fica confirmada quando se lê o que diz no balão: “O parafuso é do pai mas a porca é da mãe”. Em outros termos: parte do material de metal teria vindo dos “genes” do Homem de Ferro, outra parte dos da suposta mãe. Soma-se a isso um paratexto não ficcional dentro do ficcional: a assinatura de Jaguar, grafada na parte inferior direita da imagem.

Essa imagem funciona como uma espécie de nota ou comentário sobre o conteúdo do cartum. E, com isso, contribui para dialogar duplamente com o humor: a fala de Sig ajuda a reforçar a brincadeira imaginada por Ziraldo no desenho central e constitui, por si só, uma produção humorística. Nas duas situações, o paratexto ficcional se vincula a um viés cômico. E é justamente esse viés relacionado ao humor que interessa a este estudo, por meio da análise das tiras cômicas da série “Will Tirando”, de Will Leite.

3 CONTEXTUALIZANDO O CORPUS

“Sente-se. O texto que você lerá não tem graça nenhuma, é chato e cansativo”. É desse modo, ao mesmo tempo autodepreciativo e irônico, que o desenhista Will Leite inicia sua biografia no site *Will Tirando*, página virtual que mantém para veiculação de suas tiras cômicas⁵⁴. Na autodescrição, descobre-se que ele é um paranaense nascido em 1986 e que se formou em Publicidade e Propaganda, embora declare ter no design gráfico seu “maior ganha pão”.

O trabalho com tiras cômicas, diz, começou em 2007. Era algo voltado inicialmente à família. Aos poucos, seus desenhos foram ganhando espaço na internet, em página própria e em ilustrações para outros sites. E reconhecimento também. *Will Tirando* foi eleita em 2015, 2018 e 2019 a melhor webtira brasileira pelo Troféu HQMix, premiação da área de quadrinhos de maior repercussão no país – “webtiras” é como os organizadores nomeiam produções como essas que circulam em ambientes digitais.

As histórias tendem a extrair humor de situações cotidianas ou de características de algum dos personagens fixos (figura 3), casos de Anésia (uma senhora ranzinza que diz exatamente o que pensa, por mais ácido que seja o comentário), Astolfo (um gato preto que procura viver entre cães), os cães de “Viva Intensamente” (rótulo usado pelo autor para as narrativas protagonizadas por animais domésticos), Entendedor Anônimo (homem marcado pelo bordão “nada vê!” e por usar

⁵⁴ Informações disponíveis em <http://www.willtirando.com.br/quem-e-esse-will/>.

máscara, que atribui anonimato sobre quem ele seja) e até mesmo o próprio autor, mostrado em seu relacionamento, em que se autorrepresenta como o “pior namorado”.

Figura 3 – Personagens fixos de “Will Tirando”; da esquerda para a direita: Anésia, cães. de “Viva Intensamente”, “O Pior Namorado”, Entendedor Anônimo e Astolfo



Fonte: <http://www.willtirando.com.br/quem-e-esse-will/>

O “elenco fixo” da série, por assim dizer, alterna as histórias entre si e também com outras produções, em que são criadas pessoas especificamente para compor uma determinada situação risível – expostas uma única vez, não retornam mais ao site. Seja com personagens fixos, seja sem, as narrativas tendem a criar um desfecho inesperado que, justamente por ser algo inusitado, surpreendente, leva a um sentido cômico. Segundo postula Ramos (2011, 2017a), essa forma de estruturação semelhante à das piadas seria uma das marcas próprias do gênero tira cômica.

Além da flexibilidade no trato com personagens e na criação de situações humorísticas, Will Leite é maleável também no tamanho das narrativas que faz. Algumas ocupam uma única faixa horizontal, molde gráfico usado para a maioria das tiras publicadas nos jornais e, por isso, o mais conhecido. Mas o desenhista se apropria de outros, equivalentes a duas ou três tiras, ou então quadrados. Em estudo específico sobre a série, Castro (2016) analisou 1.240 histórias veiculadas na página e observou que a maioria delas (25,16%) haviam sido construídas na horizontal, com quatro quadrinhos. Na leitura do pesquisador, esse seria o formato prototípico trabalhado pelo desenhista.

Ramos (2017b), em outro estudo sobre a série *Will Tirando*, analisou durante um mês as tiras que eram publicadas e chegou a constatações semelhantes. O autor acrescentou, no entanto, que havia tanto por parte do autor quanto dos leitores a propensão de enxergar uma tira nas produções ali apresentadas, independentemente do formato utilizado. Em outros termos: o tamanho iria variar conforme a demanda narrativa do tema a ser explorado, mas a tendência era a de rotular aquele conteúdo como tira.

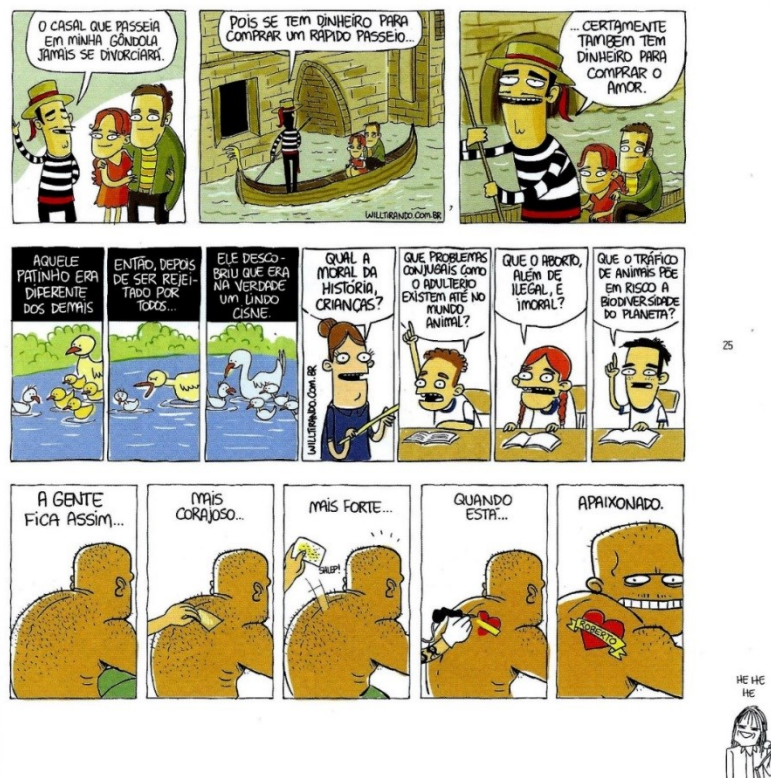
Assim como muitos outros quadrinistas brasileiros que atuam prioritariamente na internet, o desenhista tem feito coletâneas impressas das histórias veiculadas no site. A primeira, *Will Tirando – Vol. 1*, foi lançada em 2015. A ela seguiram-se outras três, publicadas uma a cada ano: *Viva Intensamente* (2016), *Anésia* (2017) e *Will Tirando – Vol. 2* (2018). Todas foram editadas pelo

próprio autor e financiadas por meio de página de arrecadamento digital (prática em que as pessoas pagam previamente pela obra, viabilizando financeiramente a produção e a impressão dela).

A coletânea inaugural irá compor o corpus a ser analisado neste artigo. A obra reúne 89 tiras cômicas publicadas em seu site durante os anos de 2010 e 2014 e traz também uma história inédita de Dona Anésia, de 20 páginas, criada especificamente para essa edição impressa. O livro foi dividido em cinco capítulos, que agrupam as narrativas tematicamente: “cotidiano” traz histórias marcadas por personagens não fixos (o mais longo, com 40 páginas); O Pior Namorado do Mundo, Viver Intensamente e Dona Anésia reúnem conteúdo de cada uma dessas criações do autor (com 10, 19 e 20 páginas, respectivamente); a narrativa maior, protagonizada por Dona Anésia, fecha a publicação.

Essa história de 20 páginas não será considerada para esta análise. Dois motivos levam a essa exclusão: não compõe uma tira cômica, gênero que selecionamos para esta discussão, e não apresenta uma marca paratextual presente em todas as páginas de quadrinhos dos demais capítulos. Está nesse paratexto nosso interesse. Ele acrescenta um conteúdo humorístico extra à coletânea. Reproduzimos a seguir uma das páginas da obra para ilustrar melhor como esse mecanismo funciona na coletânea

Figura 4 – Uma das páginas da coletânea *Will Tirando – Volume 1*



Fonte: Leite (2015, p. 25)

A exemplo da maioria das demais páginas da obra, esta apresenta três tiras, cada uma delas construída no formato horizontal. O trio integra o capítulo de histórias cotidianas, que reúne situações vividas por personagens criados especificamente para aquela situação. Assim, a primeira mostra um casal e um condutor de gôndola; a segunda, personagens relacionados ao conto “O Patinho Feio”, uma professora e três alunos; a terceira e última, um homem tatuado. Podem ser vistos, ainda, dois paratextos: a indicação do número da página (25) e uma figura sorridente, no canto direito inferior. Este último configura o caso humorístico.

O desenho procura representar, de forma caricatural, o cantor e compositor Roberto Carlos. Atuando desde a década de 1960 e com uma ampla discografia de músicas românticas, ele se tornou um artista bastante popular no Brasil, a ponto de ter um especial todo fim de ano na Rede Globo, emissora de TV aberta de maior audiência no país. A piada trazida na tira é que o homem representado na terceira tira tatuou um coração, acompanhado do primeiro nome do músico, por quem, fica sugerido, estaria “apaixonado”.

Esse desfecho inusitado destoa da linha narrativa que vinha sendo construída, em que se imaginava que a coragem e a fortaleza ali mencionadas estivessem relacionadas à dor inerente ao processo de depilação para que, naquele local, fosse realizada a tatuagem. A conclusão diferente e surpreendente em relação ao que era mostrado quebra a expectativa do leitor e leva ao sentido humorístico, uma das marcas das tiras cômicas. Era o que os visitantes do site do autor tinham tido contato anteriormente e que reveem agora na forma impressa – e que outros leitores que tiveram contato apenas com a obra puderam conhecer pela primeira vez.

O que a página impressa traz de novo é justamente o elemento paratextual, composto, neste caso, por signos verbais escritos e visuais. A figura que representa Roberto Carlos sorrindo – o riso, indicado por “he he he”, é uma das marcas utilizadas por quem se arrisca a imitar o cantor – funciona como uma espécie de continuidade da narrativa. Ele teria tido contato com o conteúdo da tira e, como consequência, haveria demonstrado aquela reação. Constrói-se comicidade com base em outra situação humorística por meio do uso de um paratexto que, no caso, é ficcional assim como a história em que ele se pautou.

Como comentado, esse recurso é um elemento recorrente na obra. Todas as páginas dos quatro capítulos com tiras que serão analisados apresentam paratextos assim, configurando peritextos, na acepção defendida por Genette. São 89 ocorrências. Em todas as situações, o diálogo é com a última história apresentada na página – como a do homem tatuado e da referência a Roberto Carlos, vista anteriormente. Além desse ponto em comum, houve outras recorrências que puderam ser percebidas:

- 54 dos paratextos criavam uma situação cômica gerada a partir da tira, como se fosse uma continuação do conteúdo exposto na história;
- 35 deles apresentavam comentários a respeito da última narrativa mostrada na página, seja ela ficcional e humorística (28 casos), seja não ficcional, em que o autor ou alguém próximo é representado visualmente falando sobre aquele conteúdo e que nem sempre é de ordem risível (7 casos).

Sem termos a intenção de propor uma nova terminologia ou algo do tipo, mas apenas para podermos nos referir a cada uma dessas situações, iremos rotular a primeira como “narrativas paratextuais” e a segunda como “comentários paratextuais”, com particular interesse para os ficcionais, que concentram as situações cômicas. Discutiremos ambas nos tópicos a seguir.

4 NARRATIVAS PARATEXTUAIS

O exemplo com a representação caricata do cantor Roberto Carlos, visto na figura 4, é um dos 54 paratextos que dão continuidade a narrativas de tiras cômicas reunidas na coletânea *Will Tirando – Volume 1*. Essas situações, como comentando, complementam o conteúdo exposto na última história exposta na página do livro. Casos assim são a maioria, correspondem a 60,7% das ocorrências presentes na obra. Todos eles têm teor humorístico, embora com pequenas diferenças quando analisados mais detalhadamente. Vejamos mais um exemplo, que traz uma dessas diferenças no processo de construção da comicidade:

Figura 5 – Caso de paratexto que dá sequência à história apresentada na tira



Fonte: Leite (2015, p. 81)

A tira cômica é a terceira apresentada na página 81 da coletânea. Ela integra o capítulo “Viva Intensamente”, que reúne histórias protagonizadas por animais domésticos. Na situação mostrada na figura 5, vê-se nos três primeiros quadrinhos um cão correndo insistentemente atrás do próprio

rabo. Aos poucos, vai-se percebendo que a cena é exposta em uma tela de televisão e que outro cachorro assiste à atração. O quarto quadro explicita que o contexto do que é exibido provém de uma emissora de TV aberta voltada “para cachorro”.

Na cena final, o telespectador comenta: “Lixo esse reality show...”. Fica evidenciado, portanto, de qual programa se tratava, um reality show. O inusitado é que seria direcionado a cães, que teriam as vidas expostas para serem acompanhadas por outros animais. A chave do humor, no entanto, estaria em outro elemento: a falta de evolução da atividade exercida pelo cachorro exposto na tela. Isso porque a atitude dele é sistematicamente a mesma, a de se contorcer para tentar atingir, em vão, seu rabo. É por isso que aquele conteúdo teria sido rotulado de “lixo”.

O paratexto, apresentado no canto inferior direito da Figura 5 e no pé da página 81 da coletânea, traz uma continuidade direta do final da tira cômica. Vê-se o mesmo telespectador apresentado na história, mostrado três horas depois do momento da cena derradeira da narrativa. Ele tece novo comentário sobre o conteúdo do reality show: “Ó lá... o idiota continua girando”. Essa fala reforça o elemento-chave que gerou o sentido de humor na tira, ao mesmo tempo que dá prosseguimento a ele.

Se seguirmos o raciocínio proposto por Ramos (2011, 2017a) de que as tiras cômicas se assemelham às piadas, teríamos aqui mais um possível ponto convergente entre os dois gêneros. Nas piadas orais, não são raras situações em que, ao final do relato e da exposição do elemento-chave que releva a narrativa inesperada, geradora do sentido humorístico, ocorra um prolongamento da graça provocada pela história. Trata-se de um momento em que os interlocutores da conversa continuam a falar daquele assunto, muitas vezes por meio de paráfrases da cena criada ou de menções a momentos específicos dela.

De modo análogo, poderíamos enxergar algo assim no paratexto ficcional mostrado na figura 5. O ponto-chave que marcou o humor – a mesmice da cena vivida pelo cão exposto no reality show – já havia sido apresentado. A fala do cachorro que assistia ao programa, feita três horas depois, só reforçou a situação já criada, complementando o sentido já construído na tira. Na prática, ao reprisar tematicamente o assunto, prolonga o humor.

É um caso um pouco diferente do visto na Figura 4. Nesta, estabelece-se uma articulação coesiva entre a palavra “Roberto”, presente na tatuagem, e a representação visual do cantor no paratexto ficcional. O tema é relacionado ao exposto no final da tira cômica, mas é uma cena diferente da mostrada no final da história. A estratégia para compor o humor é perceber que o próprio artista teria tido contato com a declaração de amor manifestada pela tatuagem e rido daquilo.

Pelo visto nesses dois primeiros exemplos, já se constata que há uma variação de personagens nos paratextos criados por Will Leite. Na situação trabalhada neste tópico, a de narrativas criadas a

partir da situação cômica gerada pelas tiras, há presença tanto dos regulares (Anésia, a autorrepresentação do próprio autor, entre outros) quanto episódicos, sejam eles ficcionais ou baseados em pessoas reais, ilustrados, respectivamente, pelas figuras 4 e 5. Mas há também apropriações de objetos (geladeira, abajur, túmulos) e alguns apenas compostos apenas por conteúdo verbal escrito, como este:

Figura 6 – Paratexto ficcional construído apenas verbalmente



*A, que
tumbado!*
A. Einstein

Fonte: Leite (2015, p. 40)

A tira cômica tem um fio condutor, apresentado logo no quadrinho inicial: são criadas diferentes situações para ilustrar as “inteligentes frases de Einstein”. São imaginados quatro casos, todos protagonizados por um Albert Einstein (1879-1955) contemporâneo. Na primeira, o físico alemão é mostrado usando um computador residencial, algo que não existia na época em que atuou. Ele comenta que o “tempo é relativo e não pode medido do mesmo modo e por toda parte”. Louças sujas atrás dele revelam que faltou tempo para que fossem lavadas – mas não teria faltado para outros afazeres, o que justificaria a relatividade.

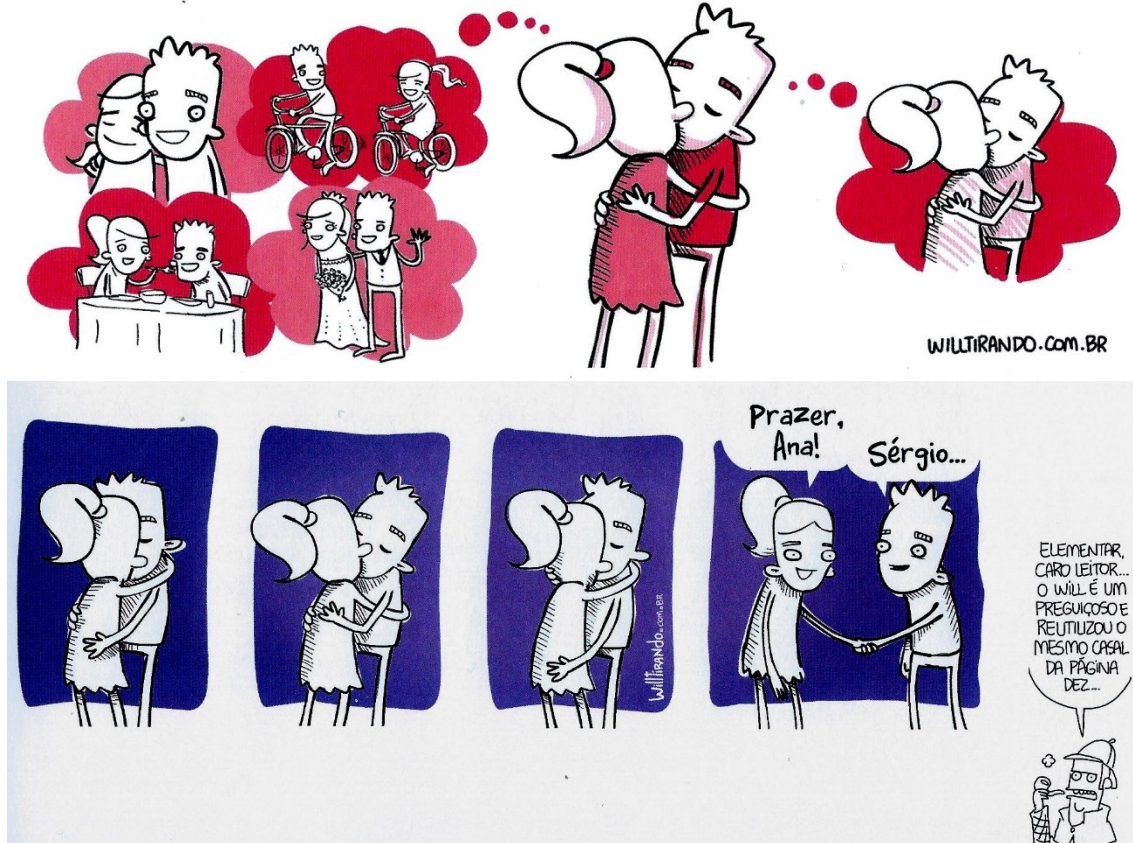
Na segunda cena, ele risca o nome de “Joãozinho” de um desenho infantil e assina ele próprio. A atitude esconde, por meio do risco, quem seria uma de suas fontes, estratégia para alcançar, *ipsis literis*, o “segredo da criatividade”. Na terceira, Einstein é mostrado em um ponto de ônibus, muito bem agasalhado, ladeado por pessoas com camisas de manga curta em um dia ensolarado. Ou seja, saiu com o vestuário próprio de um dia frio, quando, ao contrário, fazia calor. É uma atitude nada sábia e oposta do que ele próprio pregaria: “Uma pessoa inteligente resolve um problema. O sábio o previne”.

Na situação final, Einstein teria uma conta na rede social Facebook, onde teria postado que a “lei da natureza não pode ser responsabilizada por uma pessoa cair de amores por outra”. Quinze minutos após, um leitor já se manifestou no espaço dedicado aos comentários, quase comprovando a máxima, ao registrar que estaria “apaixonaaadooo”. No paratexto ficcional, Einstein teceria um

último comentário, “Ai, que tuuuudo!”, frase esta que não seria de sua autoria e o que tornaria a situação cômica por meio do recurso do paratexto.

Uma outra situação encontrada em dois casos da obra foi a de construção do humor por meio do diálogo intertextual entre tiras diferentes. Vejamos um desses casos:

Figuras 7 e 8 – Paratexto ficcional explicita relação intertextual entre tiras



Fonte: Leite (2015, p. 10, 13)

A primeira tira cômica (figura 7) foi apresentada na página 10. A história mostra pensamentos de um casal durante um beijo. Ela imagina possíveis próximos passos a serem dados conjuntamente no relacionamento. Pensa em ambos abraçados, andando juntos de bicicleta, compartilhando uma refeição e, por fim, se casando. Ele, por outro lado, tem em mente apenas aquele momento, o do beijo que estão dando um no outro. O contraste entre a imaginação farta dela e o pensamento episódico e econômico dele é o que traz humor à tira.

A história foi retomada no paratexto apresentado na página 13 da obra. Um homem, compondo de forma estereotipada um detetive ou um expert em desvendar mistérios. À la Sherlock Holmes, personagem criado pelo escritor Arthur Conan Doyle (1859-1930) comenta que seria algo “Elementar, caro leitor...”. E completa: “O Will é um preguiçoso e usou o mesmo casal da página dez...”. De fato, trata-se do mesmo par. Não só: o segundo quadrinho da figura 8 repete o mesmo desenho exposto no centro da tira anterior.

Embora Genette (1989) considere a intertextualidade um dos elementos constituintes do que chama de transtextualidade, a definição do conceito adotada aqui advém de outro campo teórico, o da Linguística Textual, que dialoga melhor com processos de construção de sentido, como o humorístico aqui destacado. Por esse viés, intertextualidade é trabalhada como o diálogo estabelecido entre os textos. Nas palavras de Cavalcante (2012, p. 146):

É constitutiva, portanto, a relação que um texto estabelece com outros. Em muitos textos, percebem-se indícios tangíveis de uma relação com outros, desde evidências tipográficas, que demarcam fronteiras bem específicas entre um dado texto e algum outro que esteja sendo evocado, até pistas mais sutis que conduzem o leitor à ligação intertextual por meio de inferências.

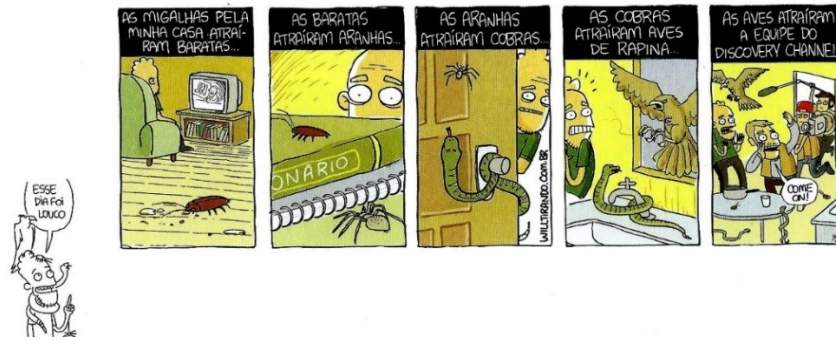
Na oscilação entre marcas expressas de maneira mais contundente e outras, mais sugeridas, o exemplo visto indica se tratar da primeira situação. Como o paratexto ficcional explicita, trata-se do mesmo casal. Ocorre, portanto, um diálogo intertextual, ancorado em um aspecto imagético (a cena do casal se beijando) perceptível o conteúdo dos dois textos multimodais. Foi o mesmo processo identificado no outro caso de intertextualidade presente na obra. Nessa segunda situação, o paratexto evidenciou a repetição de um mesmo cão utilizado em duas tiras cômicas expostas em páginas diferentes.

Os recursos de narrativas paratextuais, que criam situações a partir de uma determinada história e que foram analisados neste item, fizeram-se presentes três dos quatro capítulos de tiras cômicas da obra, compondo a maioria dos casos (65%, 68,4% e 75%). A exceção foi o capítulo com histórias de cunho autobiográfico, em que não foi encontrado nenhum exemplo dessa forma de composição do paratexto. Um motivo para essa ausência é o fato de o teor das narrativas dialogar com questões reais, para as quais não caberia uma continuidade narrativa. O mais adequado seria o uso de comentários sobre elas. É o que será discutido no tópico a seguir.

5 COMENTÁRIOS PARATEXTUAIS

Na sistematização sobre as ocorrências de paratextos na obra *Will Tirando – Volume 1* feita anteriormente, comentou-se que os casos poderiam ser agrupados em situações que davam continuidade às narrativas e em outras, em que predominavam comentários a respeito do conteúdo apresentado na tira cômica. Antes de avançarmos a discussão, vejamos um exemplo para ilustrar melhor essa segunda possibilidade:

Figura 9 – Comentário sobre a tira na forma de paratexto



Fonte: Leite (2015, p. 26)

A tira cômica da figura 9 aparece na página 26 da obra. Will Leite se autorrepresenta como o personagem central da história. Na situação reproduzida, o desenhista recria uma reação em cadeia por conta de migalhas que ficaram largadas pelo chão de sua casa. Os restos de alimento atraíram inicialmente baratas, depois aranhas, cobras, aves de rapina e, por fim, a equipe do Discovery Channel, canal de TV por assinatura dedicado a exibir documentários relacionados a temas científicos (história, geografia) e de meio-ambiente.

A invasão da residência do autor por integrantes do canal norte-americano – dado reforçado pela expressão “come on!” (vamos!), dita no balão do último quadrinho –, de tão inusitada, é o elemento verbo-visual que leva ao sentido humorístico da tira cômica. E o teor surreal dela leva o leitor a supor que, por mais que o desenhista tem se representado na história, ela é ficcional, e não ancorada em algo que efetivamente tenha ocorrido. Apesar disso, o paratexto trata o assunto como verdadeiro. Will Leite se mostra no canto esquerdo inferior da tira e da página da coletânea, afirmando que “Esse dia foi louco”.

Como se percebe, a essência do paratexto é expor um comentário sobre a situação vista na narrativa, e não uma continuidade da história ali apresentada. O fato de o autor se representar não implica, necessariamente, que o relato seja autobiográfico. Também não se criou uma situação humorística, a exemplo das demais analisadas. Há outros paratextos, no entanto, em que a linha que separa o ficcional do real é bem tênue. Como neste caso:

Figura 10 – Comentário supostamente não ficcional sobre tira cômica



Fonte: Leite (2015, p. 67)

A figura 10 mostra história uma conversa entre dois poodles, à espera de serem adotados (informação que se depreende pela placa na parte debaixo da gaiola onde estão, que diz “Adote um poodle”). Um pergunta o que o outro “quer ser quando crescer?”. Ouve, como resposta, que quer “ser um médico”. E replica qual seria o desejo de quem lhe dirigiu a questão. Ele afirma querer ser um “rottweiler”, ou seja, uma outra raça de cães, e não uma profissão. Essa quebra entre atuação profissional e gêneros de cachorros traz a surpresa que leva ao sentido cômico.

O paratexto mostra Will Leite – a essa altura, já se sabe que esse rosto é como ele se autorrepresenta em suas composições visuais – no momento em que ele estaria produzindo aquela tira. Na cena, o desenhista faz uma pesquisa no site de buscas Google para verificar “como se escreve rottweiler”. Essa procura virtual de fato ocorreu? Sem contato direto com o autor, não se pode afirmar categoricamente nem que sim, nem que não. Em outros termos: cria-se uma fronteira turva entre realidade e ficção.

Ramos (2018) pôs casos assim no meio do que o autor chamou de “gradação autobiográfica” identificada em tiras cômicas pautadas pela presença dos autores das histórias nas narrativas. Em um extremo, estariam ocorrências em que elementos textuais ou mesmo paratextuais (como prefácios) deixam claro que se trata de conteúdo intencionalmente autobiográfico. No outro extremo, figurariam situações claramente ficcionais, embora protagonizadas pelo próprio desenhista (como o visto no paratexto da figura 9). Já entre os dois polos,

haveria uma possibilidade intermediária em que a situação representada poderia tanto ter existido quanto ter sido fruto da imaginação do autor. Nesses casos, nem mesmo os elementos contextuais ajudariam a fornecer pistas sobre a veracidade (ou não) do que fora apresentado na história em quadrinhos. O ponto comum em todas as ocorrências seria a presença da representação do autor como elemento para a construção do sentido humorístico (RAMOS, 2018, p. 241).

Seria justamente esse o caso da figura 10. Não há dados que permitam afirmar, com precisão, que o conteúdo do paratexto tenha de fato ocorrido. O que se pode dizer, no entanto, é que configura um comentário sobre um aspecto específico sobre o conteúdo da história, a grafia de uma das palavras ali presentes. Situações semelhantes a essas, que migram nas três possibilidades de gradação autobiográfica, compuseram a minoria dos paratextos presentes no livro, sete exemplos apenas (7,9% do total).

A outra possibilidade de comentário paratextual, o explicitamente ficcional, com presença de diferentes personagens, regulares às séries ou não, compôs 28 casos (31,5% das tiras cômicas reunidas na obra). O ponto comum entre elas é a existência de um comentário, neste caso, necessariamente humorístico. Um caso assim:

Figura 11 – Paratexto ficcional na função de comentário



Fonte: Leite (2015, p. 34)

A tira cômica mostrada na figura 11 fica na fronteira que separa o humor da crítica. Ela apresenta quatro situações de olhos vermelhos: de acordar cedo (quadrinho um), de indignação (quadrinho dois), de gás lacrimogêneo, em que, além da vermelhidão, há lágrima também (quadrinho três) e, por fim, como consequência de ter sido atingido por balas de borracha (quarto e último quadrinho). O motivo inesperado, exposto na cena final, explicita o sentido humorístico.

No pé da página, uma cebola cortada ao meio aponta com uma das mãos para a tira e comenta: “Esta é a minha favorita!”. Depreende-se por que: por ser um alimento que, quando partido ou descascado, leva as pessoas a terem ardência nos olhos e, por consequência disso, lágrimas, e pela tira cômica abordar olhos vermelhos, essa história seria a preferida pela tal cebola paratextual.

De certa forma, esse recurso paratextual dos comentários, tanto os ficcionais quanto os não, constrói um efeito semelhante ao utilizado por outras mídias. No cinema, filmes baseados em super-heróis mantiveram boa parte da plateia presa nas cadeiras após as exibições dos longas-metragens para, durante e após a exposição dos créditos, ter contato com cenas que poderiam revelar (e muitas vezes revelavam) algum conteúdo a ser visto nas produções seguintes.

Não era um recurso inédito, como “Curtindo a Vida Adoado”, de John Hughes, exibido em 1986, ajuda a comprovar. No filme, o protagonista, Ferris Bueller – interpretado por Matthew Broderick –, termina a exibição olhando em direção à plateia e perguntando o que eles ainda faziam ali. Depois, instava todos a irem embora. De todo modo, o recurso se popularizou contemporaneamente com a onda de adaptações de heróis dos quadrinhos.

Ainda sobre filmes, mas fora dos cinemas, DVDs costumavam trazer informações e outros conteúdos extras sobre aquela determinada produção. Comentários dos diretores, entrevistas com os atores, erros de gravação são três situações comuns nesse formato. Reuniões de temporadas de

seriados norte-americanos trilharam o mesmo caminho nas mídias comercializadas para serem vistas em residências. No teatro, não são raros os casos em que os atores, após a peça, retornam ao palco não só para receberem os tradicionais aplausos, mas também para conversar com a plateia sobre o que fora apresentado ou mesmo a respeito de algum dos temas abordados na exibição.

Parte dos projetos editoriais dos livros em quadrinhos contemporâneos publicados no Brasil tende a trazer, ao final, conteúdos extras. Podem ser pôsteres, trechos do roteiro da obra, esboços dos personagens, capas de edições originais. O já comentado *Watchmen* trouxe algo diferente, paratextos ficcionais. O trabalho de Will Leite segue nesse mesmo caminho, porém utilizando o pé das páginas de sua coletânea.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se dizer que a apropriação de paratextos ficcionais se tornou uma marca nos livros de tiras de Will Leite. Além da coletânea analisada, as obras seguintes, publicadas uma a cada ano, também se valeram do recurso. O que reforça essa espécie de identidade gráfico-humorística é o fato de que ao menos outra produção impressa produzida por ele se apropriou das mesmas estratégias paratextuais. Um calendário, que o quadrinista confecciona e comercializa nos meses finais do ano, costuma dividir as indicações dos dias do mês com uma tira e um complemento cômico, como muitos dos que foram lidos nestas páginas.

Conforme destacamos na introdução, o uso de paratextos ficcionais em histórias em quadrinhos não é algo novo, mas pouco foi feito no sentido de tratá-lo teoricamente. Com esse espírito, dando continuidade ao percurso iniciado por Brito (2018), demonstramos aqui mais uma forma de explorar esse recurso. Dessa vez, criando novas camadas de humor em tiras cômicas.

REFERÊNCIAS

AUGUSTO, S.; JAGUAR. **O melhor do Pasquim**. Rio de Janeiro: Desiderata, 2006. v. 1.

BRAGA, J. L. **O Pasquim e os anos 70**: mais pra epa que pra oba. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1991.

BRITO, K. C. **Paratextos ficcionais em Watchmen**. 190 f. Dissertação (Mestrado em Letras). Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de São Paulo. Guarulhos, SP: 2018. Disponível em: <
https://www.academia.edu/40870820/Paratextos_Ficcionais_em_Watchmen> Acesso em: 20 out. 2019.

_____. **Real ou ficcional:** uma análise do quebra-cabeça intertextual de Watchmen. Anais das 5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 22 a 24 ago. 2019. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais5asjornadas/q_linguagem/karoline_brito.pdf>. Acesso em: 27 out. 2019.

CASTRO, T. E. C. **Tiras cômicas online: mediação e interações na linguagem das tiras.** 196 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia). Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba: 2016.

CAVALCANTE, M. M. **Os sentidos do texto.** São Paulo: Contexto, 2012.

CAVALCANTE, M. M.; CUSTÓDIO FILHO, V. **Revisitando o estatuto do texto.** Revista do GELNE, Piauí, v. 12, n. 02. p. 56-71, 2010. Disponível em: <https://www.academia.edu/8216573/REVISITANDO_O_ESTATUTO_DO_TEXTO>. Acesso em: 20 out. 2019.

GENETTE, G. **Palimpsestos:** la literatura en segundo grado. Trad. Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, 1989.

_____. **Paratextos editoriais.** Trad. Álvaro Faleiros. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009.

LEITE, W. **Will Tirando.** Disponível em: <<http://www.willtirando.com.br/>>. Acesso em: 27 out. 2019.

_____. **Will Tirando – Vol. 1.** Apucarana, PR: ed. do autor, 2015.

_____. **Viva intensamente.** Apucarana, PR: ed. do autor, 2016.

_____. **Anésia.** Apucarana, PR: ed. do autor, 2017.

_____. **Will Tirando – Vol. 2.** Apucarana, PR: ed. do autor, 2018.

MOORE, A.; GIBBONS, D. **Watchmen.** Trad. Jotapê Martins e Hécio da Carvalho. 2. ed. Barueri, SP: Panini, 2011.

RAMOS, P. **Faces do humor:** uma aproximação entre tiras e piadas. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2011.

RAMOS, P. **Tiras no ensino.** São Paulo: Parábola Editorial, 2017a.

_____. **Contexto no processo de categorização de tiras brasileiras em ambientes digitais.** Cadernos de Estudos Linguísticos. v. 59. n.1, Campinas, SP, p. 215-227, jan./abr. 2017b. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8648402/15430>>. Acesso em: 27 out. 2019.

_____. **Gradação autobiográfica em tiras cômicas brasileiras.** *Scripta Uniandrade*, v. 16, p. 239-256, 2018. Disponível em: <<https://www.uniandrade.br/revistauniandrade/index.php/ScriptaUniandrade/article/view/899/814>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

ZIRALDO. **Ziraldos n' O Pasquim**: só dói quando eu rio. São Paulo: Globo, 2010.

Submetido em: 11/11/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

LENTIDÃO NOS QUADRINHOS: ESTRATÉGIAS DE DESACELERAÇÃO DA LEITURA NAS NARRATIVAS GRÁFICAS

SLOWNESS IN COMICS: STRATEGIES OF READING DECELERATION IN GRAPHIC NARRATIVES

10.19177/memorare.v6e2201991-109

Greice Schneider⁵⁵

Resumo: Desde o início, os quadrinhos modernos parecem ser marcados pela representação do movimento, resultado de uma cultura de velocidade, diretamente relacionada à ligação entre a dimensão seqüencial das narrativas gráficas e as potencialidades do meio na representação visual da progressão. Como contraponto, este artigo defende os quadrinhos como um meio privilegiado para o cultivo de regimes lentos. O desafio aqui é abordar conceitos como ritmo e duração em um meio em que o tempo de leitura não é imposto, mas pode variar amplamente de leitor para leitor. O artigo propõe identificar possíveis estratégias de desaceleração da leitura, como quebra e segmentação dos quadros, densidade da página, quantidade de texto, traço gráfico e a relação entre o nível de detalhe e o grau de atenção exigida. Especial atenção será dedicada ao modo como a relação entre linearidade e tabularidade tão própria dos quadrinhos pode contribuir para explorar a lentidão.

Palavras-chave: Quadrinhos. Lentidão. Velocidade

Abstract: Since the beginning, modern comics seem to be marked by the representation of movement, the result of a culture of speed, directly related to the link between the sequential dimension of graphic narratives and the potentialities of the medium in the visual representation of progression. As a counterpoint, this article defends comics as a privileged medium for the cultivation of slow regimes. The challenge here is to approach concepts such as pace and duration in a medium where reading time is not previously imposed, but can largely vary from reader to reader. The following paper proposes identify possible reading deceleration strategies, such as panel breakdown and segmentivity, page density, amount of text, graphic trace and the relation between the level of graphic detail and degree of demanded attention. I'm particularly interested in how the relation between linearity and tabularity proper to comics contributes to exploring slowness.

Keywords: Comics. Slowness. Speed.

1 INTRODUÇÃO

Desde seu surgimento, os quadrinhos modernos parecem marcados por uma relação íntima fascinação cinética, fruto de uma cultura de velocidade e conectividade diretamente relacionada à vinculação entre a dimensão seqüencial das narrativas gráficas e as potencialidades do meio na

⁵⁵ Professora do Departamento de Comunicação e Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe (UFS. Doutora pela Katholieke Universiteit Leuven (KUL), na Bélgica. greices@gmail.com

representação visual de decomposição e progressão de movimento (GUNNING, 2014). A aclamada vocação para contar histórias dinâmicas e repletas de ação se manifesta, por exemplo, nas convenções da representação gráfica de velocidade, (como nas linhas de movimento herdadas do borrão da fotografia); na preponderância de tramas repletas de gestos de luta, humor físico, agitação e deslocamento; e na própria organização dos elementos da página e na gestão de intervalos, como vemos nos trabalhos de um desenhista pioneiro como Arthur B. Frost (SMOLDEREN, 2009).

A definição de quadrinhos como uma “arte da sucessão” (GUNNING, 2014) revela uma obsessão pelo movimento que é tipicamente moderna. Gunning compara a continuidade de requadros em tiras e a progressão narrativa dos quadrinhos a outras formas de arte popular da modernidade, como os panoramas e a cronofotografia, desvendando um meio complexo de relacionar movimento e encadeamento de eventos em uma experiência de leitura própria. Essa complexidade está relacionada aos dois regimes de leitura sempre presentes nos quadrinhos, referente às tensões entre linearidade e tabularidade (FRESNAULT-DERUELLE, 1976), movimento e fixidez e a tão rica alternância e coexistência de temporalidades distintas que configuram a riqueza da experiência proporcionada por esse meio híbrido.

À primeira vista, portanto, a correlação entre lentidão em um meio historicamente julgado como veloz pode até parecer inusitada. Tal divergência está fundada em uma associação modernista entre movimento e a adoração daquilo que é novo e rápido, que por sua vez, despertou uma rejeição à lentidão, considerada antiprogressista, contrária à inovação estética (KOEPNICK, 2014, p.52). Contudo, a recusa da lentidão não deve ser entendida como condição desejável para a representação do movimento. Muito pelo contrário, a vagareza pertence ao seio mesmo do conceito de movimento.

Em contraponto ao elogio do veloz, este artigo propõe uma observação dos usos de tempos mais lentos de leitura nos quadrinhos, considerando o contexto histórico de legitimação cultural e estética do meio, com foco nas potencialidades proporcionadas pela tensão de leitura específica dos quadrinhos e as estratégias de desaceleração exploradas por diversos autores contemporâneos. A relação de contraponto entre vagareza e velocidade, como extremos que se iluminam, será entendida aqui como uma fonte potente de prazer estético e sofisticação estilística nos quadrinhos.

Ao longo da história dos quadrinhos, o estilo de *layouts* da página e a composição dos requadros e tiras vão se transformando, acolhendo tanto o fluxo de movimento quanto as interrupções e elipses. O progressivo cultivo dos tempos mais lentos também pode ser compreendido enquanto movimento de legitimação cultural e busca pelo pertencimento ao campo artístico, ecoando algumas vanguardas do início do século XX que questionam justamente a

associação dominante entre modernismo, velocidade e movimento⁵⁶. Essa busca por legitimidade cultural e ambição literária também afeta, de maneira peculiar, o mundo dos quadrinhos, que vai buscar nos tempos mais lentos não só uma resistência à compressão temporal e ao aumento da velocidade, mas também uma exploração das próprias potencialidades da página de quadrinhos. Mais do que uma fuga do tempo presente, essas estruturas de temporalidade mais estendidas investem em estratégias de hesitação, desaceleração, como convites à percepção contemplativa do agora e resistência à erosão da paciência.

O presente artigo defende os quadrinhos enquanto meio privilegiado para o cultivo de regimes de lentidão. A própria página de quadrinhos — enquanto espaço de coexistência de múltiplas temporalidades — de alguma forma convida a refletir sobre o que passou, encoraja a olhar para trás e retardar o futuro virar de página. É um meio que privilegia releituras, revisitas, idas e vindas pelos quadros, páginas e álbuns, e por isso mesmo, assim como a lentidão, guarda uma relação muito estreita com a memória. Pretende-se investigar como a lentidão desafia e explora os limites e possibilidades do próprio meio, abrindo sentidos para outras durações.

A lentidão demonstra uma receptividade especial à copresença de várias memórias e antecipações, narrativas e histórias não contadas, batidas e ritmos em nosso momento temporal e espacialmente expandido. Não apenas enfatiza o aberto e o imprevisível, mas também a necessidade de liberar noções de mobilidade e movimento de uma privilegiação peculiarmente moderna do temporal sobre o espacial (KOEPNICK, 2014, p.25).

Nesse contexto, nos dedicaremos a determinados gêneros que emergiram a partir dos anos 70, como os quadrinhos sobre o cotidiano, livros de memórias e os experimentos com o gênero autobiográfico (EL REFAIE, 2012), histórias que vão criar condições para a exploração dessas múltiplas temporalidades, lembranças, esquecimentos e projeções de futuro. É natural que encontremos nos quadrinhos sobre o cotidiano espaços nos quais ritmos mais lentos são cultivados com mais frequência, uma vez que o leitor é levado a empreender as mesmas repetições do autor/personagem-que-lembra de forma obsessiva ou desejosa, procurando variações ou retendo uma contemplação privilegiada da memória.

2 ENTRE LINEAR E TABULAR: DILATANDO O TEMPO PRESENTE

Em primeiro lugar, para tratar de lentidão nos quadrinhos é necessário ir além da associação entre modernismo, sequencialidade e o prazer da velocidade. A complexidade da página de

⁵⁶ Esse tipo de aproximação pode ser comparado ao *slow cinema* de Michael Snow e Andy Warhol, ou à literariedade das descrições em Proust ou Joyce.

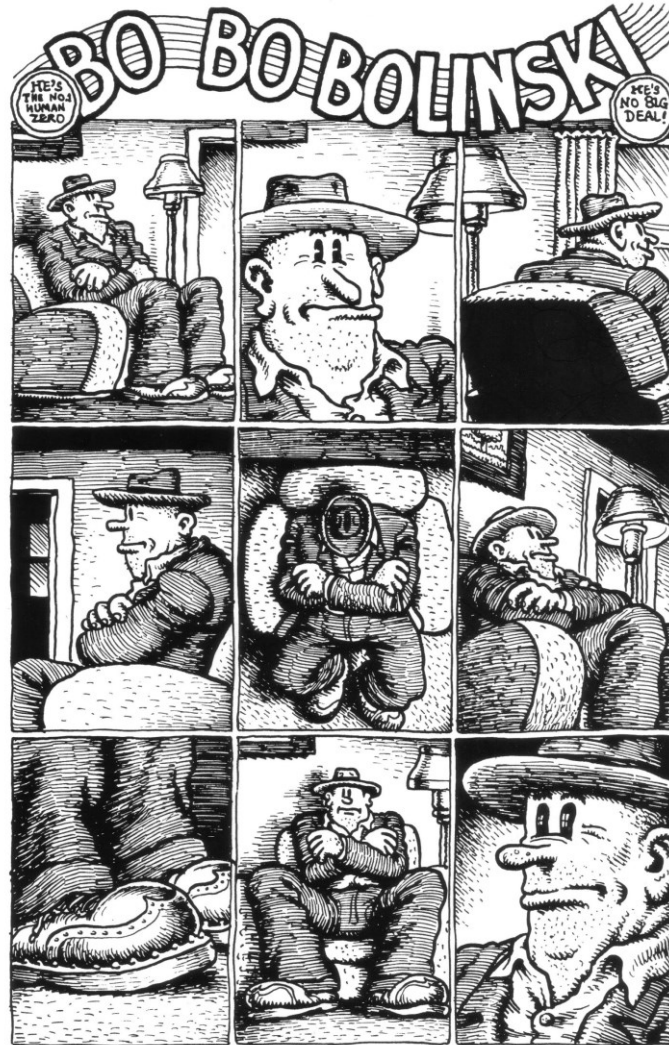
quadrinhos configura um terreno fértil para desafiar a assunção comum de que o tempo é situado na esfera da mudança dinâmica enquanto que o espaço pertence a uma dimensão de simultaneidade estática. A duração e o espaço devem ser vistos, na verdade, como oportunidades para narrativas abertas e vetores de mudança, algo que pode ser potencializado através de uma poética da vagareza (KOEPNICK, 2014, p.56).

Os modos como os quadrinhos exploram a dinâmica entre tempo e espaço podem ser um rico ponto de partida para entender como essas diversas temporalidades e trajetórias operam relações de indeterminação, as quais podem ser propícias ao cultivo de tempos de leitura mais demorados. A tensão entre *linearidade* e *tabularidade* (FRESNAULT-DERUELLE, 1976), sequência e simultaneidade, tão presente nas tentativas de definir quadrinhos, é um conceito central nesse sentido. Enquanto *linearidade* diz respeito ao regime de sucessão de requadros e fluxo de tiras e páginas, *tabularidade* envolve a simultaneidade, ou seja, a leitura sintética da página.

Um emprego possível da lentidão nos quadrinhos poderia, por exemplo, valorizar a simultaneidade e a pausa - através do uso de detalhes ou da contemplação (tabular) e retardar a progressão narrativa (linear), reforçando a importância do tempo presente. Essa seria uma forma de entender a “mobilidade como uma forma de comunicação e inter-relação capaz de aguçar a percepção do sujeito sobre o presente constituído pela contemporaneidade de múltiplos passados e futuros, proximidades e distâncias, movimentos e velocidades” (KOEPNICK, 2014, p.61).

Veja, por exemplo, a seguinte página de *Bo bo bolinski*, de Robert Crumb. Uma prancha regular de nove requadros mostrando o personagem-título sentado em um sofá em uma variedade de ângulos e pontos de vista. O que chama a atenção em uma primeira leitura é a falta de atividade cinética — a expressão facial invariável, os braços cruzados, sugerem uma situação estática, reforçada pela estabilidade do layout. Além disso, não há balões nesta página de quadrinhos sem palavras, além do *slogan* - “Ele é o No. 1 Human Zero; Ele não é grande coisa ” — o que não nos recusa possíveis inferências a respeito de motivações futuras ou eventos passados. Pelo contrário, apenas sublinha quão comum é esse personagem. Talvez seja possível sugerir que sua falta de atividade sugere resignação, preguiça, tédio — tropos comuns em personagens de quadrinhos alternativos e *underground*. Ainda assim, para onde vamos a partir daí? Não há distúrbios, conflitos, há pouco espaço para elaborar um prognóstico ou diagnóstico.

Figura 1



Fonte: CRUMB, Robert, 1998. The complete Crumb: Hot 'n' heavy! Fantagraphics Books, 1998, p. 78

Além disso, esta página explora uma temporalidade ambígua muito interessante. A ausência de diálogos ou a progressão do movimento físico não deixa nenhum indício sobre como a duração deve ser abordada aqui. O leitor nunca pode ter certeza se a página mostra tomadas diferentes do mesmo instante, como um fluxo temporal parado com transições de aspecto-a-aspecto (MCCLLOUD, 1994) de retratos descritivos; ou uma duração sequencial sucessiva na qual nada muda - um acúmulo de nada. Tal oscilação é evidentemente ampliada pela tensão entre leitura linear e tabular, que torna impossível estimar precisamente quanto tempo se passa na história. Nesse sentido, a página de *Bo bo bolinski* paralisa a progressão e ancora a experiência no tempo presente.

Essa sensação de lentidão, do tempo que se recusa a passar, é frequentemente apontada como uma das principais características do tédio, definido como um “alongamento do tempo-agora do presente”, construído sobre mecanismos de “acalmar e desacelerar” que faz com que o tempo não passe por causa da falta de sentido e da indiferença (ANDERSON, 2004, p.743) ou metaforicamente comparado a um “impiedoso zoom na epiderme do tempo” no qual “cada instante

é dilatado e ampliado como os poros da face” (BAUDRILLARD, 1990, p. 100). Essa ausência de marcadores temporais (BARBALET, 1999, p.6), alcançada pela supressão de eventos significativos, esvazia a experiência de tempo. Se nada acontece, a atenção é direcionada ao tempo, que se dilata em um sempre-presente, realçando a sensação de duração (BARBALET, 1999). Para ir contra o impulso de eliminar o incômodo e matar o tempo, é necessário, ao contrário, experienciar a sua passagem. Desacelerar pode ser uma "forma de encontrar o presente como espaço repleto de virtualidade de futuros possíveis e durações de múltiplos passados lembrados e esquecidos” (KOEPNICK, 2014, p.114).

A lentidão é o ritmo mais utilizado para transmitir uma sensação de tédio, na maioria das vezes, submetendo o leitor à experiência da duração: o tédio seria desencadeado pela passagem do tempo e a progressiva mudança de uma inquietação inicial para um estado de sintonia. Esperar, então, é um elemento fundamental na dinâmica da atenção. Schweizer levanta as semelhanças entre os termos *attente* e *atenção* na língua francesa e se pergunta se ambos estão, de alguma forma, correlacionados: “atenção, então, pode ser outra coisa senão uma forma de persistir, de esperar (...) que um objeto se revele em sua peculiar singularidade ” (2005, p.788). Sob essa perspectiva, o conceito de *durée*, desenvolvido por Bergson (2002), prova uma estrutura frutífera para examinar o tédio. A ideia de que o tempo não é experimentado como uma coisa objetiva e homogênea, uma coleção de momentos individuais, mas sim como um processo subjetivo heterogêneo é uma das chaves para entender a dinâmica da distração e atenção, o tédio e o interesse e pode ajudar a ilustrar a acumulação.

3 RITMO NOS QUADRINHOS

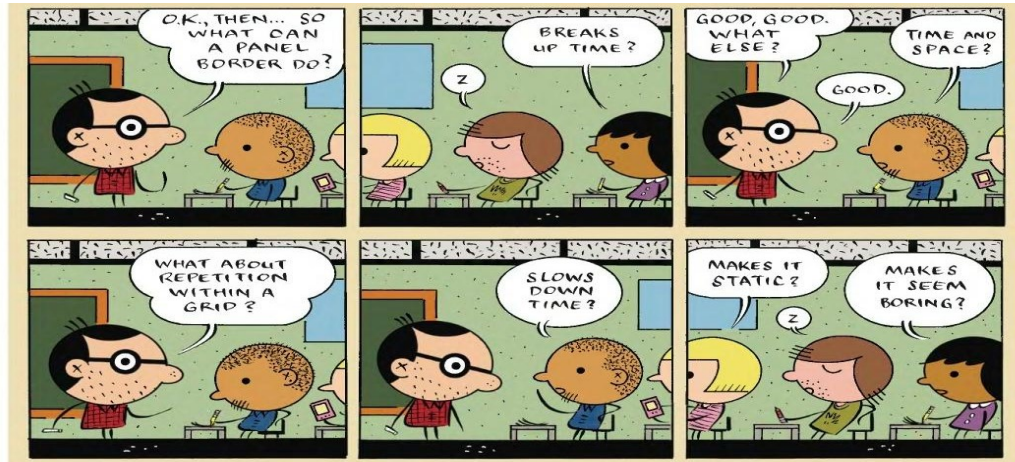
Mas como administrar a velocidade de leitura nas histórias em quadrinhos? Uma maneira eficaz de reproduzir no nível de discurso um aspecto emocional presente no nível da história seria manipular não só as temporalidades das histórias, mas também as relações entre elas. Em outras palavras, as reações emocionais podem ser programadas através do controle do ritmo narrativo, definido como um produto da relação entre a duração do tempo de narrativa — a quantidade de tempo utilizada para representar uma cena (o comprimento de texto) — e tempo narrado — o tempo diegético (a duração dos eventos na história) (GENETTE, 1980). É prudente, no entanto, não tomar velocidade aqui como uma propriedade absoluta, mas como uma questão de ritmo. Além disso, o tempo dedicado à apreciação de uma página ou requadro pode variar enormemente, ao contrário do cinema ou da música, nas quais o tempo é imposto pela própria execução da obra. Nesse caso, dois tipos de ritmo devem ser considerados: primeiro o ritmo da narrativa, ou seja, o modo como a ação

é dividida em quadros, e segundo o ritmo de leitura, sujeito aos interesses individuais do leitor (BAETENS e LEFÈVRE, 1993, p.53).

Ou seja, o ritmo nos quadrinhos não deve ser entendido uma questão de intervalos mensuráveis de tempo, mas como uma sensação, experimentada em níveis — primeiro a partir de uma visualização ‘instantânea’ da página (regular ou irregular, com muitos ou poucos quadros, com efeitos seriais e iterativos ou sem). Em seguida, devem-se considerar os protocolos da leitura, nos quais a velocidade pode acelerar ou desacelerar a partir da modulação da tensão entre o tempo da ação e o tempo da leitura, que convoca a decifração de volumes variáveis de informações icônicas e verbais (GROENSTEEN, 2011, p.166).

Uma abordagem de ritmo não pode ser feita sem levarmos em consideração a dinâmica de repetição e diferença, como duas forças interdependentes, que só podem existir em relação à outra. Normalmente, um ritmo narrativo imersivo depende de uma equilibrada dosagem de alternância entre aceleração e desaceleração. Em alguns casos específicos, porém, faz sentido esticar esses limites, em um movimento em direção aos dois extremos: o excesso de repetição e / ou diferença. No caso de repetição como um modo de sugerir lentidão, alguns autores tiram proveito desta duplicação estrutural justamente para amplificar seu efeito, a fim de realçar a ausência de eventos relevantes (e, como consequência, também para prolongar o tempo). O efeito de angústia e monotonia pode ser salientado quando o conteúdo dentro dos painéis é repetido. As pequenas variações podem formar uma descrição pormenorizada, dividindo um curto período de tempo em tantos painéis quanto possível. A repetição desse mecanismo ao longo de muitas páginas ajuda a retardar o ritmo das histórias. Ivan Brunetti é um dos autores de quadrinhos contemporâneos que melhor promove as conexões entre monotonia e repetição em sua obra. Em um de seus cartuns para a *New Yorker* (2011), por exemplo, Brunetti usa uma grade regular para ilustrar uma lição sobre as funções das fronteiras do quadro e ritmo, em que a repetição é um elemento crucial para retardar o tempo e oferecer uma sensação de tédio e imobilidade.

Figura 2



Fonte: BRUNETTI, I., 2011. Mr. Peach. New Yorker

A obra de Barbieri sugere algumas estratégias para modular o ritmo narrativo, como manipular o número de quadros, o nível de detalhe e complexidade na imagem; e a quantidade de texto nos balões (1992, p.106-108). Nas próximas seções, revisitaremos alguns desses artifícios a fim de discutir suas possíveis aplicações especificamente sobre efeito da lentidão.

3.1 TEMPOS MORTOS NA DECOMPOSIÇÃO DA AÇÃO

Para entender de que maneira a lentidão é representada, é necessário, em um primeiro momento, considerar o modo particular como a ação é fragmentada nos quadrinhos e distribuída na página ao longo dos quadros, em uma equação entre a duração provável da própria ação e o número e tamanho de quadros ou páginas dedicadas a mostrá-lo, por exemplo (BAETENS e LEFÈVRE, 1993, p.53). Uma vez que o multiquadro pode ser lido como instrumento de conversão de espaço em duração (GROENSTEEN, 2011, p.153), o ritmo deve ser entendido enquanto um elemento de pulsação da página, cuja densidade, por sua vez, é definida pelo número de quadros e seu tamanho (p.150). A cadência é imposta desde um primeiro momento, não só pela leitura da página, mas pelo próprio valor plástico e estruturante das páginas, através de mecanismos de repetição e alternância (2011, p.163)

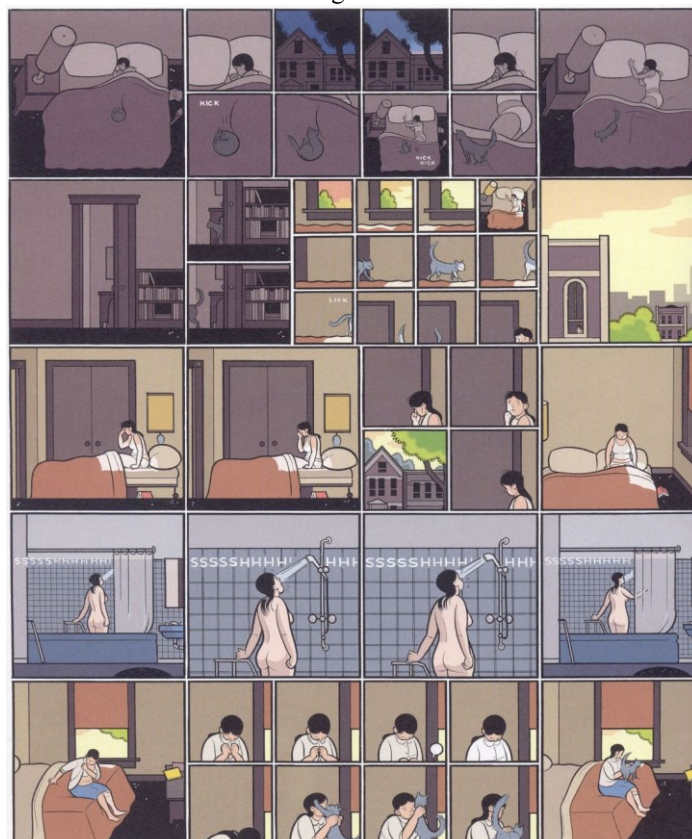
Em quadrinhos que ressaltam o cotidiano e a repetição do dia a dia, a relativa insignificância dos eventos contados pode ser demarcada pela sucessão de pequenos quadros, ou pela neutralidade de uma página com layout regular: “o ritmo que ela produz é o da existência, ela corresponde ao relógio da vida como ela é” (GROENSTEEN, 2011, p.159).

A lentidão, então, estaria não só presente no nível da história, como um elemento na vida dos personagens, mas também replicado no nível do discurso, e atualizado no nível da narração, afetando a própria experiência da leitura. No cinema, o que chamamos de câmera lenta (*slow motion*) é um recurso de representação da ação em uma duração superior do que a normal,

provocando uma sensação de lentidão motora que aguça a experiência de movimento. Mas como tratar desse fenômeno nos quadrinhos, uma vez que não há uma câmera para desacelerar ou uma duração imposta de leitura? No caso dos quadrinhos, a impressão de extensão do tempo pode ser produzida a partir da multiplicação de espaços – ou seja, a partir da abundância de mais requadros do que o normal para representar determinada ação.

Chris Ware é um dos autores contemporâneos que melhor dominam esta equação. Muitas vezes, o autor estica a impressão de duração através da multiplicação de painéis utilizados para mostrar etapas sucessivas de micro-eventos. As páginas de abertura do *Acme Novelty Library n°18* oferecem uma análise detalhada dos rituais matinais da protagonista, em uma prancha densamente ocupada por 47 pequenos requadros divididos em cinco tiras, ou grupos de requadros. Ao invés do uso econômico de elipses, o que se vê é um desmembramento dessas micro-ações do cotidiano normalmente insignificantes (na última faixa, Ware ainda dedica um painel para cada botão de sua camisa). A mesma ocupação densa de painéis continua nas páginas seguintes, como um pedido para que o leitor desacelere o ritmo de leitura, a fim de seguir o fluxo de requadros e atrasar o virar das páginas.

Figura 3



Fonte: WARE, C., 2007. *Acme Novelty Library #18*, Drawn & Quarterly

O emprego desses momentos descritivos, dedicados aos entretempos que não são determinantes para a trama, onde nenhum evento significativo acontece, se aproxima do conceito barthesiano de catálise, definido como o espaço das pequenas ações menores, insignificantes, átonas (2008). Geralmente a catálise é utilizada para reforçar o impacto das ações relevantes extraordinárias – mas em algumas obras, é justamente aquilo que não acontece que pode ser chamado de evento (HÜHN, 2009). Um bom exemplo pode ser encontrado em *Fugir: o relato de um refém* (2018), em que Guy Delisle reproduz a experiência de espera do protagonista a partir do recurso da catálise. A história é centrada no testemunho do cativo de um integrante do *Médico Sem Fronteiras* capturado na região do Cáucaso. Ao longo do livro, o autor emprega diversas estratégias para reforçar a sensação de passagem no tempo vivida pelo protagonista preso. *Fugir* explora um tipo de narrativa em que o tempo é elástico também para o protagonista. Certas páginas são preenchidas com a multiplicação de quadros necessários para mover o dedão do pé. Em outros momentos, o autor emprega o recurso da iteração icônica para representar a sensação de longa passagem do tempo provocada pela insônia, através da presença vários quadros idênticos à espera do sol nascer (com sutis variações de tom).

Figura 4



Fonte: DESLILE, G. *Fugir: o relato de um refém*. Companhia das Letras, 2018.

Quadrinhos são comumente associados com um tempo de leitura curto (devido ao suposto imediatismo da visualidade). Para além de discutir o aumento da proporção de "quadros por evento", é necessário avaliar as possibilidades de duração também no nível do número de páginas das publicações. A emergência e popularização do formato de livro (novela gráfica) — ao invés de parcelas serializadas curtas — também parece oferecer condições para o desenvolvimento de uma estética da lentidão em quadrinhos contemporâneos. Claro, não se deve esquecer que a escolha por um formato de livro também obedece a condições econômicas: enquanto séries são muitas vezes

compiladas após sua publicação em episódios e recolocadas no mercado em formato de livro, histórias autossuficientes mais longas podem ser divididas em parcelas mais curtas para compensar financeiramente a grande diferença entre o tempo de produção (que às vezes dura anos) e o tempo de leitura (geralmente não mais do que algumas horas). Em última análise, o livro oferece mais fôlego para investir em pausas, dilatar a duração e a forçar um nível de atenção mais focado dos leitores.

3.2 DESACELERANDO O TRAÇO

Uma segunda estratégia para retardar o tempo de leitura envolve uma relação entre o nível de detalhe e complexidade nos desenhos. Aqui não se trata apenas do quanto está sendo contado em cada requadro, mas de uma questão de detalhe visual: desenhos meticulosos dotados de mais informação visual relevante exigiriam mais tempo e esforço do leitor para desvendá-los.

Evidentemente, uma vez que não é imposta, como no cinema, a duração da leitura é dotada de subjetividade e depende de uma série de questões externas. Mas considerando uma recepção modelo programada, é possível identificar estratégias de desaceleração da leitura e gestão da atenção do espectador. O cartunista canadense Seth, por exemplo, associa seu gosto por "coisas lentas e chatas", com a importância de detalhes e propõe protocolos de leitura bem específicos: "se você ler um dos meus quadrinhos (...) de uma forma muito rápida, não há realmente muita coisa acontecendo. (...) São os detalhes que adicionam a textura que falta no enredo" (SETH, 2011). A correlação entre atenção ao detalhe e a experiência de duração do olhar é sustentada na pintura pelo crítico de arte James Elkins, defensor do "olhar demorado" (2010). Elkins estabelece uma correlação entre o trabalho intensivo dedicado à produção das meticulosas pinturas renascentistas e o tempo ideal para contemplá-las (em comparação, por exemplo, com a maioria das pinturas conceituais modernistas).

É possível adicionar uma camada a essa categoria. Além da densidade de informação, convocando a atenção em desvendar os detalhes, o próprio estilo gráfico pode convocar uma sensação física de demora, o que Philipp Marion chama de *grafiação* (1993). Estilos como linha clara, precisa, estável, minuciosa podem ser usados para transmitir um sentido de paciência e esmero na produção que é refletida na experiência de leitura. Um traço nervosamente desenhado, instável, que aparenta ser feito com gestos trêmulos, por sua vez, pode indicar uma sensação de velocidade. Essas matrizes de deslocamento corporal do desenhista, como velocidade, aceleração, podem produzir evidências indiciais da presença e do movimento do próprio corpo no desenho (GRENNAN, 2017, p.21).

Retornando ao exemplo de Chris Ware, esse esforço exigido pelos quadrinhos envolve um alto nível de detalhe distribuído em muitos pequenos requadros (uma consequência da primeira estratégia de decupagem dos eventos), demandando do leitor um olhar atento para decifrá-los. Além dessa diferença de escala, a quantidade de informação visual é reforçada pelo uso constante de rimas visuais, que fazem o leitor ir e voltar "enviando o olho de volta a um ponto anterior da história e evitando que eventos saiam fora de controle visual do leitor atento" (BANITA, 2010, 180).

3.3 O TEMPO DO NÃO-DITO

Um terceiro componente importante que rege o tempo de leitura é a presença ou ausência de texto verbal. Segundo Barbieri, é possível retardar a velocidade de leitura através da administração da quantidade de texto inserido nos balões (1992). Apesar da relação temporal complexa entre imagem e texto no nível de história — ou seja, a correlação entre durações do que está sendo dito e mostrado —, a equação entre quantidade de texto e o tempo necessário para sua decifração também pode cadenciar o ritmo de leitura, ampliando a duração e desacelerando o virar das páginas (a menos que se opte por ignorar os balões, o que é sempre uma possibilidade).

Tal argumento é certamente tentador, mas nem sempre pode ser atribuído a um efeito de lentidão. A experiência de desaceleração provocada no leitor não é subordinada apenas ao número de palavras contidas nos balões. E mesmo que o processo de decifração verbal seja mais demorado, e retarde a progressão linear de leitura entre requadros, tiras e páginas, a própria agilidade do estilo do texto pode, em alguns casos, aumentar a sensação de dinamismo. É preciso separar o tempo cronológico de leitura do tempo subjetivo da experiência do espectador.

Embora quadrinhos repletos de texto possam demandar mais tempo para a leitura, aqueles desprovidos de palavras não necessariamente são lidos mais rapidamente. A supressão das palavras pode, inclusive, reforçar potenciais do meio e as relações entre tempo e espaço (BERONA, 2008; GROENSTEEN, 1997; MARCONDES, 2016). Por vezes ocorre justamente o contrário: a ausência de balões suprime um importante marcador temporal frequente nos quadrinhos — em muitos casos, a orientação para a passagem de um quadro a outro, além da dimensão temporal do evento narrativo representado, depende da duração das falas dos personagens. A ausência de recitativos pode, então, provocar uma ambiguidade e indeterminação próprias da hesitação, pausa. De fato, há uma tendência entre os autores contemporâneos a produzir quadrinhos "silenciosos" justamente para ampliar a duração e introduzir uma pausa de temporalidade indeterminada e subjetiva (GROENSTEEN, 2011).

4 PREENCHENDO LACUNAS: A ARTE DA RELEITURA

Uma outra estratégia para retardar a leitura pode ser identificada na inserção de lacunas que sugerem idas e vindas pela própria página ou livro, em uma dinâmica de constante releitura muito própria de um meio como os quadrinhos. Baetens (2011) propõe que a leitura dos quadrinhos seja considerada em termos de ausências, distinguindo diferentes níveis de interesse narrativo, de acordo com o momento em que o leitor percebe que há algo faltando e reconhece a necessidade de procurar respostas em outros lugares. Essa falta pode ser direta (imediate) ou demorada (adiada para mais tarde na história).

Um dos casos que ilustram essa estratégia pode ser encontrado em *Wilson*, de Daniel Clowes. À primeira vista, o livro poderia transmitir a impressão de se tratar de uma típica coleção de tiras de um protagonista recorrente, um livro de leitura rápida e baixa demanda de concentração. No entanto, aos poucos o livro revela novas camadas para o leitor atento, propondo um constante convite à re-leitura. *Wilson* está organizado em uma estrutura episódica: cada página pode ser tomada como uma unidade autossuficiente, tratada individualmente com seu próprio título, início, final, mimetizando a estrutura das *gags* de velhos quadrinhos de uma página só. Esta autonomia é reforçada pelo fato de que cada página é desenhada e colorida em um estilo diferente - esquemática ou detalhada, monocromática ou colorida, modulando diferentes técnicas para diferentes e momentos da vida do protagonista.

Wilson é um homem de meia-idade, solitário, crítico, cínico, mas também simpático, como muitos dos personagens de Clowes. Além das *gags*, envolvendo, por exemplo, as tentativas desajeitadas de interagir com estranhos, Clowes oferece ao leitor uma coleção cronológica de diferentes momentos da vida do protagonista: seu pai morre, ele reencontra sua ex-esposa, descobre que tem uma filha, eventualmente, vai para a cadeia, tenta um reencontro com a família e acaba mais uma vez sozinho. Apesar deste formato de página independente, a história se baseia no acúmulo progressivo de momentos isolados, culminando na cena de autorrealização reservada para a última página.

Wilson aparece na frente da janela, vendo a chuva cair lá fora. No primeiro requadro, ele demonstra um momento de epifania, ilustrado por um grande ponto de exclamação, como uma resposta a uma pergunta feita anteriormente em outro lugar. A palavra "finalmente" no segundo requadro também indica um encerramento, mas não sabemos exatamente de quê. O terceiro e quarto requadros só reforçam nosso desconhecimento "é tão óbvio de uma forma, mas nunca mesmo ocorreu comigo! / É claro que é isso! Claro!" (CLOWES, 2010, p.77). Pode ser óbvio para *Wilson*, mas não para o leitor, que é deixado em suspenso nos dois últimos requadros, sem a revelação de qualquer resposta.

Figura 5

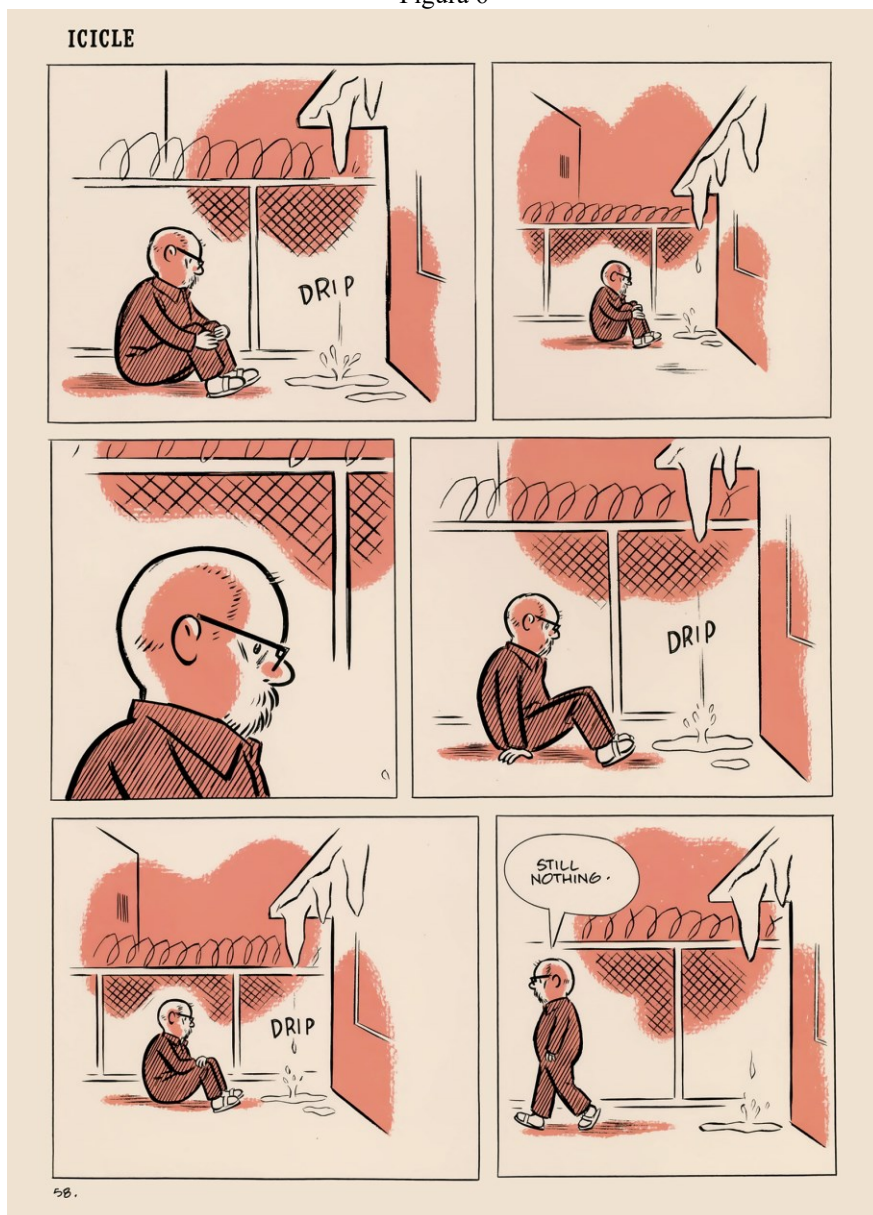


Fonte: CLOWES, D. Wilson, Montréal: Drawn & Quarterly, 2010, p.77

No caso do exemplo em questão, esta ausência só é revelada na última página. O que parece ser um desfecho para o personagem torna-se uma abertura para o leitor, que é convidado a unir os pontos através de um meticuloso percurso de releitura. A página pode, naturalmente, ser tomada como um gratificante final em aberto, suspenso, mas uma re-leitura mais atenta vai premiar o leitor dedicado com conexões que só podem ser "ativadas" uma vez que se percebe que há algo para se conectar.

Compare *Raindrop* com *Icicle* (2010b, p.58), por exemplo. Apesar de estilos muito diferentes, há ressonâncias, sem dúvida, importantes entre estes dois episódios, embora estejam separados por quase vinte páginas. O título já sugere um elo possível: ambos episódios estão, de alguma forma, relacionados com a água. Nesta página, Wilson encontra-se na prisão, em uma situação de confinamento, sentado no chão e observando o gelo pingando ao derreter. Embora os primeiros cinco quadros sejam “mudos”, o gotejar impõe um ritmo lento indicando a passagem do tempo. Wilson está esperando por algo e parece frustrado por não consegui-lo: "ainda nada" - diz ele no último quadro.

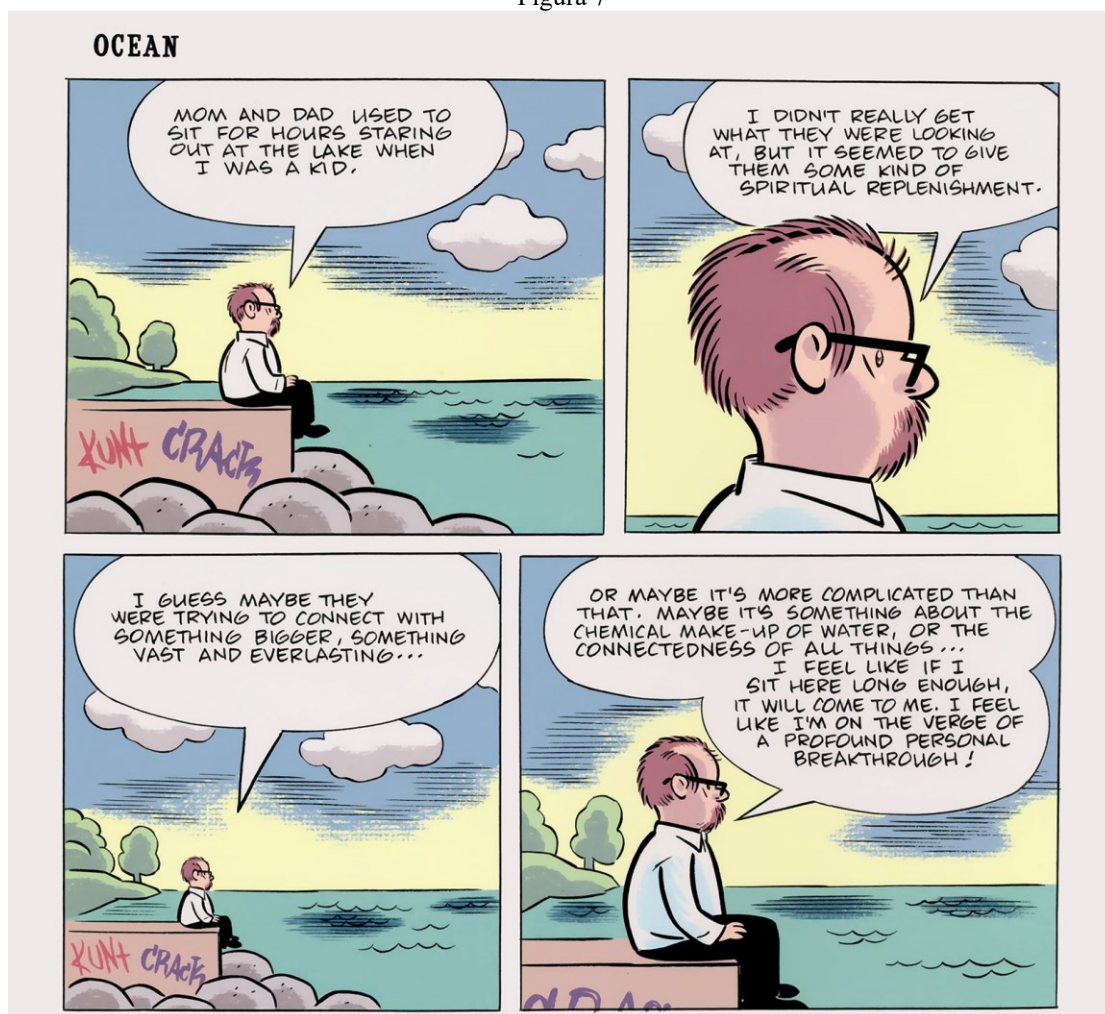
Figura 6



Fonte: CLOWES, D. Wilson, Montréal: Drawn & Quarterly, 2010, p. 58

A resposta, ou melhor dizendo, a questão cuja resposta é descoberta pelo protagonista na última página, se revela bem cedo na história, na página 12, antes de todos os eventos que mudaram sua vida, em um episódio intitulado *Oceano* (também relacionado com água). Na página, vemos Wilson, olhando para o mar, enquanto explica que esse olhar contemplativo está relacionado com sua experiência com seus pais e uma busca por "reabastecimento espiritual", uma tentativa de "se conectar com algo maior."⁵⁷

Figura 7



Fonte: CLOWES, D. Wilson, Montréal: Drawn & Quarterly, 2010.

5 CONCLUSÃO

⁵⁷ "Mom and dad used to sit for hours staring out at the lake when I was a kid. I didn't really get what they were looking at, but it seemed to give them some kind of spiritual replenishment. I guess maybe they were trying to connect with something bigger, something vast and everlasting...Or maybe it's more complicated than that. Maybe it's something about the chemical make-up of water, or the connectedness of all things...I feel like if I sit here long enough, it will come to me. I feel like I'm on the verge of a profound personal breakthrough" (2010b, p.12).

Uma abordagem temporal dos quadrinhos oferece um quadro produtivo para analisar a própria dinamicidade da experiência leitura e reproduzir estados de espírito através de cadências mais lentas. Mesmo que essa duração de leitura não seja previamente imposta pela execução (como no caso do cinema ou música), há sem dúvidas sugestões de uma “leitura ideal” (JAUSS, 2002, ISER, 1978) presente em instruções textuais programadas a partir de estratégias para administrar o tempo de leitura, como ilustrado nos exemplos discutidos acima.

A imobilidade e a fixidez da imagem dos quadrinhos podem contribuir para a sensação de permanência do tempo, para a contemplação das formas e para a descoberta de uma potencial abertura de sentido dentro do intervalo de hesitação. A interrupção do desenrolar dos eventos, o convite à pausa digressiva e à contemplação dos *tableaus* são encontrados especialmente nas obras de autores contemporâneos que tratam do cotidiano de maneira mais reflexiva, seja através de um viés mais contemplativo, como é o caso de autores que exploram certo encantamento com o ordinário como John Porcellino, Jon McNaught, Jiro Taniguchi, Manuele Fior, Edmond Baudoin, seja através de um viés mais melancólico, como em Seth, Chris Ware, Dominique Goblet, Kiriko Nananan.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, B. **Time-stilled space-slowed: how boredom matters**, *Geoforum*, v. 35, n. 6, p. 739–754, 2004.

Baetens, J. & Lefèvre, P.. **Pour une lecture moderne de la bande dessinée**. Bruxelas: Centre Belge de la Bande Dessinée, 1993

BAETENS, J. & HUME, K. **Speed, Rhythm, Movement: A Dialogue on K. Hume’s Article “Narrative Speed.”** *Narrative*, 14(3), 2006, p.349–355.

BAETENS, J. **Hommage à Pierre Fresnault-Deruelle: pour relire “Du Linéaire au tabulaire.”** *Les Cahiers du Grit*, 1(1), 2011.

BANITA, G., Chris Ware and the Pursuit of Slowness, in: BALL, David M.;

KUHLMAN, Martha B. (Orgs.), *The Comics of Chris Ware: Drawing is a Way of Thinking*, Jackson: University Press of Mississippi, 2010, p. 177–190

BARBALET, J. M., Boredom and social meaning, *British Journal of Sociology*, v. 50, n. 4, p. 631–646, 1999.

BAUDRILLARD, J, *Cool memories 1980-1985*, London and New York: Verso, 1990.

BARBIERI, D. *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di Dottorato di Ricerca in Semiotica, Università di Bologna, 1992.

_____. **As linguagens dos quadrinhos** [s.l.]: Editora Peirópolis, 2017.

- BARTHES, R. **Introdução à Análise Estrutural da Narrativa**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BERGSON, H. **Henri Bergson: key writings** K. Ansell-Pearson & J. Mullarkey, eds., Continuum International Publishing Group, 2002.
- BERONA, D.A. **Wordless Books: The Original Graphic Novels Reprint.**, Abrams, 2008.
- DUFFY, E. **The Speed Handbook: Velocity, Pleasure, Modernism**, Duke University Press Books, 2009.
- ECO, U. **Innovation and repetition: Between modern and post-modern aesthetics**. *Daedalus*, 114(4), 2009, p.161–184.
- REFAIE, E. **Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures**, Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2012.
- ELKINS, J. How long does it take to look at a painting, *Huffpost Arts & Culture*, v. 8, 2010.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. Du linéaire au tabulaire, *Communications*, v. 24, n. 1, p. 7–23, 1976.
- HATFIELD, C. **Alternative comics: an emerging literature**, Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2005.
- GENETTE, G. **Narrative discourse**, Oxford: Blackwell, 1980
- GRENNAN, S. **A Theory of Narrative Drawing**, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2016.
- GROENSTEEN, T. **Système de la bande dessinée**, Paris: Presses universitaires de France, 1999;
 _____. *Histoire de la bande dessinée muette*, 9 e Art, n. 2, p. 60–75, 1997;
 _____. **Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée 2**, Paris: Presses universitaires de France, 2011.
- GUNNING, T, The Art of Succession: Reading, Writing, and Watching Comics, *Critical Inquiry*, v. 40, n. 3, p. 36–51, 2014.
- HONORÉ, C. **In praise of slowness: how a worldwide movement is challenging the cult of speed**, San Francisco: Harper San Francisco, 2004.
- HÜHN, P. Event and Eventfulness, in: HÜHN, Peter et al (Orgs.), *Handbook of Narratology*, Berlin: Walter de Gruyter, 2009.
- ISER, W. **The act of reading: a theory of aesthetic response**, London: Routledge and Kegan Paul, 1978.
- JAUSS, H. R. **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**, São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- KOEPNICK, L. **On slowness: Toward an aesthetic of the contemporary**, Nova York: Columbia University Press, 2014.

MARCONDES, C. I. O silêncio à espreita: sobre o universo das HQs mudas. *Antílope*, v. 2, p. 35-43, 2016

MARION, P. **Traces en cases**: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.

MCCLOUD, S. **Understanding comics**: The Invisible Art, New York: Harper Paperbacks, 1994.

PEETERS, B. **Lire la bande dessinée**, Paris: Flammarion, 2003.

PICADO, B.; BARONI, R.; TEIXEIRA, J S. O fazedor de relógios: sistemas da temporalidade narrativa em *Watchmen*. *Todas as letras*, v. 21, n. 1, p. 140–166, 2019.

SETH. Conversations with Seth, Attention Revisited. Interview with Kathleen Dunley. *The Comics Grid*, 2011. Disponível em: <http://blog.comicsgrid.com/blog/conversations-with-seth-attention-revisited/>

SCHNEIDER, Greice. What happens when nothing happens: boredom and everyday life in contemporary comics. Leuven: Leuven University Press, 2016.

SCHWEIZER, H., On Waiting, *university of toronto quarterly*, v. 74, n. 3, p. 777–792, 2005.

SMOLDEREN, T. Naissances de la bande dessinée, De William Hogarth à Winsor McCay. Bruxelas: Les Impressions Nouvelles, 2009.

Submetido em: 12/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

O MUSEU TRANSFORMADO EM CAMPO OPERATÓRIO EM *GUARDIÃES DO LOUVRE*

THE MUSEUM TRANSFORMED IN OPERATORY CAMP IN *GUARDIANS OF THE LOUVRE*

10.19177/memorare.v6e22019110-120

Rafael Senra Coelho⁵⁸

RESUMO: A graphic novel *Guardiães do Louvre* propõe uma visita pouco ortodoxa ao Museu do Louvre, em Paris, focada não nos roteiros turísticos, mas na apreciação de obras de autores como Jean-Baptiste Camille Corot e Vincent Willem Van Gogh. A abordagem do autor, Jiro Taniguchi, se assemelha à perspectiva de “campo operatório” (*table*) sugerida por Georges Didi-Huberman, onde o processo se sobrepõe à obra pronta (*tableau*). Em uma visão historiográfica, a proposta de Taniguchi apresenta múltiplas (e infinitas) possibilidades de interpretação, abrindo-se em um panorama dinâmico e heterogêneo, semelhante à ideia de olhar o passado “a contrapelo” proposta por Walter Benjamin.

Palavras-chave: Processo. Cartografia. Montagem.

ABSTRACT: The graphic novel *Guardians of the Louvre* proposes an unorthodox visit to the Louvre Museum in Paris, without focus on tourist itineraries but on the appreciation of works by authors such as Jean-Baptiste Camille Corot and Vincent Willem Van Gogh. The approach of the author Jiro Taniguchi looks like the perspective of the “operative field” (*table*) suggested by Georges Didi-Huberman, where the process is more important than the finished work (*tableau*). In a historiographical view, Taniguchi's proposal presents multiple (and infinite) possibilities of interpretation, opening in a dynamic and heterogeneous panorama, similar to the idea of looking at the past “against the grain” proposed by Walter Benjamin.

Keywords: Process. Cartography. Editing.

1 INTRODUÇÃO

A graphic novel *Guardiães do Louvre* não nasceu como uma obra isolada. Sua origem remete à parceria feita entre a editora francesa Futuropolis e o museu do Louvre, que gerou, entre 2005 e 2019, a publicação de vinte e cinco *graphic novels* de diferentes autores. Essa série de obras tinha como temática as visitas de diferentes personagens ao famoso museu parisiense. O autor japonês Jiro Taniguchi foi convidado para realizar uma edição para a coleção da Futuropolis, o que gerou a publicação, em 2014, de *Les Gardiens du Louvre*. Quatro anos depois, em 2018, a obra foi publicada no Brasil com a fiel tradução de *Guardiões do Louvre*, pela editora Pipoca & Nanquim.

Logo nas primeiras páginas da HQ, fica claro que Taniguchi passa longe de realizar uma narrativa apologética e promocional a respeito do Louvre. A princípio, o mais previsível seria

⁵⁸ Doutor em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), e professor adjunto da Universidade Federal do Amapá. E-mai: rararafeals@yahoo.com.br.

pensar que a abordagem convencional (focada nos roteiros clássicos de visita) seria o foco, sobretudo ao considerar o apoio direto do museu neste projeto. Talvez o fato dessa história ser incorporada a uma coleção que já estava em andamento (e que contava com vários outros álbuns que tinham explorado todo tipo de abordagem) tenha pesado no encaminhamento da narrativa. Seja como for, Taniguchi passa longe de qualquer tentativa de englobar a totalidade do acervo do Louvre. Na verdade, ao longo da narrativa, Taniguchi apresenta a representação de um roteiro de visita bastante pessoal, focado principalmente em quadros de Jean-Baptiste Camille Corot e Vincent Willem Van Gogh.

2 DESENVOLVIMENTO

A abordagem de Taniguchi em *Guardiões do Louvre* oferece uma possibilidade de análise vinculada a ideias de pensadores como Walter Benjamin e Aby Warburg, nomes que evocamos a partir de uma análise geral proposta por Georges Didi-Huberman. Este historiador francês apresenta uma teoria que costura ideias desses e de outros intelectuais, e, em última instância, propõe leituras pouco ortodoxas da história, que até mesmo quebram com a hegemonia da tradição platônica como perspectiva privilegiada de pensamento ocidental.

A análise de imagens que Didi-Huberman discute envolve organizações e disposições aleatórias de múltiplas imagens, ou seja, recombinações e até mesmo subversões de ordenações supostamente previsíveis. O pensamento deste teórico francês opera sempre através de múltiplos paralelos, como, por exemplo, o projeto do Atlas Mnemosyne proposto por Aby Warburg no início do século, ou mesmo com a noção de se olhar a história “a contrapelo” que Walter Benjamin trouxe em seu antológico ensaio “Sobre o Conceito de História”, escrito poucas décadas após o Atlas warburguiano.

Nosso intuito é se valer de tais teorias para desenvolver uma leitura da representação de visita do Louvre feita pelo personagem de Taniguchi, que evita propositalmente as partes populares do museu. Ao evitar o óbvio (e até mesmo discutir o aspecto vazio das visitas mais previsíveis), percebemos que a narrativa de *Guardiões do Louvre* acaba adquirindo um olhar mais subjetivo, pessoal, e até mesmo singular.

Tudo começa com a apresentação do personagem principal, cujo nome não é citado na obra (e que talvez seja um alter ego do próprio Taniguchi, visto que, em dado momento, ele menciona que sua viagem à Paris ocorreu após uma participação sua no Salão Internacional de Quadrinhos em Barcelona, Espanha) (TANIGUCHI, 2018, p. 5). Como já era sua terceira visita à capital francesa, resolveu privilegiar um local que nunca tinha visitado antes: o Museu do Louvre. E depois de ouvir dizer “que em um ou dois dias não dá para conhecer tudo”, ele então reserva “pelo menos três (dias)

só para o Louvre” (TANIGUCHI, 2018, p. 11). Ou seja, inicialmente, sua pretensão era a de ter uma experiência *integral* do que o Louvre tem para oferecer, algo muito distante de um roteiro pouco ortodoxo de visita.

Podemos considerar que a própria ida do personagem ao Louvre já era, de certa maneira, parte de um roteiro peculiar mais amplo: de visita à Paris. Nos daremos o direito de imaginar aqui que, provavelmente nas primeiras vezes que o personagem estivera na “cidade luz”, talvez tenha visitado os lugares e espaços mais consagrados da capital (como a Torre Eiffel ou o Arco do Triunfo, por exemplo). Pelo fato de estar a fazer sua terceira visita, ele menciona, porém, que queria arriscar algo diferente, e isso acaba envolvendo a visita ao Museu do Louvre.

Tudo indicava que, pelo fato de estar indo ao Louvre pela primeira vez, ele pretendia fazer uma visita “padrão”, pautada pela observação de priorizar as principais obras e os lugares mais populares, e, feito isso, tentar passar por todo o museu (o que justificaria a decisão de separar três dias para a tarefa). Tal intenção vai, pouco a pouco, sendo questionada, como quando o personagem chega até a frente do Louvre e se depara com inúmeras filas, confessando que “não esperava tanto” e que “vai demorar até para entrar no museu” (TANIGUCHI, 2018, p. 12). Antes de se dirigir para lá, são mostradas algumas cenas do personagem em casa, justificando que estava com uma gripe severa, que o força a tomar remédios que lhe provocam alucinações (tal procedimento da narrativa acaba por tentar tornar críveis os eventos fantásticos que ocorrerão quando o protagonista adentrar no museu). Esse estado de percepção mais sensível, permeado pela gripe e pelo efeito dos remédios, acaba fazendo com que a experiência de visita padrão lhe pareça tortuosa: diante de milhares de pessoas que caminhavam pelos corredores do Louvre, o personagem constata que “é gente demais”, e que precisa sair dali e ir “para algum lugar onde não tenha tanta gente” (TANIGUCHI, 2018, p. 13).

Ele chega a conferir um roteiro de visita e especular idas à lugares amplamente visitados do Museu, como a ala Denon ou exposições baseadas em peças da antiga Grécia e de Roma (TANIGUCHI, 2018, p. 14). Mas os efeitos delirantes do remédio voltam a lhe perturbar e ele acaba por visualizar diante de si uma idealização do Louvre onde não apenas os corredores estão completamente vazios – há apenas o personagem e as obras expostas – mas também percebe que uma das obras tornou-se guia de sua visita: a estátua de Nice, ou A Vitória de Samotrácia (TANIGUCHI, 2018, p. 15-19).

Tornada “viva”, Nice assume uma forma diferente da estátua real exposta no Louvre, que não possui mais os braços e nem a cabeça. A distância entre a Nice “guardiã do Louvre” e a estátua real da Vitória de Samotrácia é a primeira marca conceitual presente na obra de Taniguchi: o delírio do protagonista abre duas perspectivas de abordagem da história. Uma é idealizada, herdeira do platonismo, enquanto que a outra, mais heterodoxa e inusitada, traça seu percurso a partir das

circunstâncias e de desígnios materiais. A Nice “Guardiã” traz uma idealização de Taniguchi (sendo que, no final de *Guardiães do Louvre*, a idealização de Nice dá lugar à idealização da antiga esposa do personagem), enquanto que a estátua real, com os membros faltantes e as marcas da passagem do tempo em sua superfície, representa o que as circunstâncias da história fizeram com ela.

Para Georges Didi-Huberman, a perspectiva do atlas nunca possui uma forma definitiva. Assim como a estátua real de Nice, temos um constante devir atuante, um processo que não cessa e que abre possibilidades múltiplas de leitura. Isso faz do atlas algo perigoso e, ao mesmo tempo, generoso, e seu risco vem justamente da subversão do paradigma epistêmico platônico, que se faz vigente ainda hoje no que entendemos como civilização ocidental.

A grande tradição platônica promoveu, sabe-se, um modelo epistêmico fundado sobre a preeminência da Ideia: o conhecimento verdadeiro supõe, nesse contexto, que apenas uma esfera inteligível seja previamente extraída – ou purificada – do meio sensível, portanto, de imagens, onde nos aparecem os fenômenos. Em visões modernas dessa tradição, as coisas (*Sachen*, em alemão) só encontram sua razão, suas explicações, seus algoritmos em causas (*Ursachen*) corretamente formuladas e deduzidas, por exemplo, na linguagem matemática. (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 18)

A relação entre *Sachen* e *Ursachen* pode ser notada, de acordo com Didi-Huberman, na ideia de *quadro*, ou na significação que a imagem do quadro tem para uma tradição neoplatônica moderna, como quando, por exemplo, Leon Battista Alberti (em sua obra *De Pictura*) elege o quadro como uma espécie de “frase correta”, como se fosse um período retórico inquestionável (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 18). O atlas, por outro lado, traz a perspectiva da *mesa*, em tudo oposta ao quadro. Afinal, para Didi-Huberman,

O atlas faz, então, imediatamente, explodir os quadros. Ele quebra tanto as certezas autoproclamadas da ciência, que não duvida de suas verdades, quanto as da arte, que não duvida de seus critérios. Ele inventa, em meio a isso tudo, zonas intersticiais de exploração, intervalos heurísticos. Ele ignora deliberadamente os axiomas definitivos. É que ele faz parte de uma teoria do conhecimento fadada ao risco do sensível e de uma estética fadada ao risco da disparidade. Ele desconstrói, por sua própria exuberância, os ideais de unicidade, especificidade, pureza, conhecimento integral. (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 19)

Em *Guardiães do Louvre*, a quebra da unicidade ocorre, primeiramente, no movimento de Nice ao levar o protagonista a ver as obras “que todos vocês querem ver”, como a Vênus de Milo ou a pintura da *Mona Lisa*, de Leonardo Da Vinci (TANIGUCHI, 2018, p. 22-23). No Museu idealizado, o protagonista consegue ver as principais obras do catálogo sem precisar passar pelas multidões. Contudo, Nice o relembra das condições gerais que ocorrem no mundo real e coloca o protagonista diante das outras pessoas enquanto diz: “Difícil apreciar arte desse jeito, não? Este lugar se tornou um popular ponto turístico. Pois a *Mona Lisa* é realmente tratada como o ponto alto do Louvre. Mas não os culpo” (TANIGUCHI, 2018, p. 25).

Após mostrar as condições ideais e reais que perpassam as obras mais significativas do acervo do Louvre, Nice leva o protagonista para lugares inusitados do Museu, como as instalações de controle climático do Louvre (TANIGUCHI, 2018, p. 26). Em seguida, define a sua morada como um “labirinto do sonho. Um lugar que existe entre os sonhos e a realidade” (TANIGUCHI, 2018, p. 27). Um lugar que coleta importantes objetos de arte, sendo que “em cada um deles habita uma alma. Independentemente de serem ou não expostos no museu” (TANIGUCHI, 2018, p. 28). Nice deixa claro que o Louvre é muito maior do que seus cânones, do que suas obras mais badaladas.

Após essa importante experiência, o protagonista já percebe que as impressões mais previsíveis do Louvre, alardeadas por especialistas e por guias de visitaç o, parecem-lhe subitamente dessacralizadas. Em sua mente ecoam trechos de um livro que leu na inf ncia, *Shinzen to Jinsei*, onde o autor, Roka Tokutomi, escreve sobre um pintor chamado Jean-Baptiste Camille Corot, dizendo que “tamanha era sua fidelidade ao desenhar a natureza que se tornou o pintor paisagista mais po tico e livre de todos. Eu declaro, com todas as palavras, que amo as pinturas de Corot. E admiro profundamente o artista em si” (TANIGUCHI, 2018, p. 33-34).

Ali fica claro que o protagonista n o est  mais sendo orientado por crit rios objetivos e passa a estabelecer seu pr prio roteiro. Ao entrar no Louvre, ele observa que se trata de “mais um dia cheio de visitantes” e come a a “atravessar o mar de gente tentando evitar o roteiro tur stico, onde sempre   mais lotado” (TANIGUCHI, 2018, p. 35). A import ncia que Corot tem para o personagem n o obedece a des gnios universais, mas   influ ncia que esse pintor teve no Jap o, onde esse personagem cresceu. Al m da cita o de Tokutomi (citado como um literato da Era Meiji), ele relembra que A Sociedade Meiji de Artes promoveu Corot no Jap o em v rias ocasi es, sendo a primeira delas em 1889, e, depois, em 1903 (TANIGUCHI, 2018, p. 37).

Em seguida, o guia imagin rio que surge para explicar as obras de Corot ao protagonista n o   mais uma obra de arte tornada viva (como a Vit ria de Samotr cia) e, sim, um pintor e cr tico do fim do s culo XIX, chamado Chu Asai. Suas opini es sobre arte se diferenciam do senso comum, como quando ele, por exemplo, diz que o quadro *Mulher com P rola*, de Corot, se iguala   *Mona Lisa*, de Da Vinci, e completa: “pelo menos   o que eu acho” (TANIGUCHI, 2018, p. 45).

Se abra armos a ambiguidade da obra no que tange ao fant stico, podemos considerar duas possibilidades para as entidades vistas pelo protagonista: ou s o projetadas por ele (e podemos entender claramente porque o ponto de vista delas se vincula claramente ao dele), ou existem em uma outra realidade e se alinham ao protagonista por afinidade de ideias. Em todos os casos, temos a considera o por maneiras peculiares de olhar para o acervo do Louvre.

Se considerarmos a proposta de Walter Benjamin de “ler a hist ria a contrapelo”, percebemos que a narrativa de Taniguchi evita se alinhar com a “hist ria dos vencidos”. Longe de menosprezar os cl ssicos, o que se nota nesses epis dios de *Guardi es do Louvre*   uma tentativa de jogar luz

sobre autores e obras que mereceriam uma atenção especial, mas se encontram sempre ofuscados pelo excesso de representação e de atenção que os cânones do Museu geralmente arregimentam.

“O jogo de recolher todos esses elementos e com eles montar uma imagem singular remete ao caleidoscópio, brinquedo constituído a partir da combinação de fragmentos, do jogo de espelhos e, principalmente, do movimento, que possibilita a formação de uma nova imagem a cada olhar. É Georges Didi-Huberman que, relendo Walter Benjamin, retoma a noção do caleidoscópio como o modelo teórico que permitiria ler a história a contrapelo” (TONON, 2011, p. 5).

Logo após se encontrar com Chu Asai, o protagonista se evade do Louvre e, como em um sonho, ele magicamente se vê em uma galeria de exposição no Japão. Essa evasão não se dá apenas no espaço, mas no tempo, pois tanto o tom sépia das imagens quanto as roupas das pessoas na galeria deixam claro que se trata também de outra época. O personagem é levado por Vitória de Samotrácia, que diz que se tratam dos “encontros do destino que acontecem dentro da correnteza de seu inconsciente” (TANIGUCHI, 2018, p. 49).

Ali, ele acompanha uma exposição de Chu Asai em que o escritor Soseki Natsume fala para seus alunos sobre como podemos apreciar as obras de Asai. A grafia em itálico nas falas de Natsume nos faz supor que Taniguchi não criou ou imaginou essas falas, mas as transcreveu de alguma fonte não referenciada.

Há algo notoriamente oculto pairando em sua atmosfera, ajudado pelas tonalidades bem claras de aquarela que ele usou, e pelas poucas cores também. Nota-se que o pincel não estagnou em momento algum. É como se ele tivesse pintado todo o quadro numa pincelada só. É impressionante. Podemos captar a sensibilidade aguçada com que Asai via a natureza enquanto desenhava. Ele deve ter prendido a respiração para que a mão reproduzisse tamanha delicadeza e detalhismo. (TANIGUCHI, 2018, p. 50-51)

A apreciação que interessa ao protagonista não é a do quadro estático e, sim, do *processo* que levou à construção desse quadro. Logo que o personagem chegou na exposição, o guia/escritor Soseki Natsume já alertara: “Não vejam o quadro em si. Em vez disso, tentem sentir o refinamento do próprio Asai” (TANIGUCHI, 2018, p. 48). O interesse na feitura do quadro é maior que em seu resultado e, nessa perspectiva, o processo é o que motiva a apreciação, mais que o resultado final. Prova disso é que, após as considerações de Natsume, o protagonista acaba por entrar dentro de uma pintura de Corot e, acompanhado de Chu Asai, eles andam pelos esboços do artista. Essa imersão imaginária, que poderia ter se dado na obra pronta, passa-se em um estágio de feitura, enquanto Asai discute que “primeiro vem o esboço. Em seguida, mais esboços. Esboços são linhas que assumem emoção. É a forma” (TANIGUCHI, 2018, p. 53). Em seguida, o guia do protagonista diz que “o artista precisa capturar na natureza a sistemática do seu encanto, que sobrepuja até

mesmo a própria natureza. Por isso, o esboço é uma importante etapa do trabalho de um pintor. Sem um bom esboço, pintura nenhuma se sustenta” (TANIGUCHI, 2018, p. 54).

Pelo próprio traço aquarelado e bem executado do autor de *Guardiães do Louvre*, percebe-se que a narrativa foi elaborada por um apreciador de arte. E, ao expor suas considerações sobre as obras que ele escolhe (segundo critérios bem pessoais, como já discutimos), seu interesse principal está nos bastidores e no processo em si. Por isso, o passeio por dentro da obra (que, de certa maneira, nos remete à uma cena já clássica do filme *Sonhos*, de Akira Kurosawa, onde o personagem entra dentro de um quadro de Van Gogh) não ocorre tendo como inspiração o quadro pronto, mas seu esboço.

Ao reler Walter Benjamin, Didi-Huberman nos traz a ideia de “ler o que jamais foi escrito”, ou seja, “a leitura antes de toda a linguagem” (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 22). Percebemos isso quando o protagonista acaba por visitar não a obra pronta de Corot, mas o seu esboço. Ou seja, ele se interessa pelo esboço, por aquilo que não está exposto e que, de certa maneira, jamais foi escrito – no sentido de que não foi divulgado. O artista “escreve” o esboço como arquitetura temporária, como suporte que sustenta a obra vindoura, contudo, o esboço em si não é o resultado almejado. Só se tem o esboço como objetivo de apreciação quando o intuito é mirar mais o processo e o movimento. É por isso que Taniguchi ressalta as pinceladas e a maneira com a qual Asai (que se filia à tradição pictórica de Corot) pinta seus quadros.

O fato de Taniguchi ser um oriental certamente pesa em sua abordagem do Museu do Louvre e da contribuição que oferece diferentes caminhos que influenciam na história da pintura. Por ter crescido e desenvolvido sua carreira longe dos grandes centros irradiadores de cultura, o autor certamente percebeu que a trajetória dos artistas consagrados não se deve apenas à percursos ocorridos nos grandes centros. Isso fica bem nítido quando o personagem Van Gogh fica fascinado com o fato do protagonista de *Guardiães do Louvre* ser japonês, dizendo: “Oh! Japonais...! Que maravilha, o país dos Ukiyo-e. Hokusai! Hiroshige! Eisen! Tenho todos no meu quarto” (TANIGUCHI, 2018, p. 69). Aqui, Taniguchi joga uma evidência no dado (nem sempre noticiado) da influência de autores japoneses na obra de Van Gogh – o que mostra, sobretudo, que os diálogos entre o centro e as bordas são verdadeiras vias de mão dupla.

Na construção do Atlas Mnemosyne, Aby Warburg tentava, a todo momento, trazer a noção de que os processos históricos são profundamente heterogêneos, carregados de multiplicidades e de relações espúrias nem sempre evidenciadas. Para Didi-Huberman,

Uma das contribuições mais decisivas da história da arte warburguiana reside na descoberta, no cerne mesmo daquilo que o Ocidente produziu de mais “clássico” ou de mais “comedido” – a saber, a arte greco-romana, de um lado, e o Renascimento italiano, de outro –, de uma impureza fundamental ligada a grandes movimentos migratórios que só

uma *Kulturwissenschaft* digna desse nome podia expor, isto é, capaz de ler *os movimentos de espaço* em cada configuração visual.

(...) Tudo o que se passa no coração dos “centros” artísticos se deve também a esses fios menos visíveis que tecem as migrações culturais, de modo que é preciso ir até Bagdá ou Teerã, Jerusalém ou Babilônia, para ter a medida do que se passa em Roma, Florença ou Amsterdã. É tal *conhecimento* nômade, desterritorializado que nos convida à impureza fundamental das imagens, sua vocação para o deslocamento, sua intrínseca natureza de montagem (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 34).

E é preciso ir também até o Oriente, nos lembra Taniguchi – mais precisamente, até o Japão –, se quisermos entender a história da arte moderna, pós-impressionista, em um período onde a tradição do ukiyo-e e das litogravuras japonesas influenciou bastante os movimentos do fim do século XIX como a *art nouveau* e até mesmo as vanguardas europeias.

Toda a história de vida de Taniguchi decerto influenciou sua maneira de olhar para as obras de arte, que não envolve uma busca pelas “obras-primas” acabadas e pelo mito do gênio individual ainda tão vigente nos grandes centros. Para Didi-Huberman,

(...) Longe do quadro [*tableau*] único, fechado sobre si, portador de graça ou de gênio – até no que se chama obra-prima –, certos artistas e pensadores se comprometeram a descer, por assim dizer, modestamente até a mais simples, embora mais dispatada, *mesa*. Um quadro pode ser sublime, uma mesa provavelmente jamais o será.

Mesa de oferenda, de cozinha, de dissecação ou de montagem, depende do caso. Mesa ou “prancha” de atlas (diz-se *plate* em inglês ou *lâmina* em espanhol, mas o francês, como para *Tafel* em alemão ou *távola* em italiano, tem a vantagem de sugerir uma certa relação tanto com o objeto doméstico quanto com a noção de quadro). (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 24)

Tanto o público quanto parte dos críticos que passam pelo Louvre provavelmente buscam pelas obras mais badaladas no afã de ter um vislumbre de sentimento sublime, de ser arrebatado por uma obra-prima sempre comentada em catálogos, enciclopédias e compêndios diversos que tratam da história da arte. Contudo, se nos vincularmos às ideias de Kant em sua *Crítica da Faculdade de Julgar*, de 1790, existe uma diferença entre o belo e o sublime: a primeira qualidade remete ao sentimento apolíneo da obra pronta, definida (talvez muito mais vinculado à noção de quadro sobre a qual discute Didi-Huberman). Enquanto que o sentimento do sublime seria mais irracional, dionisíaco, ocorreria em circunstâncias de *dissolução da forma*, de indefinição (e, até mesmo por isso, é impossível de ser entendido *in loco*, sendo absorvido pela pessoa *a posteriori*) (KANT, 1993).

É esse sublime, vinculado à obra em processo, indefinida, que Taniguchi persegue. É o sentimento de dissolver a obra, de desintegrá-la “a contrapelo”, não para destruí-la, mas para vê-la nascer de novo, para tentar recriar, em uma instância imaginária, seu processo de criação. O olhar de Taniguchi parece olhar para o passar do tempo como se os relógios andassem em sentido anti-horário, e como se fosse possível que as obras de arte nunca estivessem prontas, mas fossem parte

de um processo infinito e cíclico. Sendo que esse processo não opera no quadro em si, mas *no olhar do observador*, que enxerga as reentrâncias do processo na própria obra (nas pinceladas, na sua elaboração, na busca do olhar do artista) e, valendo-se da imaginação e da observação, inverte o tempo e faz com que a obra volte à vida. Como se os objetos e as coisas tivessem o mesmo destino do personagem *Benjamin Button* do conto de F. Scott Fitzgerald, o olhar a contrapelo permite que uma existência não caminhe mais para seu acabamento (a morte), mas para seu nascedouro (o início da vida).

Essa perspectiva parece um contrassenso se considerarmos que o personagem se encontra em um *museu*, um lugar que existe como uma espécie de “mausoléu” de obras, de quadros (*tableau*) como túmulos, exibindo algo que já se cumpriu, algo acabado. Muito diferente de um ateliê de artistas, onde o que se vê são processos e mesas cheias de rabiscos (*table*). Contudo, no Louvre reconfigurado pelo delírio imaginativo de Taniguchi, as obras criam vida e não apenas literalmente (como a estátua da Vitória de Samotrácia), mas no olhar caleidoscópico do protagonista, que devolve às obras prontas (quadros) a possibilidade de voltarem a existir enquanto processo e enquanto devir (mesa).

Mais adiante na *graphic novel* o protagonista se encontra com Vincent Van Gogh, e, novamente, esse encontro não ocorre no tempo e no espaço do Louvre, mas no passado (pouco antes de 1890), na cidade de Auvers-sur-Oise, onde Van Gogh morou nos seus últimos anos de vida. Ali, o protagonista acompanha uma representação do que seria a produção de *O Jardim de Daubigny*, apresentada e descrita pelo próprio personagem Van Gogh. O pintor mostra a obra ainda na fase de esboços e apresenta seus vislumbres para o que pretende na execução das cores. Depois de descrever cada elemento gráfico e as cores, ele até mesmo especula se irá ou não desenhar um gato preto no primeiro plano (TANIGUCHI, 2018, p. 74-75).

Contudo, o aspecto onírico da história nos mostra que a viagem do protagonista não se dá apenas do presente para o passado. Enquanto ele está lá seu olhar está, a todo momento, contaminado pelas representações canônicas que perpassam a própria vida e obra de Van Gogh. Quando ele entra dentro do quarto em que morava o pintor, por exemplo, há um especial espanto de sua parte, talvez por uma referência à pintura *Quarto em Arles*, baseado no quarto de pensão alugado por ele (TANIGUCHI, 2018, p. 72). Além das referências artísticas, há as biográficas, como quando o protagonista vê uma arma cair das coisas de Van Gogh, tendo já um prenúncio do suicídio que irá acabar com a vida do artista (e fato sobre o qual ele nada pode fazer, apesar de estar diante do pintor) (TANIGUCHI, 2018, p. 69).

Tais eventos se assemelham à algumas características do atlas warburgiano, que atua como um “objeto anacrônico” – da mesma maneira que o protagonista da obra de Taniguchi, um deslocado temporal, que se vê diante da mesa de Van Gogh, do caos do momento criativo, ainda

distante do que se tornaria cosmos, obra acabada, laureada, e um dos pilares da tradição pictórica moderna. Esse “objeto anacrônico” observa tanto o nascimento das obras quanto o prenúncio do fim do artista (através da arma que cai despreziosamente no chão). Cercado por tempos heterogêneos, o protagonista está diante do que Didi-Huberman se refere como “a leitura antes de tudo” e “a leitura depois de tudo” (DIDI-HUBERMAN, 2018, p. 24).

Em seguida, a narrativa de *Guardiães do Louvre* se volta para as relações entre Van Gogh e Corot voltam através do pintor Charles-François Daubigny – artista que fora amigo de Corot e que influenciou Van Gogh. Os jardins que Vincent pintara pertenciam à antiga casa de Daubigny, um espaço que corresponde, na atualidade, ao Museu Maison-Atelier de Daubigny. O protagonista da obra visita o museu e observa, fascinado, uma pintura feita por Corot e Daubigny, sendo que o primeiro a desenhou com carvão e o segundo a pintou por cima, querendo representar o amor e a amizade entre os dois (TANIGUCHI, 2018, p. 77-79).

Isso influencia a terceira visita do protagonista ao Louvre, que acaba se dirigindo para a Galeria de Pinturas Francesas no Nível dois do Museu. Ali, seu foco exclusivo é uma pintura específica de Daubigny, que é analisada meticulosamente pelo protagonista. Nenhuma outra obra canônica do Louvre mereceu tanta atenção do personagem (e conseqüentemente, do autor Jiro Taniguchi) quanto a desse pintor impressionista.

O protagonista acaba voltando ao Museu para uma visita não previamente idealizada, mas o faz após ser confrontado com uma frase enigmática de Nise/Vitoria de Samotrácia, que diz que “em breve, a pessoa por quem você tanto espera... também poderá aparecer aqui” (TANIGUCHI, 2018, p. 85). Nesta visita ele se depara com dois acontecimentos, de ordem objetiva e subjetiva. No primeiro, o personagem é apresentado a um episódio histórico em que o Louvre corria o risco de deixar de existir. Por causa da invasão nazista à França nos anos de 1940, em pleno auge da Segunda Guerra Mundial, o vice-diretor da Reunião dos Museus Nacionais da França, Jacques Jaujard, organiza uma operação de evacuação do Museu em que suas principais obras foram levadas para diversos depósitos e residências ao longo da França, escondidas dos nazistas devido ao risco de serem destruídas (TANIGUCHI, 2018, p. 90-116).

O segundo acontecimento envolve um encontro imaginário do protagonista com sua esposa, que já tinha morrido há três anos. Tudo começa quando ele, já em seu quinto dia na capital parisiense, decide novamente visitar o Louvre, entrando pelo Hall Napoleão, e constatando, com desagrado, que o Museu novamente estava lotado (TANIGUCHI, 2018, p. 121). Ele visita a Tumba de Philippe Pot, até que, subitamente, vê sua esposa andando pelos corredores do Museu. Os diálogos desse encontro trazem algo de muito pessoal, com aspectos bastante sentimentais, ainda que os desenhos dessas páginas mostrem, de maneira bem evidente diversas obras do Louvre ao

redor do casal (TANIGUCHI, 2018, p. 122-127). Quem justifica esse encontro é Nice/Vitória de Samotrácia, alegando que

Ela (a recordação da esposa) queria que você sentisse o júbilo. A luz... o sentido de viver. De viver e existir. Aqui e agora. Até a menor e mais singela das coisas teve um momento de “nascer” e uma história a trilhar... para, no final, a alma que a habitava alcançar seu descanso. O que você viu foram os íterins dessas histórias. (TANIGUCHI, 2018, p. 129).

3 CONCLUSÃO

A mensagem que Taniguchi escolhe para fechar sua obra *Guardiães do Louvre* envolve a perspectiva pessoal da história e podemos ler isso tanto na questão da recordação de cunho pessoal (através da presença de uma imagem da esposa) quanto da própria interpretação pessoal da história. Essa perspectiva, em termos de método historiográfico, pode ser encontrada nas ideias de Georges Didi-Huberman que, costurando as teorias de historiadores como Walter Benjamin e Aby Warburg, apresenta a possibilidade de contrariar leituras consideradas quase que “unânimes” da história, ou a história dos “vencedores”, como propõe Benjamin. Jiro Taniguchi adentra nos labirintos do Louvre, mas seu mapa não é dado por ninguém mais senão por ele mesmo.

É através de seu cabedal pouco ortodoxo de referências que ele apreciará um lado menos conhecido do Museu através de uma série de processos e escolhas que se apresentam para nós na leitura da *graphic novel* de maneiras pouco previsíveis: não como um aglomerado de “quadros de uma exibição”, como na suíte do compositor russo Modest Mussorgsky, mas mais próximos de uma modesta mesa de trabalho aberta para encontros e bastidores, como um ateliê de releituras e devires que persiste pelos séculos, anacrônico e infinito.

REFERÊNCIAS

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Atlas ou o Gaio Saber Inquieto**. Coleção O Olho da História, vol. 3. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2018.

KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade de Julgar**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

TANIGUCHI, Jiro. **Guardiães do Louvre**. São Paulo: Pipoca & Nanquim, 2018.

TONON, Elisa Helena. Vida – caleidoscópio: Leminski leitor de Benjamin. In: **XII Congresso Internacional da ABRALIC – Ética, Estética**. Curitiba: UFPR, 2011. Disponível em: <http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0775-1.pdf>. Acessado em 07 de agosto de 2019.

Submetido em: 13/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

O *PERFURANEVE*: ENTRE A DESESPERANÇA E A RESISTÊNCIA**SNOWPIERCER: BETWEEN HOPELESSNESS AND RESISTANCE**

10.19177/memorare.v6e22019121-139

Susana Dobal⁵⁹Jorge Alam Pereira dos Santos⁶⁰

Resumo: Em *O Perfuraneve* uma sociedade confinada em um trem em movimento passa por conflitos e tensões que fazem dessa HQ um reflexo da nossa sociedade real. O artigo investiga como essa ficção científica em forma de história em quadrinho, já adaptada para o cinema e em adaptação para uma série, serve de instrumento de leitura do mundo real mesmo oscilando entre uma postura cética diante de qualquer possibilidade de reação à inevitável opressão social e uma postura mais crítica e engajada. Mesmo que contrárias, a versatilidade da obra torna as duas abordagens legítimas: se por um lado temos um retrato sombrio e preocupante de nosso futuro no planeta, encontramos também personagens e atitudes capazes de inspirar formas de resistência e atuação coletivas. De uma forma ou outra, o *Perfuraneve* confirma o potencial, nem sempre explorado de que a história em quadrinho pode possuir uma chave de leitura de nossa realidade.

Palavras-chave: *Perfuraneve*. HQ. Ficção científica.

Abstract: In *Snowpiercer* a society confined to a moving train goes through conflicts and tensions that make this comic a reflection of our real society. The article investigates how this science fiction in the shape of comic book, already adapted for film and currently being adapted to a tv series, serves as a real-world reading tool even though it oscillates between a skeptical stance in the face of any possible reaction to the inevitable oppression and a more critical and engaged posture that advocates a positioning. Despite being opposite approaches, the versatility of the work makes both of them legitimate: if on the one hand we have a dark and worrying picture of our future on the planet, we also find characters and attitudes that can inspire forms of collective resistance and action. In one way or another, *Snowpiercer* confirms the not always explored potential that comics can hold a key to reading our reality.

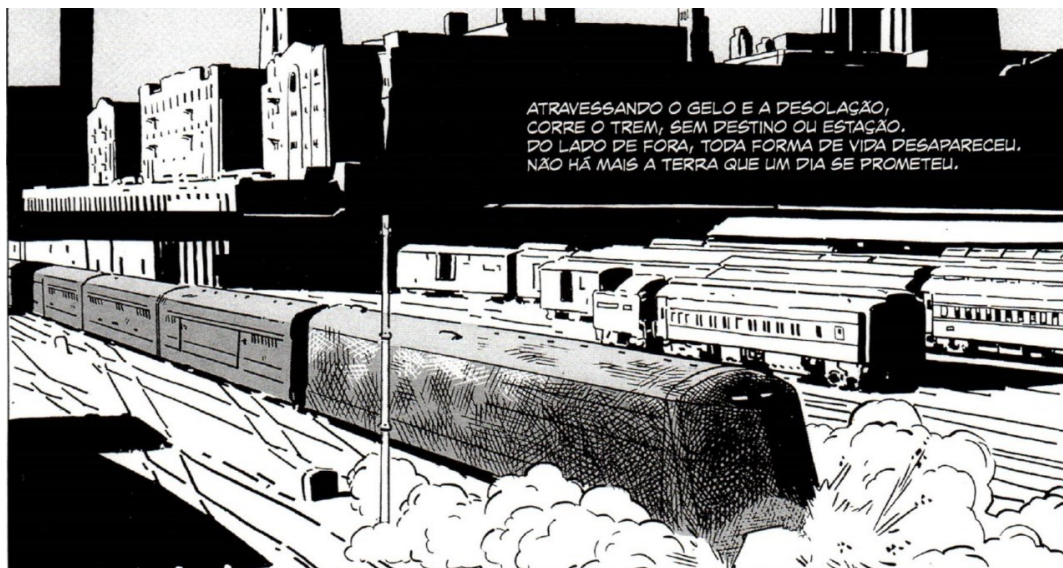
Keywords: *Perfuraneve*. HQ. Speed. Science fiction.

⁵⁹ Professora na Universidade de Brasília. Fez mestrado em fotografia (International Center of Photography/New York University) doutorado em História da Arte (CUNY/GC), pós-docs na Université Paris 8 e Aix-Marseille Université (AMU). E-mail: sudobal@gmail.com.

⁶⁰ Doutor em Comunicação pelo PPG-FAC-UnB (2017). E-mail: jorgealam33@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Figura 1 Recorte de O Perfuraneve



Fonte: *O Perfuraneve* (ROCHETTE; LOB; LEGRAN, 2015, p. 45), arte de Jean Marc-Rochette.

Começaremos com uma pergunta capciosa: o fantástico nos quadrinhos pode ser abordado como algo mais que evasão e entretenimento? A pergunta nos induz ao erro, pois já pressupõe que o negócio dos quadrinhos é com a ficção fantástica e que essa serve apenas à alienação e fuga, mas ainda assim, ela serve como ponto de partida para a proposta deste artigo: nossa resposta é afirmativa. Julgamos que em geral os quadrinhos, mesmo quando versam sobre animais falantes, situações improváveis e humanos com superpoderes, fornecem ainda ferramentas poderosas para interpelar o mundo que nos cerca. Testaremos essa hipótese a partir das alegorias e “linhas de fuga” de um caso particular, a HQ francesa *Le Transperceneige*. Originalmente publicada na década de 80, ela ganha o nome de *Perfuraneve* em português, na bela edição brasileira de 2015 pela editora Aleph (ROCHETTE; LOB; LEGRAN, 2015). Embora esteja longe de ser um tratado teórico, ela nos permite uma leitura perspicaz de questões que regem a organização social e as tensões que a sustentam, como sugerem tantos ecos que encontramos das situações do *Perfuraneve* nas mundo que nos cerca.

Seu potencial de entretenimento parece sólido e garantido, nela se narra a história de um trem autossuficiente que perambula por um planeta Terra devastado pelo frio, levando os últimos humanos em vagões desigual e hierarquicamente separados, até que um dos habitantes dos últimos vagões consegue sair de seu lugar e complicar toda a organização social desse mundo sobre trilhos. Com um enredo por si já tão atraente é natural que seu status de clássico da ficção científica tenha ganho uma versão cinematográfica: *O Expresso do Amanhã* (*Snowpiercer*, Bong Joon-ho), lançado

em 2013, foi estrelada pelo ator Chris Evans — um sinônimo fácil de adaptações cinematográficas de quadrinhos, a própria cara do icônico Capitão América dos estúdios Marvel. Mais recentemente, o canal TNT lançou o teaser da série *Snowpiercer* baseada na HQ e no filme, que será lançada em 2020. A história funciona como thriller chamativo (e lucrativo), o que pode tornar estranho ver nessa história (e nos quadrinhos) formas de abordar criticamente os problemas que enfrentamos como personagens coletivos e reais.

Não só essa particular saga do *Perfuraneve*, mas os quadrinhos, como mídia, figuram precariamente para um trabalho elucidativo sobre o funcionamento social e o equilíbrio, ou desequilíbrio, de tensões que o regem: diante da impressão da realidade documental que o cinema e a fotografia nos passam, os quadrinhos podem parecer duplamente falsos, superficiais e inverídicos. Estamos ontologicamente diante de universos descritivos sujeitos ao subjetivismo e imprecisão do desenho, à particularidade do traço, ao estreitamento de dados de uma situação “simplificada” intencionalmente pelo artista. Mesmo o gancho que os retratos falados tinham na realidade, foi sendo substituído paulatinamente por poderosos softwares de reconhecimento facial e nesse contexto de imagens cada vez mais acuradas tecnologicamente, o desenho é a artesanal cópia da sombra na caverna de Platão.

A percepção do potencial crítico da mídia também não aparece quando passamos pelos temas tipicamente fantasiosos que associamos aos quadrinhos. A saída imediata e usual do apreciador de quadrinhos é justificar sua empatia lançando mão das ditas produções mais sérias e pretenciosas, como as celebradas *graphic novels*, ou apontar para os quadrinhos de reportagem jornalística (como os de Joe Sacco) e as sofridas autobiografias (*Epilético*, *Fun Home*, *Cicatrizes*), obras com claras pretensões documentais e inflexões na realidade de outros temas, que escapariam, portanto, do estigma da superficialidade temática. Mas esse caminho não nos parece convincente, ele se baseia em nichos menos representativos (em termos históricos e quantitativos) da mídia.

Nosso caminho aqui seguirá a sugestão de que a melhor maneira de conferir um status diferenciado aos quadrinhos, como objeto de uma interpretação complexa da realidade, esteja justamente na radicalização de suas características fantásticas e “evasivas”. Talvez o erro do discurso crítico que denuncia e contrapõe um núcleo de verdades por trás de uma suposta ilusão é considerar que essas ilusões são matéria secundária. Recorreremos então ao exemplo contrário, o filósofo Slavoj Žižek escreve constantemente sobre as relações entre cultura pop e a situação ideológica de nossos tempos (ŽIZEK, 2009) e no filme *Guia Pervertido da Ideologia* (FIENNES, 2012), do qual foi roteirista e onde figura como personagem principal analisando os filmes literalmente de dentro de suas cenas, ele nos diz justamente que a tragédia de nossa situação é que não é só nossa realidade “objetiva” que nos escraviza, mas justamente quando tentamos fugir dela

por meio do sonho, aí mesmo somos pegos e estamos dentro da ideologia. Isto é, a aceitação e o próprio funcionamento de uma estrutura social não se dariam tão somente no nível das verdades manifestas a serem explicitadas pela crítica de conteúdos objetivos, mas sim no nível dos sonhos, das fabulações e das ficções nela produzidas, narrativas coextensivas à política e à economia e que estruturam toda a realidade. Os mitos, fábulas e ficções estão na linha de frente da ordem simbólica vigente em uma dada sociedade. Sendo assim, a abundância de fantasia que associamos aos quadrinhos, sua “fraqueza” constituinte pode ser justamente uma força motriz da interpretação de nossos tempos: no apogeu das Fake News e de descrédito do logos discursivo, estaríamos esconjurando sombras com sombras.

Nesse contexto, a saga do *Perfuraneve* permite-se duas vias de interpretação. A primeira como uma reação e sintoma a uma realidade sociopolítica circunscrita de uma situação ideológica: ele é uma metáfora sórdida da impossibilidade e inutilidade em insurgir-se e de resistir, da inevitabilidade da divisão desigual de recursos e de nosso fardo em repetir erros em diferentes configurações. Isso não é pouco. Quando pensamos na circulação de discursos otimistas e edificantes de “coaches” sobre nossa capacidade individual de mudar todo o universo a partir de e para nós mesmos, vale a pena recorrer à sagacidade de uma ficção científica em forma de história em quadrinhos para desesperarmos-nos com questões estruturais de nossa sociedade.

Por outro lado, há sempre um didatismo nas fábulas, um objetivo heurístico deliberado para “explicar” ou abordar algo outro aludido indiretamente e que escapa ao niilismo mais aparente da história. O *Perfuraneve* não apenas acusa o mundo de maneira pessimista, mas propõe alternativas e “soluções”, mesmo que simbólicas, tanto para a situação de claustro, impasse e opressão vivida pelos personagens na trama, como para nós mesmos, que assim nos permitimos identificar alguns dos problemas de uma civilização capitalista e mesmo brasileira, em constantes crises.

As duas vias tomam a obra tanto como matéria bruta a ser trabalhada ou mensagem crítica a ser decifrada. É a partir daí que abordaremos a saga do *Perfuraneve*.

2 EMBARCAR

Publicado em 1982, o primeiro volume da HQ *Le Transperceneige* surge no período de recessão econômica global severa e do surgimento do tatcherismo neoliberal. O contraste em preto e branco que caracteriza o primeiro volume acompanha o ambiente de uma época de conflitos binários trazidos pela guerra fria. A publicação em um único volume feita pela editora Casterman surge no orwerliano e emblemático ano de 1984, escrita por Jacques Lob (1932-1990) e desenhada

por Jean Marc-Rochette. Lob falece em 1990 e Benjamin Legrand assume os roteiros das edições seguintes, *O Explorador* (1999) e *A Travessia* (2000), ainda com Jean Marc-Rochette nos desenhos. Como o clássico da literatura mundial, *As mil e uma noites*, compilação de contos originalmente publicado em árabe no século IX, na qual a Sherazade garante a sua sobrevivência com uma narração interminável, a ficção científica ocorre em mil e um vagões que correm em uma disparada claustrofóbica e sem fim, o que será reforçado por refrões ao longo da história como o da abertura apresentada aqui no quadrinho do início.

No primeiro volume se inicia a inverossímil saga desse enorme trem de mil e um vagões, o *Perfuraneve*, capaz de gerar a própria energia que consome e seguir em moto-perpétuo por um planeta devastado pelo gelo e pela neve, abrigando em si os últimos seres humanos da terra. O “herói” da trama do primeiro volume é Proloff, um habitante dos fundos do trem (um “fundista”) que consegue fugir do seu vagão em busca de condições melhores, mas é inicialmente detido pelos guardas, que trabalham para garantir que cada um permaneça no seu respectivo vagão. A partir do périplo do personagem vamos conhecendo o trem e sua ordem vigente. Apesar de frustrada, a notícia de sua ousadia e coragem se espalha, inspirando alguma esperança na atmosfera fria e escura do trem (ressaltada pelo belo jogo de preto e branco que Jean-Marc Rochette imprime à obra). Uma jovem ativista que procura melhorar as condições dos habitantes do fundo, Belleau, procura saber mais sobre o caso e acaba em quarentena com Proloff, raspam a cabeça de ambos, um romance se estabelece entre os dois. As autoridades da parte da frente do trem tomam conhecimento e pedem que ambos sejam escoltados até a frente. À medida que avançamos pela “Santa Locomotiva”, camadas de neurose e infernos particulares vão se apresentando.

A começar, a diferença com a vida nos fundos é brutal: há vagões-bares, vagões-hortas, vagões-restaurantes, vagões-prostíbulo, biblioteca, cinema, orgia, e o vagão onde fica a Mama, uma fonte de proteínas do trem, uma enorme peça de carne viva, que cresce à medida em que se tira pedaços dela (embora com variações, a alimentação ressurgirá nos outros volumes e no filme, mas sempre algo asqueroso é servido para os vagões de trás). Desvendam-se também vagões-igreja, onde se pratica a religião gerada nesse microcosmo, os “irmãos da máquina” ou “pastores mecânicos”, uma mistura de adoração ao motor do trem e ao seu criador. Nos volumes seguintes o Monsenhor Dickson será o lado religioso e terá mais importância entre os governantes do trem, porém tem conduta duvidosa e é também apresentado com ceticismo.

O casal avança é levado ao presidente, que pede a Proloff notícias das condições de vida nos fundos e lhe comunica intenções de ajudar aqueles habitantes, o que se revelará falso mais adiante. Proloff é então entregue ao intelectual orgânico da máquina, e embora relutante em falar, deixa escapar que lá há mau cheiro e cadáveres por todos os lados, que eles servem de alimentos aos que ainda vivem. Não só nos fundos há espaços desconhecidos e fora de controle, eles passam por

vagões escuros onde não há qualquer forma de autoridade, são atacados, descobrem que a tentativa de ajuda ao fundo planejada pelas autoridades é falsa e a denunciam pelo rádio. Toda a ordem pré-estabelecida no trem desmorona.

Na confusão que se segue, Proloff atira no vidro que detinha o ar gelado, o que provoca a morte de Belleau congelada, mas ele é salvo pelo engenheiro e controlador da máquina, que vive isolado do resto do trem (tanto os fundos como a cabeça da máquina são zonas fantasmas e inalcançáveis pelos poderes intra vagões). Por fim, vemos um Proloff mais envelhecido (com o cabelo de volta), que toma o lugar do maquinista, após ter recusado tanto a rebelião coletiva, quanto acomodar-se em um vagão melhor. Ele se dá conta com o passar do tempo que estão todos mortos dentro da máquina, ele teria conduzido todos a nenhum destino e vaga então solitário “percorrendo a branca imensidão, de um eterno e congelante inverno de solidão, corre, de uma ponta a outra da terra, um trem cujo movimento nunca se encerra...”. Assim se encerra o primeiro volume da saga.

No segundo volume, *O Explorador*, Benjamim Legrand expande o universo ficcional e situa a história alguns anos depois da anterior em uma sociedade mais complexa. Há controle de natalidade dos vagões “inferiores” através da água, pode-se “ascender” comprando cubículos, e os mecanismos de entretenimento e poder são mais complexos. Os personagens estariam em outro trem separado que supostamente corre o risco de se chocar com o primeiro, ou assim as autoridades fazem crer a população para mantê-los sob controle com o medo do choque iminente. Não há janelas e já não se sabe se é dia ou noite. O preto e branco contrastados do primeiro volume dão lugar a uma arte de aspecto “esfumada”, talvez porque já não é tão simples distinguir mais o que é verdade nesse mundo. O governo produz viagens virtuais sorteadas e bastante disputadas entre a população, que precisa escapar do tédio e ter algum entretenimento imediato. Além do antigo culto oficial à locomotiva, surge a seita dos cosmonitas; liderados por um louco, o Metrônomo, eles acreditam que não estão em um trem e sim em um foguete flutuando no espaço. A hierarquia agora se dá entre vagões ao norte e ao sul e o poder é dividido por uma cúpula de governantes: o presidente, um monsenhor, um general, e um operador de Radar.

O novo trem pode fazer pequenas paradas e existem agora soldados treinados para o perigo de sair do trem e conhecer os arredores, os exploradores. Um deles, Puig Vallès, é responsabilizado pela morte de um colega, por conta disso, e principalmente por sua postura insubmissa, é enviado em uma missão suicida de onde ele milagrosamente consegue voltar e acaba sendo aclamado salvador da máquina. Ao atravessar os vagões, ele passa pelo vagão da comida e descobre que são fezes recicladas que alimentam os frangos que a maioria come. Sua ousadia desperta o interesse de Val Kennel, filha do presidente e criadora de viagens oníricas, eles formam o novo casal que tenta desvendar a verdade na segunda máquina. Puig descobre que não existe um outro vagão contra o qual eles poderiam se chocar, o antigo *Perfuraneve* foi resgatado e está dentro da nova locomotiva,

mas a farsa do choque iminente mantém acesa a ideia do risco e o controle pela manipulação do medo. Puig encarna novamente uma esperança de oposição ao poder instituído, mas dessa vez, o “herói” aceita um lugar entre os poderosos e a filha do presidente como esposa.

No terceiro volume, *A Travessia*, continuam os mesmos personagens, há um sopro de esperança: o radar começa a captar o sinal de uma canção do outro lado do oceano, eles podem não estar sozinhos. Mas as intrigas se intensificam entre os membros da cúpula, que preferem omitir a verdade da população. O Metrônomo e sua seita explodem parte do trem para provar sua teoria cosmonita. A população da parte avariada é desacoplada e deixada à deriva, junto com boa parte dos suprimentos. Há rebeliões e contra-rebeliões, Puig toma o poder cheio de boas intenções, revela a verdade sobre a existência do sinal longínquo e guia o trem perigosamente sobre o oceano congelado, em direção à fonte da transmissão (“a travessia”). Todavia, a massa acomodada sente falta da vida anterior, da loteria de sonhos, questiona sua liderança e se revolta. No final, o sinal dá para uma estação vazia congelada, eles já não têm recursos sequer para voltar aos trilhos: mesmo quando se decide pela verdade, diferente dos governantes anteriores, Puig também acaba levando a tripulação do segundo trem a uma busca em vão.

Temos então uma visão geral da obra, todavia, a descrição das ações e do enredo, não encerra o que se pode tirar dessa história, conforme sustenta Thierry Groensteen, é a interpretação que restitui a riqueza semântica das imagens nas histórias em quadrinhos, que sempre é insuficiente na descrição verbal, por mais minuciosa que venha a ser (cf. GROENSTEEN, 2015, p.130). A interpretação procura deixar evidente a concepção geral da obra que se deixa fragmentar nos quadros, ou numa descrição particular deles, capturando as ressonâncias que se estendem página a página, sublinhando como “cada quadro está em potencial, quando não de fato, em relação com todos os outros”. A interpretação também é limitada: dada a particularidade do intérprete e a riqueza inesgotável da obra, ela privilegia um entre tantos caminhos com o qual o sistema de correspondências icônicas, plásticas e sobretudo semânticas se dão na obra. Passemos a análise de dois desses caminhos, um pessimista e outro um pouco mais resistente e esperançoso.

3 DESESPERANÇA: ATRAVESSAR OS VAGÕES

Figura 2 Recorte de O Perfuraneve



Fonte: *O Perfuraneve* (ROCHETTE; LOB; LEGRAN, 2015, p. 94), arte de Jean Marc-Rochette.

Após conhecer o périplo de Proloff e Puig pelos vagões, parece que a obra nos dá um retrato sórdido do ser humano e do mundo. Diferentemente do que observamos na adaptação cinematográfica, que já começa com uma articulação coletiva dos fundos para vagões melhores, Proloff é apenas alguém que consegue se salvar por forças próprias e em nenhum momento tenta fazer de sua fuga objeto de denúncia ou comoção política. Após saber a verdade, Puig capitula, aceita participar, casar-se, ter uma posição no conselho e por fim decide que é melhor para a população não saber toda a verdade. É nítido que não estamos diante de uma fantasia frívola, sobre uma equipe de super-heróis salvando o mundo. Ao contrário, o saldo final parece ser cinismo, desesperança, um determinismo social absoluto em que a humanidade há de manter formas de opressão e manipulação mesmo diante de uma situação limite nova: o apocalipse não seria a hecatombe que prepara um mundo melhor e a maldade constituinte irá aparentemente prevalecer e permear todas as formas de organização social, sustentando relações desiguais a partir da força e do medo. Randy Duncan, ao falar sobre a ideologia nos quadrinhos, chama de “leitura conveniente” aquela na qual as posições do leitor são confirmadas pela obra. Um leitor pessimista ou mesmo conservador, facilmente encontraria eco de suas posições nesse quadro (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 248).

As críticas que a HQ recebeu ao ser lançada no Brasil bateram na mesma tecla. Antônio Xerxenesky do blog de críticas *IMS*, nos diz que a ideia de alguma rebelião vai sendo frustrada e que a HQ mostra melancolicamente que a desigualdade social e crueldade são intrínsecos, imanes e inescapáveis ao ser humano.⁶¹ Enquanto que o *Blog Formiga Elétrica*, vê na visão de Lob sobre o ser humano uma ausência de alternativas, salvo repetir os mesmos erros, “com o

⁶¹ Cf. Blog *IMS Alegorias da desesperança*. Disponível em: <https://blogdoims.com.br/alegorias-de-desesperanca/>. Acessado em 10/10/2019.

agravante hedonista de importa-se cada vez menos com o sofrimento alheio”.⁶² Ambas as leituras parecem ainda plasticamente ancoradas na obra: já mencionamos a imagem constante em que vemos o trem atravessando a paisagem em quadrinhos estreitos e horizontais, que acentuam a velocidade e a paisagem deserta e gélida em volta. A legenda é um refrão que embora variado, acentua o vazio em torno, a circularidade, a inutilidade da corrida, o confinamento estratificado, “a viagem cega rumo ao nada”, a estação que seria a eternidade, reforçando a ideia de inevitabilidade daquele movimento em torno do deserto gelado. A metáfora cósmica a se extrair da obra é que a Terra e a vida nela viajam sem destino ou razão pelo universo, gratuitamente. O funcionamento do trem que percorre o vazio é tão insondável para seus passageiros como o do planeta que singra o espaço movido por forças físicas inconscientes e indiferentes – uma aproximação sugerida pela hipótese do louco de que a errância deles seria no espaço e não na Terra. Transtornado por tal perspectiva, Proloff aparece como um Bartleby das causas políticas, que se recusa a qualquer forma de cooperação, tanto com as autoridades, quanto com os antigos habitantes fundistas, vai em direção ao isolamento e, por fim, à morte. Puig, apesar de suas boas intenções, levaria todos a um fim semelhante, perseguindo canções tristes sussurradas pelo radar.

Os desenhos que Jean Marc Rochette realizou a pedido da produção do filme, como se fossem de um desenhista no trem, são ainda mais lúgubres do que o efeito luminoso (neve) e sombrio (interior do trem) do preto e branco da HQ – os desenhos em cores sombrias foram adicionados nas páginas finais junto com um posfácio que apresenta os autores. Nesse sentido, a saga do *Perfuraneve* estaria de acordo com outras distopias “cyberpunks” ou futuristas da mesma década em que foi lançado, que constroem-se sobre a semelhante premissa de um ambiente sórdido e de um porvir parcialmente desesperançoso: *Dias de um Futuro Esquecido* (Chris Claremont e John Byrne, 1981), *American Flagg* (Howard Chakyn, 1983) *O Cavaleiro das Trevas* (Frank Miller, 1986), *V de Vingança* (Alan Moore, 1983), *O Incall* (Moebius e Jorodovsky, 1980), *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1982). Em todos esses casos, parece mais fácil imaginar o fim do mundo, o apocalipse, do que mudanças mais modestas no modo de produção e organização social, como se o horizonte de possibilidades estivesse tão fechado como a vida para habitante nos vagões do *Perfuraneve*. Ou como se não pudéssemos, a partir de nós mesmos alterar a cena coletiva. Esta leitura confirmaria a obra como a apoteose da despolitização de nosso imaginário sobre o fim do mundo. Não é gratuita a associação da obra com a ideia de fim da história de Francis Fukuyama (2015) feita pela crítica do blog *IMS* (ibidem), ou seja, a ideia de que após a queda do muro de Berlim o mundo inteiro se encaminharia para uma democracia capitalista como o único modelo possível.

⁶² CF. Formiga Elétrica. *O Perfuraneve – Não dá pra descer...* Disponível em: <https://formigaeletrica.com.br/quadrinhos/resenhas-quadrinhos/o-perfuraneve/>. Acessado em 10/10/2019.

Na versão cinematográfica, que aparentemente já começa com uma rebelião sendo orquestrada e com uma articulação coletiva, o recado final é ainda pior: havia uma linha direta entre o velho líder dos fundos (Gillian, interpretado por John Hurt) e líder da locomotiva, idealizador e construtor, Wilford (na pele de Ed Harris). Toda movimentação de personagens que tomam coragem para tomar os vagões havia sido orquestrada em detalhes pelos dois líderes. A rebelião era uma farsa, apenas um entretenimento em meio a outros. Mason (Tilda Swinton), uma representante do governo, sintetiza com sua fala cínica sobre o equilíbrio necessário para a manutenção dos peixes no aquário e dos passageiros no trem. Podemos tirar de sua fala uma malthusiana teoria populacional, de que o assassinato, o suicídio e a morte natural representam apenas que algumas pessoas devem morrer para que uma população se mantenha estável. As relações humanas e a ética ganham outra expressão nesse contexto: seria preciso, os maus, cretinos, exploradores e egoístas para garantir a complexidade e veracidade do ecossistema como um todo, como se tudo fosse necessário e nada acontecesse por acaso. Não haveria, portanto, qualquer recompensa para o bem ou para o mal, as boas ações do mundo seriam descontadas pelas más, o bem não passaria de contrapeso teatral para o mal e ambos se telefonariam como amigos quando finda a revolução (ou aceitariam se casar com a filha de seu inimigo). Não há como virar o jogo, pois o acúmulo e excedente de bem irá desencadear sua contraparte maligna. Como se oprimidos e opressores simplesmente brincassem de se desentender em função do espetáculo e que os últimos até gostassem disso, afinal eles lideram uma contra-rebelião contra Puig e em favor da volta do estado de manipulação. Não só é inútil resistir e há uma estrutural necessidade de opressão e manipulação, como a própria revolta é parte desse jogo.

4 RESISTÊNCIA: IR ATÉ AS ENGRENAGENS DA MÁQUINA

Figura 3 – Recorte de O Perfuraneve



Fonte: *O Perfuraneve* (ROCHETTE; LOB; LEGRAN, 2015, p. 179), arte de Jean Marc-Rochette

A HQ todavia, não fecha de forma tão absoluta as perspectivas. Assim como as imagens sacras objetivavam transmitir o conteúdo de uma verdade revelada *per speculum in aenigmate*, as diversas metáforas da obra funcionam também como contraponto a uma visão cínica da resistência. Novamente, para usar a terminologia de Duncan (ibidem), se a obra se abre a uma leitura “conveniente” com um pessimismo e até certo conservadorismo, ela permite paralelamente uma “leitura de oposição” a essas ideias. De diversas formas, a obra de Lob e Rochette parece nos dizer que as estruturas de poder e as manipulações precisam se desmascaradas, independente do “sucesso” ou “fracasso” de uma revolução e da tarefa de Sísifo envolvida em perfazê-las. Ela nos diz que também que os vagões dos fundos não podem ser ignorados, com todas as reverberações semânticas do que pode significar um trem em direção ao vazio e o vagão hierarquicamente inferior deixado para trás. Por fim, a obra serve como um alerta de um apocalipse ambiental se aproximando inexoravelmente e de nossa incapacidade coletiva em evitá-lo.

Podemos começar com o heroísmo negado por Proloff e nos questionar até que ponto ele não é de fato uma figura resistente ou que não oferece nenhum modelo de luta. Vejamos: se o trem se converte em um cubículo asfíxiante onde impera a opressão e desigualdade, as primeiras coisas que podemos nos perguntar são: por que e para quê viver nestas condições? Isto é, qual o valor da vida nesse contexto? Ou, ainda, quão extremas devem ser as privações para que ensejem uma revolta sangrenta? Proloff deixa claro que os únicos que tinham algo a perder desde o início eram os habitantes da frente. Ele vai além, faz pouco caso das benesses nostálgicas que lhe foram oferecidas e segue para a cabeça da máquina, sem parar, até desvendar a força motriz que permitia aquilo tudo funcionar, mesmo que isso possa lhe custar a vida. Sua recusa em colaborar tem um caráter simbólico: ele desdenha da vida que foi normalizada em qualquer lugar daquele trem, ele deixa claro a indignidade absoluta daquelas condições e faz uma denúncia não negociável delas. Se aceitasse qualquer posto bem colocado, o de amante de Belleau ou mesmo de herói bem-intencionado das causas humanitárias e dos desfavorecidos, ainda assim ele estaria compactuando com a existência mesma de um vagão dos fundos e da lógica que a preserva. Puig inicialmente aceita essas benesses, mas é tão encorajador como Proloff na facilidade com que as descarta em favor da verdade. Mesmo que tenha perseguido uma pista que se revelará falsa, ele lidera o trem em nome de uma última esperança.

Hakim Bey, teórico do anarquismo, nos diz que existe um ciclo nas revoluções malogradas, que passa da revolução, para traição dos ideais iniciais e posterior fundação de um estado ou situação mais forte e opressivo que o anterior. A saga do *Perfuraneve* parece fadada a esse mesmo esse ciclo: o primeiro trem, mesmo depois de sabotado por Proloff, vai parar dentro de uma máquina maior, que o utiliza como instrumento de medo e manipulação, o personagem Puig aceita (mesmo que temporariamente) se sentar entre os membros do conselho e viver em sociedade

embasada sobre a mentira. Todavia, Bey pontua que essas revoluções “malogradas” são levantes e insurreições que não devem ter seu valor menosprezado: elas sugerem a possibilidade de um movimento para fora do ciclo cármico de opressão sistêmica contra a qual se insurgem. Se está tudo fadado à repetição, o levante é “uma manobra xamanística realizada num ‘ângulo impossível’ em relação ao universo” capaz de “liberar uma área (de terra, de tempo, de imaginação)” (BEY, 2018, p.5). É nesse sentido que a existência dos habitantes dos dois expressos é sacolejada e jamais voltará a ser a mesma, eles fracassam vitoriosamente, “a visão ganha vida no momento do levante” (ibidem).

Essa é a razão porque esses movimentos revelam todo um estado de coisas desconhecidos: apenas diante da abundância dos vagões da frente sabemos que não há necessidade de vagões miseráveis como aqueles existirem, sua razão de ser é da ordem simbólica, não prática ou objetiva. Esse simbolismo abstrato dos fundos ecoa um comentário de Deleuze sobre a obra de Foucault (DELEUZE, 2016, p. 289), onde ele nos diz que havia um olhar “vidente” em Foucault, capaz de encontrar, por exemplo, “uma cadeia dentro da cadeia”. Ele era capaz de observar que ao cumprir a pena, não privamos apenas um sujeito de sua liberdade, mas o submetemos a uma série de humilhações, a todo um sistema de desmerecimento enquanto sujeito, enquanto alguém. Há um complexo sistema de penas abstratas a ser cumprido que ultrapassa a própria pena. Tal como a manutenção dos vagões dos fundos, podemos pensar que eles existem “por questões humanitárias”, aqueles que vivem melhor posicionados não poderiam simplesmente decidir sobre a vida dos desafortunados e abandoná-los. Mas eles existem para lembrar aos vagões da frente quem eles são: eles estão em um bom lugar relativo. Na passagem pelos vagões, um soldado pergunta a Proloff se eles comem a própria merda. Pois é assim que a vida nos fundos é imaginada. Se o vagão dos fundos fosse desocupado e seus integrantes eliminados, os afortunados perderiam sua própria identidade. Os vagões dos militares não estão tão distantes dos fundos (tanto lá como em nosso mundo são eles que fazem a contenção dos descontentes), mas eles marcam o tempo todo sua distinção e superioridade em relação aos fundistas. No lema do atual governante brasileiro, por exemplo, encontramos uma curiosa coincidência com o poder vigente no trem: “Brasil acima de tudo, Deus acima de todos”. A repetição da palavra “acima” revela a ânsia de hierarquia e a vontade de ignorar diferenças e exceções se trai na repetição dos polos dessa comparação: ou todos, ou tudo, e não uma composição de vozes inevitavelmente diferentes, mas que nem por isso devem ser silenciadas pelo racismo, pela misoginia, pela homofobia ou pela hostilidade reinante na apologia das armas. A HQ pode trazer alguma lucidez sobre processos muito mais próximos, mesmo dos trópicos, do que as paisagens geladas onde o trem irrompe.

Ela também nos incomoda, pois somos obrigados a questionar nosso lugar nos vagões: se não estamos tão incomodados com um sistema de distribuição desigual a ponto de atirar nas janelas que

nos manteriam vivos, como fez Proloff, é porque podemos estar em um dos lugares privilegiados, sem querer ver ou saber dos fundos. E aqui, a metáfora da *invisibilidade* dos fundos precisa ser aprofundada: se formos a uma rede de *fast food* como McDonald's, poderemos “ver” à distância como preparam nossa comida, o processo se apresenta como direto e cristalino, apesar de se tratar de uma falsa transparência do processo real de produção. Afinal, ignoramos não só o quanto ganha cada um dos funcionários (que supomos ser pouco), onde vivem (que sabemos ser longe), o trajeto da matéria prima até chegar ali (onde se produziram os alfaces e a carne dos hambúrgueres e novamente, quem os produziu e em que circunstâncias etc.) Mas também ignoramos os processos de produção de cozinhas não cristalinas, como as distantes fábricas chinesas, os subúrbios de Xangai ou do México que hoje assumem o papel da classe trabalhadora ou das redes clandestinas de atacadistas de roupas baratas que abrigam chineses ou bolivianos em muitas grandes cidades de centros desenvolvidos. Não vemos (ou não queremos ver) quem vive nos últimos vagões. E mesmo as pessoas dos últimos vagões, não veem como se produz o que chega até elas, não sabem como é feita sua comida, como também não sabem como são tomadas as decisões que as regulam. Há um mútuo ignorar: tanto os habitantes do fundo não conhecem os da frente, como os da frente esperam os do fundo para saber como é a vida lá atrás. Ouve-se falar de tragédias e martírios revoltantes, mas separados por alguns vagões é possível dormir sem grandes arroubos de consciência, como as guerras da África, os conflitos do Oriente Médio, a crise dos imigrantes sírios, a invasão das reservas indígenas e a matança dos índios brasileiros estão longe demais para nos dizer respeito. Para alguns, mesmo a favela do Complexo do Alemão pode ser uma realidade distante demais para que certos acontecimentos causem ultraje. Mas isso não impede que a máquina continue no seu movimento perpétuo.

Vejamos, por exemplo, o texto de um juiz brasileiro publicado recentemente na rede, como reação à morte da menina Ágatha Félix, de oito anos, vítima de um tiro perdido quando voltava de um passeio com a mãe, em uma Kombi, no Complexo do Alemão, no Rio de Janeiro em 20.9.2019. A morte causou comoção nacional, com a opinião pública saturada pelo aumento dos óbitos por intervenção de policiais, pelo quinto caso de bala perdida que causou a morte de crianças no Rio de Janeiro em 2019 e por uma política de segurança pública estadual referendada pelo governador que apoia não só o “abate” de criminosos como ignora as consequências para os moradores ao redor. O juiz Luís Carlos Valois se manifesta justamente questionando a meritocracia e de tabela, o sistema que inviabiliza os vagões do fundo. Ele confessa ter sido um adolescente de classe média com recursos, mas sem muita lisura, e ser bem sucedido, enquanto a menina, que estudava inglês, fazia ballet, ficava em casa, segundo o vídeo difundido na rede com declarações do avô dela, teve sua

vida brutalmente abreviada não por falta de mérito, mas por pertencer a um contexto de risco sendo negra e morando em bairro violento, onde a polícia atua de forma arbitrária e impune.⁶³

O que une a HQ e o assassinato de Ágatha é o fato de que nem os moradores dos vagões de trás sabem direito o que se passa – um personagem incendeia um dos vagões para purificá-lo da epidemia supostamente trazida por Prollof, ato que acentua este estado quase geral de inconsciência e urgência – nem a morte de Ágatha foi o produto apenas do acaso de uma bala perdida, como bem demonstra o texto do juiz. A divisão social pré-determina o automatismo da engrenagem, o sistema se auto-sustenta para manter cada um no vagão que supostamente lhe cabe. Mas Proloff, Adeline, Puig e Val tinham em comum com o juiz Valois uma determinação de buscar entender como funciona a máquina para além dos fatos circunstanciais.

Podemos ainda considerar as alegorias da HQ como metáforas de um determinismo social e de um niilismo quanto à possibilidade de mudar qualquer coisa? Não unilateralmente. Ritter Fan, do site *Plano Crítico* fez uma análise do filme inspirado na HQ, alertando que não poderíamos fazer uma homologia apressada da situação descrita no *Perfuraneve* com a luta e divisão de classes tal qual a conhecemos, pois afinal, não se trabalha no trem, apenas se espera a morte (de variadas formas) em seu respectivo vagão.⁶⁴ Isso não é de todo preciso, parece haver no mínimo um “setor de serviços”, militares que mantêm a ordem, garçons e prostitutas nos vagões de luxo, operários da *Mama* etc. Mas a autossuficiência do trem deixa claro que não se gera, nem se apropria de riquezas geradas. A classe abastada apenas se mantém nas posições ocupadas, mas não vive da exploração direta do trabalho dos mais pobres. Não haveria, portanto, o paralelo com a divisão entre proletários e burgueses, onde os últimos vivem da exploração do trabalho dos primeiros. Há uma rígida divisão de classes, mas ela não possui fundamentos, a maneira como cada um ficou em seu respectivo vagão se perdeu em um passado já distante. Nas palavras de Proloff, ficaram nos primeiros vagões “os figurões, militares e os oficiais com suas famílias”, os primeiros a embarcar, mas de improviso, foram acoplados vagões de carga extra para dar conta dos fundistas. O momento preciso do embarque não é conhecido e é narrado retrospectivamente, como uma lenda, uma história da qual ouvimos falar com versões variadas.

⁶³ Para o caso da bala perdida e o contexto da política de segurança pública no Estado do RJ, «Veja o que se sabe até agora sobre o assassinato da menina Ágatha Félix», Folha de São Paulo, 23.10.2019. <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/09/veja-o-que-se-sabe-ate-agora-sobe-o-assassinato-da-menina-agatha-felix.shtml>

Para o texto breve e completo do juiz Luís Carlos Valois, ver “Nenhuma criança merece ser assassinada aos oito anos”, 23.10.2019, <https://blogdadacidadania.com.br/2019/09/nenhuma-crianca-merece-ser-assassinada-aos-oito-anos/> Ambos acesso em 2.10.2019

⁶⁴ Cf. Site Plano Crítico. Disponível em <https://www.planocritico.com/critica-expresso-do-amanha/> . Acessado em 10/10/2019.

Todavia essa suspensão das coordenadas marxistas parece apressada, a luta de classes é a tônica da obra que ganha contornos terríveis e maximizados: ela aparece como o único absoluto que sobreviverá mesmo com a eventualidade de uma catástrofe global. Zizek, citando Peter Sloterdijk, nos diz que a globalização capitalista não representa apenas abertura, mas a ideia de um domo que separa o dentro do fora, os protegidos pela esfera dos que estão fora de sua cobertura. Depois que o mundo foi transformado num globo, “a vida social só podia ter lugar num interior ampliado, um espaço interno domesticamente organizado e artificialmente climatizado” (ZIZEK, 2015, p.76). Isso se parece exatamente com a descrição dos vagões de um trem de luxo. Do lado de fora, encontramos os pobres diabos entregues à lei da sobrevivência, com quase nenhuma possibilidade de ascensão entre os vagões, como se estima que há cerca de três vezes o número de excluídos do sonho capitalista global. A divisão desigual do *Perfuraneve* surpreende, como deveria chocar qualquer outra. A exclusão do trabalho e sua ideologia da meritocracia apenas revela que qualquer hierarquia precisa de um mito fundante, ou pelo menos de uma condição fundante não explicada para se sustentar. Ter pego os primeiros vagões não é muito diferente de ter nascido entre os 1,5 bilhões de vencedores da globalização e em ambos os casos, aqueles que estão fora podem sempre se perguntar: por que não sabotar ou destruir a máquina? Ou ainda, como uma sociedade desse tipo se sustenta?

Existem figuras de poder facilmente identificáveis e até caricatas, o presidente, responsável pela gestão do trem, o monsenhor, representando o poder da religião para distrair o povo, os militares que garantem condições para que o presidente possa governar. Não se trata apenas de uma composição de forças, pois há ainda um poder menos explícito, porém repetidamente reafirmado, que é o controle das imagens difundidas, sejam elas para dar notícias muitas vezes falseadas sobre os acontecimentos de risco do trem com o objetivo de imobilizar socialmente o povo alardeando o medo para paralisar a consciência; seja simplesmente para distrair os moradores com assuntos triviais. Uma fina sintonia se dá entre o discurso religioso e o mundo dessas imagens: o reverendo é chamado a discursar nos momentos de tensão para distrair a população dos vagões de trás, enquanto são enunciadas em diferentes momentos de pânico o início de emissões sobre, por exemplo, a vida das centopeias ou “um apaixonante documentário” sobre os cupins. As imagens que difundiam ou eram notícias reconfortantes, porém falsas, ou programas nostálgicos, ou de assuntos inócuos, que amortecem mais do que acendem a consciência. Tudo isso configura a imagem de um mundo iníquo, já que a realidade é um caos perigoso, o melhor a fazer é se distrair.

Mas num levante “o ataque é feito às estruturas de controle, essencialmente às ideias” (BEY, 2018, p.5). Esse lugar de fala, que seria o da mídia, é disputado pelos insurgentes. Proloff e Belleau e depois Puig e Val arriscam-se para derrubar as narrativas manipuladas, num gesto isento de lucros ou interesses pessoais, eles atuam como “Assanges”, “Snowdens” e “Greenwalds” dessa ficção:

Belleau toma o microfone para denunciar pelos alto falantes em todos os vagões a farsa dos governantes; Val mostra na tela a conversa secreta dos governantes para se livrar de Puig; Puig abre o jogo sobre a possibilidade de um sinal captado. Os insurgentes demonstram um compromisso com a verdade, em oposição às falas oficiais dos dirigentes. A partir deles, os vagões de trás e as manobras do poder já não podem mais ser ignorados, os mecanismos de controle da verdade foram desnudados.

A HQ também está longe de um pacto fechado com o niilismo das causas perdidas em outro sentido: em sua conversa com o presidente, este confessa a Proloff que o movimento da máquina está diminuindo aos poucos, os moradores da frente culpam os vagões finais, acoplados de última hora, como responsáveis por isso. No momento finais, Proloff percebe que o trem acelera, os vagões foram abandonados. A homologia é que nossa “locomotiva capitalista” também traz a reboque uma carga que a torna cada vez mais lenta, que por fim paralisará nosso movimento e enfim nos jogará na própria situação vivida no *Perfuraneve*: o apocalipse climático ambiental e o descarte do excedente que não dispuser do poder e da tecnologia para escapar da situação. Sabe-se que o aquecimento global vai prejudicar principalmente os países do hemisfério sul, onde a temperatura ficará mais quente inviabilizando a agricultura e onde estão concentradas as nações mais pobres – ironicamente, as que menos podem ser responsabilizadas pelo aquecimento.

A obra inverte nossa atual preocupação com o problema do calor e suas consequências para uma hecatombe a partir do frio e da neve. O filme é ainda mais explícito: tentativas de esfriar o clima através de químicos lançados na atmosfera deixaram acidentalmente a terra fria e inabitável. Nos fóruns sobre o aquecimento global, tem sido debatido o fato de os países ricos também já estarem investindo em pesquisa em tecnologia para diminuir a temperatura no seu território, o que vai afetar os outros países que não dispuserem dos mesmos recursos. Na HQ, não se sabe precisamente o que causou o desastre, “a guerra” é mencionada em sua conversa com o intelectual da máquina, mas Proloff lança dúvidas sobre a “coincidência” em existir um trem preparado exatamente para tais circunstâncias.

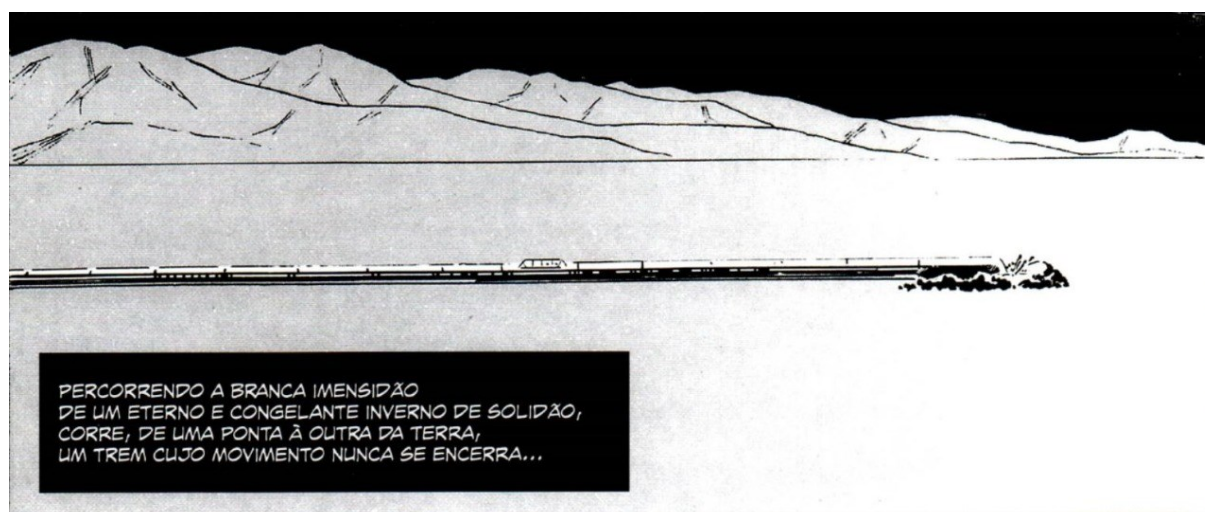
Os conhecedores de HQs imediatamente lembram da argentina *O Eternauta*, (H. G. Oesterheld e Francisco Solano López, 1957), que já ambienta esse colapso invertido em uma Buenos Aires atingida por uma estranha neve tóxica que a todos dizima. Assim como no *Perfuraneve*, a população é surpreendida, na manhã seguinte, todos os que tiveram contato com a neve estão mortos. Esse deslocamento frio-calor funciona num primeiro nível como um chamado à conscientização: seja qual for a temperatura, a vida na terra está sob ameaça caso não transformemos coletivamente nossa organização. Tanto na ficção como em nosso mundo, os líderes seguem com sua política pequena, e num último momento, após inúmeras dissimulações sobre o verdadeiro risco, podem aparecer com um lugar atulhado nos fundos de um trem, como solução

para nossos problemas. Mas, ao contrário de boa parte da população da HQ, não seremos “pegos de surpresa”, seja por uma superbactéria, um meteoro ou tragédia climática, a mensagem é clara e já foi dada muitas vezes: as condições já foram dadas e continuam sendo ignoradas.

Sobre esse aspecto, o obra seria ainda mais atual do que na sua época, considerando o alerta crescente para o aquecimento global, as mais diversas manifestações incluindo a recente marcha pelo clima em diversas cidades do mundo como forma de pressionar os governos a tomarem medidas mais drásticas pra enfrentar o tema, e ainda o fortalecimento da mobilização entre os jovens de diferentes países no mesmo sentido, mobilizados pelas redes transnacionais. Como contraponto, tivemos no Brasil um aumento drástico das queimadas na Amazônia em 2019, a tentativa do governo de diminuir a gravidade do tema em diversas aparições públicas e o deliberado enfraquecimento de instituições de controle do meio ambiente. Não se trata de uma história em quadrinhos com uma cúpula ocupada em controlar a revolta iminente com falsas imagens e discursos, mas enquanto reina a balbúrdia, o governo leva seus ministros a fazerem declarações inócuas de que o incêndio se deve ao fato de a seca desse ano ter sido supostamente maior.

Deleuze nos diz que “somente o ato de resistência resiste à morte, seja sob a forma de uma obra de arte, seja sob a forma de uma luta entre os homens” (DELEUZE, 2016b, p.342). O *Perfuraneve* resiste: os habitantes resistem ao gelo e à morte fria, os insurgentes resistem (e nos inspiram a resistir) ao poder estabelecido, as canções tristes emitidas de uma estação fantasma, resistem ao tempo e aos homens, a obra iniciada na década de oitenta, resiste ao tempo e até às adaptações cinematográficas que possam lhe modificar o sentido.

Figura 4 – Recorte de O Perfuraneve



Fonte: *O Perfuraneve* (ROCHETTE; LOB; LEGRAN, 2015, p. 114), arte de Jean Marc-Rochette.

5 CONCLUSÃO

Parece que nossa pergunta retórica inicial foi afirmativamente respondida, os quadrinhos podem ser algo mais do que evasão e entretenimento. Partidários de um certo pessimismo metafísico podem lamentar o mundo do *Perfuraneve*, tanto quanto a realidade e suas tragédias cíclicas, sua organização desigual, a constante manipulação da verdade e aparente convivência e colaboração do explorador com o explorado. Do mesmo modo, uma leitura de resistência, denúncia e alerta está ora latente, ora explícita na obra. Obviamente, quadrinhos inseridos em um contexto “*mainstream*” e comercial permitem uma margem menor de desafio às ideologias dominantes por parte de seus criadores e se contentam em ser meramente divertidos entretenimentos, ou permitem “leituras convenientes”, já é aqui sabida (e denunciada) a forma como os quadrinhos de super-heróis (e seus respectivos filmes blockbuster) sustentam e justificam no plano simbólico o vigilantismo mascarado dos heróis, que desobedecem os protocolos da legalidade para garantir a segurança da nação para conter o mal ainda maior do terrorismo, ou da corrupção, como na adaptação brasileira da HQ *O Doutrinador* (Gustavo Bonafé, 2018), um claro eco ficcional da operação Lava-jato, em curso no país. Mas a arte dos quadrinhos como tal tem servido como veículo subestimado de mensagens subversivas e “leituras de oposição”. São numerosos os exemplos de artistas trabalhando em espaços exíguos de tirinhas de jornal, desalojando toda uma narrativa de poder através do escárnio (Dilbert, Mort Walker, André Dahmer, etc.) e o próprio *Perfuraneve* figura como uma máquina de guerra, cheia de metáforas poderosas, alavancas interpretativas de nossa realidade. Apresentadas as duas interpretações da obra, qual delas nos parece mais plausível ou acertada?

Parece ponto pacífico que um dos critérios para avaliar a riqueza de uma obra é sua viabilidade a oferecer uma vasta gama de leituras e sentidos. O romacista Milan Kundera chama essa característica de “desenvolvimento paralelo de correlações irônicas” (KUNDERA, 2009, p. 30), isto é, a versatilidade com que se pode ler “a moral” ou a tese de um livro. Em sua visão, grandes romances não poderiam ser resumidos a propagandas pró ou contra. Se estivermos prontos para decifrá-la, a moral da história (se há moral) é sempre múltipla ou ambivalente. As colocações que encontrarmos serão relativizadas ou até mesmo falseadas por outras, diametralmente opostas, que atuarão como contrapartes críticas dentro de uma mesma obra. Em outras palavras, aquilo que diz Umberto Eco sobre a ambiguidade da linguagem poética: aquela cujo tema principal é a própria estrutura e não um conteúdo específico ou mensagem a ser veiculada, que se estrutura como uma mensagem, mas na verdade é fonte delas (ECO, 2002, p.97). Kundera nos fala dos romances, Eco da linguagem poética, mas obras como o *Perfuraneve* deixam claro que não poderíamos excluir a arte dos quadrinhos da mesma consideração estrutural complexa.

REFERÊNCIAS

BEY, Hakim. **T.A.Z: Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Venetta, 2018.

DELEUZE, Gilles. Foucault e as prisões. In: **Dois Regimes de Loucos**. São Paulo: Ed. 34, 2016. a. p. 289–298.

DELEUZE, Gilles. O Ato de Criação. In: **Dois Regimes de Loucos**. São Paulo: Ed. 34, 2016. b. p. 332–343.

DUNCAN, Randy; SMITH, Matthew J. **The Power of Comics: History, Form and Culture** (Google eBook). New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2009. Disponível em: <<http://books.google.com/books?id=s-SoAwAAQBAJ&pgis=1>>

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

Guia Pervertido da Ideologia. Direção: FIENNES, Sophie. Reino Unido: Zeitgeist Films, 2012.
FUKUYAMA, Francis. **O fim da história e o último homem**. São Paulo: Rocco, 2015.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
KUNDERA, Milan. **A Arte do Romance**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

ROCHETTE, Jean Marc; LOB, Jacques; LEGRAN, Benjamin. **O Perfuraneve**. São Paulo: Aleph, 2015.

ZIZEK, Slavoj. **Lacrimae Rerum: Ensaio sobre o Cinema Moderno**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2009.

ZIZEK, Slavoj. **Problema no Paraíso: do fim da história ao fim do capitalismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

Submetido em: 13/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

O POÉTICO EM QUADRINHOS, O POÉTICO DOS QUADRINHOS

THE POETICS OF COMICS, THE POETICS IN COMICS

10.19177/MEMORARE.V6E22019140-154

Leonardo Poglia Vidal ⁶⁵

Murilo Ariel de Araujo Quevedo ⁶⁶

Resumo: Histórias em quadrinhos se aproximam da literatura e compartilham certas características com ela, apesar de não deverem ser lidas unicamente sob o viés literário. De maneira semelhante, o poético não é exclusividade da poesia, de modo que é possível apontá-lo em outras manifestações artísticas. Pensando nisso, buscaremos introduzir diálogos possíveis entre histórias em quadrinhos e poesia, no que tange o poético na arte sequencial. Para tanto, propomos uma breve revisão de literatura que nos possibilite pensar não apenas ferramentas de análise entre ambos os objetos, mas também propicie a criação e a adaptação de poesia para quadrinhos. Assim, apresentaremos três teóricos: McHale (2010), Duarte (2012) e Surdiacourt (2018) que trabalham tanto com poesia quanto com histórias em quadrinhos. A presente discussão visa auxiliar pesquisadores de ambas as áreas que desejem refletir seja sobre o poético nos quadrinhos, seja sobre os quadrinhos na poesia.

Palavras-chave: Poesia. Histórias em quadrinhos. Poético.

Abstract: Comics and literature are related and share some characteristics. In this sense, comics may be read using a literary approach – and many others beyond it. In a similar way, poetics is not a unique feature of poetry since it is present in various artistic manifestations. Therefore, we aim to introduce possible dialogues between comics and poetry, specifically poetics in sequential arts. In order to do that, we propose a brief literature review that not only allows us to consider tools for analyzing both objects, but also that promotes the creation and adaptation of poetry to comic books. Thereby, we present three theorists that work with both poetry and comics: McHale (2010), Duarte (2012), and Surdiacourt (2018). This study aims to help researchers interested in these areas who wish to reflect upon either poetics in comics or comics in poetry.

Palavras-chave: Poetry. Comics. Poetics.

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa parte de referenciais teóricos que discorrem sobre a questão do poético fora do contexto da poesia. Busca-se compreender como o poético poderia se relacionar com a arte sequencial – ou quadrinhos – e se é possível a produção de um poema no formato de história em quadrinhos. Por isso, serão expostos pontos de diálogo entre os elementos poéticos da poesia e os possíveis elementos correspondentes em histórias em quadrinhos. Em outras palavras, pretende-se pensar em características comuns dos quadrinhos que possam ser relacionadas com as características imagéticas da poesia, como as rimas ou a sonoridade.

⁶⁵ Doutor em Literatura de língua estrangeira – Inglês (UFRGS), Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. E-mail: leo.p.vidal@gmail.com.

⁶⁶ Licenciado em Letras – Português e Inglês (UFRGS). E-mail: murilo.quevedo93@gmail.com.

Ao fazer esse levantamento, o material aqui exposto pode vir a ser usado como base para outros pesquisadores tanto da área da poesia, como da área dos quadrinhos que desejem criar e/ou adaptar poesia para outro formato de mídia. Cabe acrescentar que a adaptação de um poema em quadrinhos é completamente diferente da criação de um poema em quadrinhos. Enquanto um parte de um texto poético já pronto e o refaz como quadrinho, o outro seria originalmente pensado para ser ambos, poesia e quadrinho.

Para refletir sobre o poético, no que tange histórias em quadrinhos, é preciso estipular o que seria poesia ou poético em primeiro lugar. Para tanto, usa-se do conceito de poético apresentado por Jean-Luc Nancy (2013) em seu ensaio *Fazer, a poesia*⁶⁷, que afirma que “‘Poesia’ não tem exatamente um sentido, mas, antes, o sentido do acesso a um sentido cada vez mais ausente e adiado. O sentido de ‘poesia’ é um sentido sempre por fazer” (NANCY, 2013). A poesia, assim, pode ser relacionada ao poema, enquanto gênero, mas também a um “conjunto de qualidades que não estão reservadas ao tipo de composição denominado ‘poesia’” (Id.). Dessa forma, há poesia em tudo que não é poesia, bem como pode não haver poesia no que se chama poesia. O poético, e a partir daqui será usado como distinção do termo poesia enquanto gênero, pode ser encontrado tanto dentro do poema como fora dele, em outras manifestações artísticas que não a poesia.

Nancy acrescenta que “se compreendemos, se acessamos, de uma maneira ou de outra, um limiar de sentido, isso se dá poeticamente” (NANCY, 2013). Paralelamente a isso, Scott McCloud (1991) afirma que quadrinhos são como “imagens pictóricas justapostas em sequência deliberada que comunicam algo e/ou causam um efeito estético em quem as consome” (MCCLLOUD, 1991). Por mais abrangente que seja tal definição, é importante estabelecer que o diferencial dos quadrinhos está na sua característica iconográfica e que, portanto, se tais imagens em sequência comunicam algo e se esse algo é compreendido ou acessado, podemos dizer que esse processo se dá de forma poética.

Cabe pensar que o poético articule um sentido que não seja unicamente verbal, conforme Nancy, mas “que ultrapasse a linguagem” (NANCY, 2013), não produzindo significações, mas articulando sentido (Id.). E, mesmo articulando sentido, não é preciso que a poesia “diga algo” para ser poética, conforme Nancy, “ele não é uma dívida, ele não é solicitado e pode-se viver sem ele” (Id.). O autor acrescenta que o poético diz mais do que poderia dizer, ou não dizer, mas mais ainda, está em um universo de possibilidades entre o dizer e o não dizer, evocando-se Agamben na sua potência-de e potência-de-não (AGAMBEN, 2018). O poético está no dizer e no não mais dizê-lo e, também, em uma eclosão de outros sentidos e vozes, no “cantar, [...], timbrar, entoar, bater ou

⁶⁷ Tradução de Letícia Della Giacoma de França, Janaína Ravagnoni e Mauricio Mendonça Cardoso (UFPR).

tocar” (NANCY, 2013). Está no sonoro e no imagético, podendo ser percebido na música, na pintura e, conseqüentemente, nos quadrinhos.

Para compreender como se dá a relação entre poesia e quadrinhos ou, mais ainda, poético e quadrinhos, foi necessário encontrar fundamentação teórica que possibilitasse a identificação da poética nos quadrinhos. Os artigos comentados a seguir investigam de que maneira as características poéticas poderiam ser aplicadas a um meio iconográfico – em que, no universo dos quadrinhos, reside o poético. O material pode ser utilizado para se ler quadrinhos como poesia e também para fazer uma poesia em quadrinhos.

2 OS OLHARES DE MCHALE, DUARTE E SURDIACOURT

Brian McHale analisa a forma como as narrativas interagem com outros tipos de organização em textos mistos. Para ele, essa investigação é fundamental, uma vez que a teoria narrativa tende a tratar elementos organizacionais não narrativos como suplementos, auxiliares à função narrativa, mesmo em casos como poemas narrativos ou romances gráficos, textos em que “a narratividade compete com outras formas de organização, e pode até ser subordinada a estas” (McHALE, 2010, p. 27).⁶⁸

O ponto principal de seu argumento é que essas formas de interação não deveriam ser consideradas como incidentais, mas como partes integrantes do estudo das narrativas, que deveriam ser levadas em consideração em qualquer análise apropriada. O fato de haver poucos autores preocupados com as qualidades poéticas das narrativas fez com que o assunto permanecesse carente de uma teoria apropriada, e é esse o problema a que o estudo de McHale se volta. Daí a “narratividade” do título. A “segmentatividade”, por sua vez, traz a idéia da *organização* do texto poético – forma encontrada por McHale para separar a narrativa da poesia.

Tendo colocado seu problema, que é basicamente o de olhar para a porção poética de uma narrativa, McHale tem que estabelecer o que separa a narrativa da poesia, o que se opõe à *narratividade* (sic) de um texto. Para tanto, McHale utiliza conceitos de dois autores: Rachel Blau DuPlessis e John Shoptaw. A ideia de segmentatividade é emprestada de DuPlessis e diz respeito à técnica de articular sentidos e significados através da criação e combinação de cisões, elementos que segmentem o texto ou narrativa. É o caso do *enjambement*, a cisão das frases em versos na poesia tradicional. A segmentatividade estabelece, então, um padrão que sugere determinada leitura, que pode ocorrer em diversos níveis, ou em, na nomenclatura de DuPlessis, *acordes* (DUPLESSIS, 1996). Outro teórico com posição semelhante em relação às características poéticas de um texto é

⁶⁸ Todas as traduções do artigo de McHale apresentadas neste trabalho são nossas.

John Shoptaw. Shoptaw denomina *medida* a segmentação, que considera a menor unidade de resistência ao significado que pode ser encontrada em um poema, e sugere que a segmentação cria lacunas, que são inferências de significados, um convite para que o leitor busque uma razão para aquela quebra. Os *acordes* de DuPlessis são chamados por Shoptaw de *medida* e *contramedida*, diferentes níveis de significação (SHOPTAW, 1995).

McHale vê essa característica como fundamental para se pensar o que separa a narrativa da poesia: enquanto a narrativa também apresenta a segmentividade em certa medida (p. ex., na mudança de voz narrativa ou na focalização), ela não é dominada por essa característica, mas sim pela continuidade, pela história.

Em toda parte nas narrativas, em todos os níveis, o contínuo e “deslizante” pode ser quebrado no segmentado, ou medido, e lacunas de vários tipos abundam em todos os níveis. Em narrativas poéticas a segmentação própria da narrativa interage com a segmentação pertencente à poesia para produzir um contraponto complexo entre segmentos de diferentes escalas e tipos (MCHALE, 2010, p. 30).

Ora, se a segmentividade (a disposição de elementos de maneira significativa) é a característica da poesia, não há razão para presumir que essa característica seja exclusiva de textos. McHale vê uma óbvia analogia entre a segmentação em narrativas poéticas e a segmentação em formas narrativas visuais: sempre que uma lacuna é inserida na narrativa, podemos interpretá-la como um convite a uma leitura diferenciada. É o caso do ritmo dos cortes em uma narrativa fílmica, por exemplo, e também das narrativas gráficas.

De acordo com Scott McCloud (também citado por McHale), o espaço entre os painéis dos quadrinhos é chamado de “*gutter*”. Em inglês, a mesma palavra é usada com o significado de “sarjeta”. É precisamente essa a função do espaço entre os quadrinhos: a sarjeta é “o espaço entre os painéis que mobiliza a criação de sentidos em uma história em quadrinhos” (MCHALE, 2010, p. 31). Sem a divisão das cenas em quadros, é impossível chegar à ideia de *fechamento*, nome que McCloud dá ao processo mental de transformar dois painéis justapostos em uma sequência. Em última instância, a narrativa é emprestada aos quadrinhos através de uma leitura do que uma quebra - um espaço entre duas imagens - representaria, processo muito similar ao conceito de segmentividade anteriormente apresentado.

McHale, a seguir, apresenta uma adaptação para quadrinhos de *The Waste Land*, de T. S. Eliot, realizada em 1990 por Martin Rowson. O poema é reconhecidamente não narrativo devido à influência de Ezra Pound, que o “desnarrativizou”, em parceria com Eliot, para publicação. McHale entende que as famosas notas explicativas para o poema – que chegam a detalhar os textos em que Eliot estava pensando ao descrever uma cena que calha estranha, ou acrescentam uma referência obscura que poderia ajudar a compreender outro trecho – são justamente um reflexo do processo pelo qual Eliot tenta recuperar a narratividade expurgada pela edição, ou ao menos dar pistas dessa

que, levadas em consideração, pudessem formar uma leitura coerente. Uma das notas deixadas por Eliot sugere que a figura de Tirésias seria um expectador, não um personagem; e, ainda assim, a figura mais importante do poema. De acordo com McHale, “a busca de um narrador/focalizador, assim, [convida aos] primeiros passos na reconstituição da continuidade narrativa que foi perdida” (MCHALE, 2010, p. 35).

O comentário sobre a interpretação narrativa implícita ao poema de Eliot serve para mostrar a escolha radicalmente diferente realizada por Rowson, que transforma o poema em uma história de mistério detetivesco, de acordo com a tradição cinematográfica do gênero *hardboiled*. Assim, não há apenas duas linguagens em jogo, mas três – cada uma com suas particularidades, usando um tipo diferente de segmentação: a segmentação do texto poético, a dos cortes e mudanças de ângulo do cinema e a segmentação da disposição dos quadros e cenas do quadrinho, todas significativas para a leitura da obra. O fato de se tratar de uma história de mistério é também significativo, pois esse gênero contém um tipo especial de segmentação, em que a causa, o fato que origina a investigação, é propositalmente guardada para o final da narrativa. O que McHale se propõe a fazer é considerar apenas a relação entre a segmentação poética e a “poética da sarjeta” na obra. Na prática, isso significa observar as quebras de quadros e a transição de cenas nos quadrinhos, comparando com a poesia original de Eliot, ao fim do que McHale confessa que “o exemplo da adaptação de *The Waste Land* por Rowson é tão complexo que é difícil tirar conclusões” (MCHALE, 2010, p. 44). Apesar disso, o autor consegue chegar a duas, a respeito da obra analisada: a primeira é que o princípio da segmentatividade organiza ambos os textos, sendo aplicável à poesia e à arte sequencial; a segunda é que a diferença existente entre os tipos de texto leva Rowson a segmentar seu texto em lugares diferentes dos escolhidos por Eliot. O que Rowson faz é narrativizar o poema de Eliot ao torná-lo uma história, mas narrativizar também é segmentar: os quadrinhos são formados por segmentos, materializados na existência da sarjeta, o espaço entre painéis. Uma *The Waste Land* não é, ainda segundo McHale, homóloga à outra. Mas são análogas, ambas cheias de lacunas dispostas de maneira diferente:

A adaptação de Rowson narrativiza *The Waste Land*, restaurando sua narratividade perdida, embora a história que restaure seja uma diferente da que se poderia ter inferido das notas de Eliot. Rowson também re-segmenta o poema de Eliot (...), usando a sarjeta dos quadrinhos de maneira análoga à que Eliot usou os espaços no meio verbal (MCHALE, 2010, p. 46).

McHale finaliza seu artigo concluindo que os quadrinhos são mais semelhantes à poesia do que se poderia supor e que os quadrinhos, como a poesia, apresentam naturalmente medida e contramedida: “ambos sugerem o significado justamente onde o significado se esquia – nas lacunas, nas sarjetas” (MCHALE, 2010, p. 46).

Rafael Soares Duarte também focaliza a relação entre quadrinhos e poesia. De maneira similar à de McHale, centra sua investigação na cisão entre momentos de significação e nas lacunas, nos vazios. Duarte busca estabelecer duas diferentes relações entre vazios e significados, que considera complementares: a relação entre o vazio textual como conector e o que denomina “espaço de projeção interpretativa” (DUARTE, 2012, p. 202) e a relação entre vazio e significação. Ao tratar dessas relações, investiga a aproximação da consonância de processos e estratégias narrativas existentes em ambos os meios e a possibilidade do significado do vazio em ambos os meios, indicando um mesmo uso de momentos de não significação.

Duarte embasa sua visão dos quadrinhos em duas ideias que constituem o seu ponto de partida na investigação. A primeira é a visão de McCloud dos quadrinhos como imagens “justapostas em seqüência deliberada” (MCLOUD, 2006, p. 209), salientando a ideia de *justaposição espacial estática* subjacente ao conceito. A segunda é o processo de conexão entre duas idéias separadas por um vazio textual, que busca no texto *A Interação do Texto com o Leitor*, de Wolfgang Iser. O ponto de conexão entre as duas teorias é evidente, bastando considerar as quebras das linhas e dos espaços entre as palavras como análogas às quebras entre os painéis dos quadrinhos – ou seja, a sarjeta. Para Iser, o vazio é um espaço para “a ocupação pela projeção do leitor de um ponto determinado do sistema textual. Em vez de uma necessidade de preenchimento, ele mostra uma necessidade de combinação” (ISER, 1979, p. 106). Obviamente, nem só de vazios pode se manter um texto: o próprio leitor cuida de preencher essas lacunas e articular o texto em porções maiores de significação; nesse caso, as lacunas desaparecem no processo da leitura. McCloud pensa de forma semelhante ao elaborar seu já mencionado conceito de *fechamento*, segundo o qual o leitor dos quadrinhos completa as lacunas com sua experiência de mundo, transformando quadros justapostos em uma seqüência narrativa.

Duarte considera no processo não apenas a articulação entre os quadros, mas também o entendimento das imagens, no qual as linhas e blocos de cor só podem ser compreendidos como imagem se tomados em conjunto. Mesmo no “salto” intersemiótico entre as letras e as imagens, tudo deriva dos atos de projeção do leitor:

Na história em quadrinhos, a imaginação criará imagens de segundo grau a partir desses vazios, e essas imagens configurarão, através dos vazios das sarjetas, a idéia de movimentação, de deslocamento, de atos, de gestos, de transição de espaço, de transição de tempo, de voltas no tempo, de mudança de perspectiva, de simultaneidade, de foco narrativo, de metáforas, visuais, ou de mais de uma dessas em uma só vez, a partir do sentido sugerido em cada painel e entre os painéis (DUARTE, 2012, p. 207).

Após salientar as propriedades agregativas do vazio nos textos, o autor utiliza conceitos de Jean-Luc Nancy (NANCY, 2005) para determinar o vazio em si, o vazio que não é um convite ao

preenchimento, mas sim um separador. Tal fator é determinante em especial para a leitura das imagens quando apartar um personagem de um cenário for necessário para formar uma imagem mental da cena; ou até mesmo para entender uma página de quadrinhos como várias cenas em separado em vez de uma única imagem disposta em quadros, sem valor narrativo: “a distinção da imagem opera em uma relação que ultrapassa a aparente dicotomia entre isolamento e contato. O distinto na imagem é separação e contato ao mesmo tempo, ou ainda, estabelece contato por estar separado” (DUARTE, 2012, p. 209).

Claro, o vazio como separação e contato também tem lugar no aspecto verbal e mesmo na intersecção entre palavras e imagens, conforme preconizada por Eisner em seu *Quadrinhos e Arte Sequencial*. No silêncio que separa as palavras, como no vazio que separa as imagens, ambos os meios se unem um ao outro na linguagem dos quadrinhos. Mais que isso, a palavra também é um afastamento do significado real das coisas pelo uso da linguagem, da mesma maneira que uma flor na realidade tem muito pouco a ver com a palavra “flor” – a arbitrariedade entre significado e significante cria uma ideia de distanciamento do real, construída por Duarte com argumentos de Deleuze e frases de Mallarmé: “Tem-se, então, a imagem como o distinto, cujo sentido se dá por uma conexão que só se estabelece por ser afastamento, e a palavra como algo que afasta o que significa e cujo silêncio é a forma de sua essência” (DUARTE, 2012, p. 212).

Para Duarte, a lacuna entre palavras e imagens também precisa ser levada em consideração na leitura dos quadrinhos, uma vez que o sentido criado estaria localizado no cruzamento dos códigos, em que os significados da imagem e o sentido do texto se encontram sem que um implique necessariamente o outro. É através dessas duas concepções de vazio que Duarte encontra os pontos de semelhança entre os quadrinhos e a poesia: “Algumas aproximações como o *enjambement* e a aliteração poderão ser relacionados com a poesia em geral, enquanto outras, como o caligrama, as metáforas imagético-textuais e a interpretação de motivos serão relativas à poesia visual moderna” (DUARTE, 2012, p. 214).

Se a disposição dos elementos – e, por conseguinte, dos vazios que lhes emprestam significado – é importante na significação poética, não o é menos nos quadrinhos, meio em que em cada painel o texto deve ser recortado de acordo com as possibilidades de tamanho e estética e também levando em consideração seu sentido e completude em relação à imagem. A ideia da compartimentalização do texto em balões e quadros é, para Duarte, análoga ao *enjambement* poético:

Nas histórias em quadrinhos, a fragmentação de um texto em painéis pode se aproximar da ideia do verso como apontado por Agamben porque ela opõe um sentido de quebra sobre a sintaxe, por vezes métrico, por vezes relativo ao estabelecimento de seu significado intersemiótico, por vezes como quebra pura, suspensão do que é tido (DUARTE, 2012, p. 215).

Ele ilustra a proposição com dois exemplos. O primeiro, encontrado na revista *Prontuário 666*, de Samuel Casal, traz uma única frase: “Pai, perdoa-lhes, pois eles não sabem o que fazem... deixando-me sair!”. A frase de Zé do Caixão se estende por três páginas, para efeito dramático. O segundo exemplo está no capítulo III de *Watchmen*, quando o agente do serviço secreto começa uma frase: “Tome cuidado...” em um painel e a termina no outro “...e não entre em becos sem saída”. A ilustração de um beco é usada para suavizar a transição de cena, de acordo com preceito estabelecido por Alan Moore em *Writing for Comics* (MOORE, 2003, p. 16).

Através da definição de poesia visual criada por Philadelpho Menezes, Duarte estabelece os paralelos entre essa poesia e os quadrinhos, a saber: “Toda espécie de poesia ou texto que utilize elementos gráficos para se somar às palavras, em qualquer época da História e em qualquer lugar” (DUARTE, 2012, p. 216). O elemento que conecta ambas as linguagens diria respeito à página, suporte material do poema, página entendida à maneira de Mallarmé como uma unidade que antes era própria do verso ou da linha. Disposta no papel, é a relação entre significação e vazios que faz com que seja possível aproximar os quadrinhos da poesia moderna:

pensando a partir da negatividade de significação, o branco, teremos a sarjeta entre cada quadro configurando-se como um branco entre seus momentos de significação. Este branco pode estabelecer um contato com uma formulação bastante específica do aspecto visual da poesia. É através desta relação seqüencial entre brancos e significação que poderá se aproximar a narrativa de quadrinhos dos caligramas e das interpenetrações de motivos narrativos (DUARTE, 2012, p. 217).

Assim, a utilização do espaço da página como elemento integrante da significação é um importante ponto de contato entre a poesia visual e os quadrinhos. Como exemplo do uso proposital da disposição espacial dos elementos criando um significado, Duarte aponta o capítulo V de *Watchmen*, intitulado “Temível Simetria”, uma referência ao verso de William Blake no poema-iluminura “The Tyger”. Nesse capítulo de Moore, os quadros são opostos especulares: a primeira página é a imagem espelhada da última, no tocante à composição dos quadros; a segunda é a da penúltima, a terceira da antepenúltima e assim por diante, culminando com as duas páginas centrais, compostas como uma única página, onde a simetria ainda então é preservada. Para Duarte, a espacialização da narrativa a torna uma narrativa/caligrama.

Outro possível ponto de contato é a interpenetração de motivos em ambos os meios. Sendo um meio versátil, é possível reproduzir nos quadrinhos o que Mallarmé fez em seu “Lance de Dados”, criando mais de uma possibilidade narrativa e deixando a leitura... para o leitor. Seria o caso de uma narrativa em quadrinhos em que a narrativa verbal contradiz as imagens, ou não se relaciona diretamente a elas. Isso leva Duarte a ponderar que, nos quadrinhos, coexistem

características comumente reconhecidas como excludentes entre a prosa e a poesia, levando-o a crer encontrar nos quadrinhos “uma característica de hibridização entre prosa e poesia” (DUARTE, 2012, p. 220).

O principal ponto de hibridização apontado está na criação da sintaxe como um movimento duplo, parcialmente construído pelas linguagens componentes dos quadrinhos e interdependente para um sentido. O significado se constrói à medida que a leitura progride, sem um tema específico, sem uma história, convidando a uma emoção, compreensão ou significado que não é dado diretamente, mas cuja presença se pode deduzir pela disposição inusitada de motivos.

Duarte encerra o artigo concluindo que “a compreensão da relação das histórias em quadrinhos com a poesia é calcada nas relações de constante justaposição espacial estática de vazio e significação na unidade da página, ou seja, na relação de que entre cada momento de significação haverá um nada e após este, outro momento de significação” (DUARTE, 2012, p. 222). Se no verso é verso/branco/verso, nos quadrinhos será painel/sarjeta/painel, e é a articulação dos momentos de vazio e significação que determinará seus níveis e formas de compreensão.

Finalmente, temos as impressões de Surdiacourt e suas idéias a respeito de poesia gráfica, que trazem uma contribuição importante para os estudos sobre quadrinhos. Em seu artigo “Graphic Poetry: An (Im)Possible Form?”, Steven Surdiacourt dá um passo adiante na argumentação de que a linguagem dos quadrinhos é rica em recursos que, em textos escritos, são particularidades normalmente associadas à poesia. Ele busca, através de uma breve análise (que se apoia em argumentos de Brian McHale, já discutidos anteriormente), o equivalente à lírica tradicional no que considera poemas gráficos. Antes de tudo, é necessário delimitar o que o autor considera como poesia gráfica – objeto cuja relação com os quadrinhos insiste em salientar desde o começo do texto: para ele, poesia gráfica não deve ser confundida com as formas da poesia visual ou concreta, pois apresenta elementos presentes nos quadrinhos (painéis, balões de fala, etc.) e também da linguagem lírica, como imagens poéticas, jogos de palavras, criando uma conjunção de recursos em que as imagens não são meramente ilustrações das palavras. E, pode-se presumir vice-versa: um meio em que as palavras não repitam o que está apresentado em imagens. Para o autor, “a poesia gráfica está para o romance gráfico como a poesia está para a prosa” (SURDIACOURT, 2012).⁶⁹

O artigo tem um tom pessoal, começando pelo fato de ter sido motivado por uma exposição de poesia gráfica com a qual o autor se confessa decepcionado, crendo ter visto peças que seriam mais exemplos de poemas ilustrados do que de poesia gráfica. Surdiacourt concorda com os argumentos de McHale de que a forma poética se dá nos quadrinhos através da disposição significativa dos elementos e dos vazios (segmentatividade), chegando a citar o *enjambement* e a

⁶⁹ Todas as traduções do artigo de Surdiacourt apresentadas neste trabalho são nossas.

exemplificá-lo traçando paralelos entre a frase (medida) e a quebra ocasionada pelo verso (contramedida) na poesia convencional e a página (medida) e a quebra de página (contramedida) nos quadrinhos – curiosamente, ele não menciona a sarjeta. Para o autor, os quadrinhos, com os recursos de que dispõem, são capazes de recriar a sensação de segmentação rítmica do texto poético. Como exemplo, descreve um trecho da autobiografia de David B. em romance gráfico, *L'Ascension du Haut-Mal* (BEAUCHARD, 2003) em que, numa adaptação do soneto “El Desdichado”, de Gérard de Nerval, cada verso do poema (isto é, cada verso da primeira estrofe do poema) é reproduzido literalmente, no topo de um painel. Nesses momentos, de acordo com Surdiacourt, a segmentação do poema e do quadrinho seria coincidente, um resultado mais análogo que o obtido por McHale na análise da adaptação para os quadrinho de *The Waste Land*. Outro exemplo citado por Sourdiacourt é o de um poema da exposição, que consistia de uma imagem de página inteira, com uma ou duas sobreposições de painéis, em que o texto era distribuído em balões de fala, todos conectados, o que dava uma sensação de ritmo e guiava os olhos do leitor pela página.

Apesar dos possíveis usos, a segmentação das narrativas gráficas é, para o autor, uma base um tanto instável para a comparação com a poesia. Se, por um lado, é verdade que um elemento de segmentação espacial conecta os quadrinhos e a poesia, permitindo a ambos os meios estabelecerem conexões entre segmentos que podem ir além do que é meramente sequencial, a disposição dos elementos também não pode ser ignorada, sendo essencial para a rima e a métrica na poesia, e na rima visual e entrançamento na poesia gráfica. Surdiacourt termina seu artigo se esquivando de estabelecer um paralelo definitivo e admitindo que o que é poesia gráfica, de acordo com critérios que ele mesmo buscou estabelecer, ainda é um mistério.

Decepcionante como seja a conclusão do artigo, o autor toca em um ponto nevrálgico ao lembrar a diferença entre quadrinhos e ilustração. Nos parece que essa diferença crucial pode ter sido ignorada nos trabalhos anteriores, especialmente no artigo mais conhecido de Brian McHale. Justiça seja feita, McHale não sugeriu que seu objeto de estudo era um poema gráfico, apenas investigou a relação entre poesia e quadrinhos em relação a sua construção, mas cumpre salientar o ponto: uma adaptação para quadrinhos de uma poesia não é automaticamente um poema em quadrinhos, e, no caso da adaptação de *The Waste Land* estudada por McHale, e até por suas conclusões, pode-se entender que se trata de uma narrativa construída com base na poesia, mesmo que tenha qualidades poéticas e sua segmentividade própria.

Da mesma forma, Duarte investiga o uso simétrico dos painéis no capítulo V de *Watchmen*, sugerindo que seu uso, aliado ao título do capítulo, remete ao poema de Blake, não apenas constituindo uma intertextualidade como também sinalizando ao leitor a possibilidade de uma leitura poética e diferenciada dessa particularidade, se não do capítulo. Isso não significa que

Watchmen seja um poema em quadrinhos, nem que o capítulo V seja um poema em quadrinhos – trata-se de uma narrativa com qualidades poéticas.

O que seria essencial salientar é que, embora haja um consenso entre os autores de que o uso significativo do espaço e dos vazios como construção de sentido seja um dos elementos mais evidentes da lírica gráfica, o simples fato de que as falas ou caixas de texto estão dispostas espacialmente de forma significativa pode significar que se trata de um poema – mas não necessariamente de um poema gráfico, e certamente não um poema em quadrinhos: um poema com imagens que o ilustram é um poema ilustrado, o que não representa nenhum demérito; um poema inserido como fala de personagens em uma narrativa é uma narrativa, uma história que envolve o recitar de um poema. “Um Lance de Dados”, de Mallarmé, é um exemplo do uso de recursos gráficos para a criação de poemas, mas o livro dificilmente poderia ser considerado como um livro em quadrinhos, pois não apresenta a interação entre imagens e palavras pela qual o gênero se tornou conhecido. Ao mesmo tempo, outro exemplo do uso de recursos gráficos para a construção do poema, o caligrama, também cai desastrado no conceito de quadrinhos, não se encaixa com facilidade. Talvez isso se dê pelo fato de a imagem e as palavras estarem irremediavelmente separadas, pois a forma do caligrama consiste precisamente em um jogo lúdico com esses conceitos. Como sugere Foucault, em seu *Isto Não é um Cachimbo*, sobre o quadro *A Traição das Imagens* de Magritte, perceber a imagem que constitui o caligrama é perder de vista as palavras, e vice-versa:

O caligrama, quanto a ele, se serve dessa propriedade das letras que consiste em valer ao mesmo tempo como elementos lineares que se pode dispor no espaço e como sinais que se deve desenrolar segundo o encadeamento único da substância sonora. Sinal, a letra permite fixar as palavras; linha, ela permite figurar a coisa. Assim o caligrama pretende apagar ludicamente as mais velhas posições de nossa civilização alfabética: mostrar e nomear, figurar e dizer, reproduzir e articular, imitar e significar, olhar e ler (FOUCAULT, 2004, p. 7).

Entretanto, cumpre dizer que perceber as palavras como linhas ou massas é perder de vista sua potencialidade sonora e linguística, uma armadilha semelhante às imagens que podem ser percebidas em mais de uma maneira, mas não de duas maneiras ao mesmo tempo:

Ilustração 1 - A traição da interpretação das imagens



Fonte: Cagnin (1975, p. 43)

No exemplo acima (Ilustração 1), o que é o queixo de uma jovem mulher pode também ser percebido como o nariz de uma velha. A orelha da jovem se torna um olho, e a gargantilha a boca. O que vale notar é a particularidade que faz com que a percepção de uma imagem apague a outra: ou é queixo ou é nariz, ou é orelha ou é olho, ambas as coisas não coexistem.

É interessante colocar também a questão: e quanto ao quadro? *A Traição das Imagens* (o exemplo descrito por Foucault é o tomado aqui em consideração) certamente apresenta imagens e palavras, e seu significado não pode ser dado sem um dos dois elementos – já que uma das principais características do quadro, conforme postula Foucault, é o fato de haver a cisão proposital entre a imagem e o verbal. Talvez a única característica que falte ao quadro de Magritte (Ilustração 2) é a ideia de sequencial. E isso é entender o quadro como uma peça única, não parte de uma série (e o quadro é parte de uma série).

Ilustração 2 - La trahison des images



Fonte: René Magritte (1929).

Todas essas questões tornam mais clara a questão que Surdiacourt levanta no final de seu artigo e sobre a qual se esquivava de especular: encontrar características poéticas em trechos específicos de certos quadrinhos não significa identificar uma poesia em quadrinhos, e o problema continua sendo o que McHale colocou no início de seu artigo: uma narrativa é uma narrativa, uma poesia é uma poesia. Uma poesia pode ser uma narrativa, como uma narrativa pode ser poética, mas, para que um poema seja considerado como tal, é necessário que sua característica poética seja dominante, que não sirva apenas para os fins da narrativa. Esse limite, no tocante à produção gráfica, entretanto, é tão obscuro e difuso quanto na literatura tradicional.

3 CONCLUSÕES, E MAIS PERGUNTAS

Na leitura introdutória de Jean-Luc Nancy, foi possível avaliar que o poético não reside unicamente na poesia, ou seja, está em outras manifestações artísticas também. Scott McCloud aponta que a definição de quadrinhos não carrega sua importância naquilo que diz, mas naquilo que não diz. O poético já pode ser visto na própria definição de quadrinhos. Além disso, não há nenhuma leitura que afirme que a poesia não é possível em histórias em quadrinhos. A própria mídia quadrinho pode abarcar esse gênero, da mesma que engloba outros tantos.

Após ter sido trazida a definição de poético por Nancy, foi feita a análise de artigos relacionados a poesia e quadrinhos. Os artigos analisados acima concordam em afirmar que há características poéticas na linguagem dos quadrinhos. McHale aponta que o poético está na transição entre um quadro e outro, nos espaços entre os quadros, chamados de sarjeta. Surdiacourt vai mais longe e levanta o questionamento de como seria um poema em quadrinhos, uma vez que McHale não foge do conceito da adaptação de quadrinhos para poesia. Ao levantar esse

questionamento, Surdiacourt estabelece que a existência de um poema em quadrinhos é possível, mesmo que tanto ele quanto os demais autores falhem em apontar a maneira como tal seria feito. Um ponto em comum entre os autores é que, para pensar em um poema em quadrinhos, não se pode descuidar da poética. Assim como Nancy estabeleceu, há poesias sem o poético e, da mesma forma, pode-se concluir que há outras “não poesias” que também não sejam poéticas. Uma narrativa pode ser poética, ou não. E deve-se ter o cuidado para não criar uma narrativa em quadrinhos.

Duarte vai apontar que o poético se encontra nessa transição de um quadro para outro, da mesma forma que no poema se dá de um verso para outro. Dessa forma, cada quadro seria como um verso e o espaço entre ele, a sarjeta, seria também passível de subjetivação do leitor, onde também se encontra o poético. O vazio é tão importante quanto os outros elementos do quadrinho, no que tange o poético.

Mesmo que os autores tenham apontado características comuns, entre quadrinhos e poesia, levanta-se uma série de questionamentos e variantes a serem levadas em consideração, como a poesia concreta e suas relações com quadrinhos ou a simples diferenciação entre a criação e a adaptação de um poema em quadrinhos. Para referências futuras, os três artigos aqui analisados permitem se pensar nessa criação, mas sem dar uma fórmula pronta. Por mais crítica que seja a posição dos autores, sobretudo Surdiacourt, nenhum deles se propõe a dar exemplos de como seria esse poema em quadrinhos. Fica a cargo do poeta ou do artista pensar nessas possibilidades.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O fogo e o relato**: ensaios sobre criação, escrita, arte e livros. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2018. Tradução de Andrea Santurbano, Patrícia Peterle.

BEAUCHARD, David. **L’ascension du haut-mal**. 6 vol. Paris: L’Association, 2003.

DUARTE, Rafael Soares. História em quadrinhos e poesia. In: DALCASTAGNÉ, Regina (Org.). **Histórias e quadrinhos**: diante da experiência dos outros. São Paulo: Horizonte, 2012. pp. 202-223.

DUPLESSIS, Rachel Blau. Codicil on the definition of poetry. In: **Diacritics**, V. 26, n. 3, p. 4-51, 1996.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. 3. ed. São Paulo: Devir, 2013. Tradução de Leandro Luigi Del Manto.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Tradução de Luís Carlos Borges.

ELIOT, Thomas Stearns. **The waste land**: and other poems. London: Penguin, 2003.

FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. Tradução de Jorge Coli. São Paulo: Editora Sabotagem, 2004.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: COSTA, Luiz (org.) **A literatura e o leitor: textos de estética da recepção**. Rio: Paz e Terra, 1979. p. 83-132. Tradução de Davi Arrigucci Jr.

MAGRITTE, René. **La Trahison des images**. Óleo sobre tela. 1929.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo, Editora MBooks, 2006. Tradução de Roger Maioli.

McHALE, Brian. Narrativity and segmentality: or, poetry in the gutter. In: GRISHACOVA, Marina; RYAN, Marie-Laurie (ed.). **Intermediality and storytelling**. New York; De Gruyter, 2010. p. 27-48.

MOORE, Alan et al. **Watchmen**. New York: DC Comics, 1986.

MOORE, Alan. **Writing for comics**. Urbana: Avatar Press, 2003.

NANCY, Jean-Luc. **Fazer, a poesia**. Alea, Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 414-422, dez. 2013. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-106X2013000200010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 10 dez. 2018.

NANCY, Jean-Luc. **The Ground of image**. New York: Fordham University Press, 2005.

NERVAL, Gérard de. El desdichado. In: **Oeuvres Complètes**, Vol. II. Paris: French and European Publications, 2013.

ROWSON, Martin. **The waste land: by Martin Rowson**. Graphic novel. Kolkata: Seagull Books, 2012.

SHOPTAW, John. The music of construction: measure and polyphony in Ashbery and Bernstein. In: SCHULTZ, Susan (Ed.). **The tribe of John: Ashbery and contemporary poetry**. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 1995. Pp. 211-57.

SOARES, Angélica. **Gêneros literários**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2007.

SURDIACOURT, Steven. Graphic poetry: an (im)possible form? In: **Image [&] narrative # 5**. Disponível em: <http://comicsforum.org/2012/06/21/image-narrative-5-graphic-poetry-an-impossible-form-by-steven-surdiacourt/>. Acesso em 09 dez 2018.

VIDAL, Leonardo & PACHECO, Wilton. **Renaissance**. Quadrinho inédito, usado com permissão dos autores. 2018.

Submetido em: 12/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019

POR UMA DECA-ANÁLISE DA CRIAÇÃO DA IMAGEM NOS QUADRINHOS

FOR A DECAIL ANALYSIS OF IMAGE CREATION IN THE COMICS

10.19177/memorare.v6e22019155-184

Amaro Xavier Braga Jr.⁷⁰

Resumo: Este trabalho analisa o processo de produção de imagens em histórias em quadrinhos, focado nas páginas da revista *Sandman*, de Neil Gaiman, enfatizando o vínculo existente no processo de criação dos desenhos e das páginas aos elementos de composição artística. São feitas associações críticas com dez10 elementos de criação nas artes visuais com base na sintaxe da linguagem visual de Donis A. Dondis: movimento, leveza, montagem, sinuosidade, geometria, repetição, fragmentação, abstração, distorção e profusão. A construção da imagem desenhada nos quadrinhos de Sandman procura ser associada à estética e à plasticidade, resultando na aceção de uma história em quadrinhos de vanguarda inovadora e culturalmente híbrida no seu processo de criação.

Palavras-chaves: Quadrinhos. Análise Estética. Linguagem visual.

Abstract: This paper analyzes the process of producing images in comics, focused on the pages of Neil Gaiman's *Sandman* magazine, emphasizing the link in the process of creating drawings and pages to elements of artistic composition. Critical associations are made with 10 creative elements in the visual arts based on the syntax of Donis A. Dondis's visual language: movement, lightness, montage, winding, geometry, repetition, fragmentation, abstraction, distortion and profusion. The construction of the image drawn in *Sandman*'s comics seeks to be associated with aesthetics and plasticity, resulting in the sense of an innovative and culturally avant-garde comic strip in its creation process.

Keywords: Comics. Aesthetic analysis. Visual language.

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Ao se estudar as Histórias em Quadrinhos (HQ's), costuma-se questionar seu surgimento e principais influências históricas na construção das personagens e circuitos ao qual foram produzidos. Encontram-se muitos estudos em torno das mudanças estéticas que assinalam a originalidade e o poder comunicacional de um tipo de linguagem comunicacional que é fortemente associada às HQ's, de um provável surgimento, na chamada "Pré-história" com a arte rupestre, se ampliando no traço fino da *Bandé Dessinée* europeia, à monotipia dos fumetti italianos, passando pelas renovações estilísticas dos mangás japoneses até as interfaces digitais nos Comics americanos atuais e sua versão on line.⁷¹

⁷⁰ Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais, Esp. em Ensino de História da Arte e das Religiões, Esp. em EAD, Esp. em Artes Visuais – Cultura e Criação, Mestre em Antropologia Social, Mestre e Doutor em Sociologia. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. E-mail: axbraga@gmail.com.

⁷¹ Estas nomenclaturas não são apenas os nomes que a História em Quadrinhos recebe nestes países, mas; sobretudo, uma intensa definição estética de cada linguagem de quadrinhos neles produzida: *Bandé Dessinée* é o quadrinho

Entretanto, nenhum desses trabalhos se ocupa em propor um escalonamento que leve em consideração a linguagem própria das histórias em quadrinhos. Boa parte das abordagens são historicistas e constroem uma história das histórias em quadrinhos de maneira linear, sem avaliar suas mudanças ou inovações estéticas.

É salutar pensar que, como alguns autores e historiadores defendem (MOYA, 1993), há uma tendência a enxergar o surgimento dos quadrinhos no século XIX, a partir das *splash pages* dominicais dos jornais americanos, ou até um pouco antes, com as gravuras sequenciais europeias. Apesar de não ser difícil ignorar esta limitação e perceber os quadrinhos, isto é, a linguagem sequencial, presente lá nas pinturas rupestres, passando pelos murais egípcios, os livros hebreus, a escrita oriental, os vasos gregos, afrescos romanos, arabescos árabes e iluminuras e tapeçarias medievais, as gravações em pedra dos maias, até nos impressos das tipografias mecanizadas do século XX (BAGNARIOL, 2004).

Antes de tratar da imagem, necessita-se descompor uma associação recorrente que se estabelece (e em boa parte dos estudos se percebe isso), a vinculação da imagem com o texto. Sabemos também que a escrita começou pelas imagens, nas artes rupestres, nos hieróglifos egípcios, nos caracteres chineses e assim por diante. Falar nunca foi uma prerrogativa da voz, mas da imagem. E não é surpresa perceber o quanto disso se relaciona com os quadrinhos. Diversos autores se debruçaram na tentativa de explicitar a longínqua linguagem dos quadrinhos⁷² no percurso histórico da humanidade (BAGNARIOL, 2004; BRAGA JR, 2005), denunciando o quão longínquo é sua ascendência, apesar da grande insistência de outros pesquisadores na delimitação do espaço de surgimento pós-imprensa (MOYA, 1993; FEIJÓ, 1997; IANNONNE e IANNONNE, 2004). A imagem e os quadrinhos têm uma origem comum. Feito esta afirmação, pode-se analisar os quadrinhos por uma perspectiva muito próxima da análise da imagem.

Por mais que se encontre referências ainda imprecisas sobre seu surgimento, por exemplo, com grandes divergências entre os diversos pesquisadores, outras questões são vitais para entender o panorama social no qual se insere essas HQ's. Este trabalho pretende levantar uma dimensão problematizadora para colaborar com este processo de compreensão: **seus processos de apropriação e criação Estética**. Essa preocupação foi o ponto que guiou a construção deste trabalho e intuiu sua aplicação para o universo das artes, do design e da crítica artística.

francês, de traço fino e delicado; *fumetti* são os quadrinhos italianos, tendenciosamente preto-e-branco, rico em ranhuras e hachuras; *mangás* são as hq's japonesas, verticalizadas, cinéticas, e produzidas numa conflitante mistura de simplicidade e exuberância (Vide BRAGA JR, 2005); os *Comics* são ricos em cenários de fundo e coloridos em demasia, principalmente com a inserção de elementos digitais e supra-tecnológicos. Apesar de serem transliterações idiomáticas, é preciso problematizar que também se constituem, em determinada medida, como escolas estilísticas.

⁷² Aqui há uma diferença significativa entre a "linguagem dos quadrinhos" e os "quadrinhos" propriamente ditos, entretanto, o espaço não possibilita o debate apropriado dessa distância e me permito, mesmo correndo o risco de ser mal interpretado, suplantando essa problemática para apresentar o escopo de análise visual, objetivo principal deste trabalho.

O objetivo deste trabalho, portanto, é compreender quais as mudanças estilísticas foram introduzidas no design dos quadrinhos, em seu processo de constituição, criação e circulação, que permitiram compreender os quadrinhos como uma linguagem particularmente artística, evidenciando possíveis aproximações de algumas outras linguagens artísticas com a produção das HQ's, registrando, assim, um certo “(re)nascimento” estético. Considerando assim que:

É necessário considerar a história intrínseca da história em quadrinhos como disciplina artística. Da mesma maneira que a história da arte permite compreender de **quais rupturas procedem as atitudes contemporâneas dos artistas plásticos**, [...] a história em quadrinhos atual não se compreende, em geral, que à luz das de ontem. (GROENSTEEN, 2004, p.47) [grifo meu]

Com base nisso, foi selecionada uma série em quadrinhos estadunidense, intitulada “Sandman”, para ser foco dessa análise e explicitar os tópicos aqui discutidos. Sua escolha - intencional - se mostrou significativa tendo em vista estudos preliminares. Foram analisadas 75 edições, a série completa, a partir de uma coleção digital, publicadas a partir de 1989 no Brasil. A escolha desse quadrinho se deu pela diversidade de autores, formas de desenhar e organizar as páginas, permitindo, assim, numa única obra, identificar todos os elementos propostos de organização visual da linguagem dos quadrinhos.

O ensaio e análises desenvolvidas a seguir se preocupam em apresentar as qualidades do fenômeno de criação estética dos quadrinhos e sua funcionalidade comunicacional, e em apontar as qualificações do design próprio das HQ's. É com esse fim que algumas das reflexões sobre o processo de criação da imagem surgiram, a partir dos conceitos filosófico-estéticos generalizados sobre a imagem em associação com a percepção visual nas formas, cores, composição e textura; e que constituirão, a seguir, boa parte das análises sobre a produção visual de *Sandman*.

2 DA DECA-ANÁLISE DE CRIAÇÃO DA IMAGEM

Sugere-se, aqui, uma instância para se analisar a construção da imagem nos quadrinhos: temáticas de composição visual baseadas em dez categorias constantemente associadas, nas artes visuais, ao processo criativo do artista enquanto recurso estético valorativo da composição de sua obra, aqui nomeada de *deca-análise*.

A *deca-análise* toma como base os estudos de Dondis (1991) na sintaxe da linguagem visual, que se propõe avaliar a imagem sobre dez categorias arquetípicas baseadas em conceitos plásticos, assim sugeridos: movimento, leveza, abstração, fragmentação, distorção, geometria, montagem, profusão, repetição e sinuosidade. A técnica-estilística já percebe a criação da imagem com base nos processos característicos de cada um dos segmentos culturais de quadrinhos, explicitando suas

particularidades “nacionalizadas”. Propõe-se, a seguir, exercitar a aplicação destes conceitos na identificação de seus elementos em algumas histórias em quadrinhos e, posteriormente, no objeto fim desse estudo: a revista *Sandman*, exclusivamente avaliando as páginas das edições desta história em quadrinho; pois, como nos revela McCloud (2006, p. 221): “esta pequena tecla retangular que chamamos de ‘página’ constitui único foro para as histórias em quadrinhos longas durante o século, e várias gerações de artistas conceberam milhares de soluções criativas para os problemas que ela apresenta”.

O que demonstro a seguir são justamente estas “soluções criativas” instauradas pelos desenhistas de Sandman na construção de suas páginas, servindo não só para avaliar a qualidade do processo de criação dessas imagens; mas, ao mesmo tempo, instaurar bases metodológicas para analisar visualmente a produção de histórias em quadrinhos.

2.1 O MOVIMENTO NOS QUADRINHOS

“Movimento” é um processo de deslocamento, espacial ou significativo, de um registro imagético. Apesar da grande importância que o *movimento* tem hoje na modernidade, sua trajetória pode ser a mesma do desenvolvimento artístico. Em cada passagem de período estético, percebe-se que a procura pelo movimento foi buscada à exaustão, chegando a criar escolas bem específicas (como o futurismo e o cubismo, por exemplo). Nos quadrinhos, assume a mesma forma. Inclusive, diversos meios de conseguir movimento através de uma imagem bidimensional foram inauguradas nas HQ's, como o *zoom* em “Little Nemo in the Sumberland” (fig.01 e 02), presente nos quadrinhos de *Sandman* com os mesmos recursos gráficos (fig.03 e 06)⁷³.

Figura. 01 - Little Nemo de Winsor McCay. Figura. 02 - Little Nemo de Winsor McCay Figura. 03

⁷³ A influência de McCay em Sandman é explícita e denunciada pelo autor. Em uma das edições da revista, o próprio autor concebeu uma página de homenagem ao Nemo, seguindo a mesma composição do original.



Fonte: passodotempo.files.wordpress.com/2008/06/nemo.jpg



Fonte: www2.mrbklyn.com/images/LittleNemo.jpg



Fonte: p. 13 do N° 02 de Sandman

Os desenhos colocados justapostamente lado-a-lado dão uma indicação precisa de movimentação espacial da figura-objeto, indicando assim uma passagem, um deslocamento. O que McCay inaugurou foi transformar isso em sistema de aproximação e distanciamento, criando efeitos visuais inovadores, posteriormente muito utilizados no Cinema.

Na figura 06, encontra-se uma indicação de movimento escalonada de seqüências complementares, identificadas por McCloud (2005) como “cena-a-cena”, em que a movimentação das personagens se processa mentalmente, ao passo que os intervalos

Figura 04



Fonte: p. 17 do N° 11 de Sandman.

Figura 05



Fonte: p. 17 do N° 11 de Sandman.

Figura 06



Fonte: p. 03 do N° 42 de Sandman.

entre as cenas são completados pelo olhar mental do leitor. As fig. 04 e 05 mostram uma sequência de duas páginas nas quais o movimento da cena desenhada é seguido pelo compasso do voo do corvo que emoldura o fim das duas páginas. Nessa inferência vemos a representação do “Timing”:

[O tempo] é uma dimensão essencial na arte sequencial. (...) [ele] 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. (...) [enfim,] uma ação simples em que o resultado (...) é prolongado para realçar a emoção. (EISNER, 1989, p.25)

Essa representação bem particular de movimento aparece de forma bem incisiva em *Sandman*. Na página 14 do nº 29 (fig. 07), uma dimensão de movimento temporal é realizada praticamente mudando apenas um único quadro numa sequência de cinco: os dois primeiros quadros se repetem depois do terceiro, invertendo a ordem. Uma clara dimensão do movimento gráfico. Já nas fig. 08 e 09 temos um Timing paralelo à cena principal. Na primeira, o enquadramento, congelado no 1º plano, vai se inclinando fazendo com que a figura do *Sandman* se torne mais visível, ao passo que um anjo desce, e todos se encontram no último quadro. Na segunda, enquanto um diálogo se desenvolve no centro do quadro, um personagem interage fisiologicamente com o cenário.

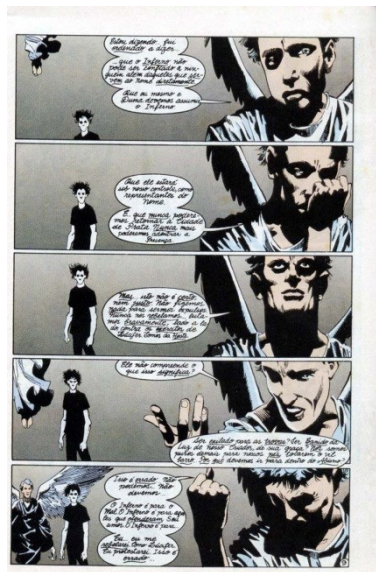
São a estas sutis referências visuais que acompanham alguma cena mais estagnada, porém que se apresenta com grande indício de movimento, principalmente temporal, a que se identifica o efeito, denominado por Eisner (1989), de ‘Timing’ ou de ‘Ralenti’ como é definido Gubern (1979, p.143) onde a “distorção do fluxo do tempo real a fim de produzir a impressão de que uma ação dura mais do que aconteceria na realidade”.

Figura. 07



Fonte: p. 14 do N° 29 de Sandman

Figura. 08



Fonte - p. 08 do N° 27 de Sandman

Figura 09



Fonte: p. 15 do N° 30 de Sandman

Essa representação gráfica do tempo, indicando movimento, se apresenta de diversas outras formas ao se considerar a estética vinculada à nacionalidade. Assim aquelas desenvolvidas pelos japoneses e seus mangás terminaram por apresentar uma estética totalmente própria e inaugural:

Ele [o *manga*] tem formas próprias, a começar pelas páginas em duas cores e o formato original invertido, que mantém o modo de leitura japonês. (...) É muito importante também notar a diagramação desses quadrinhos, o uso de grandes onomatopeias e linhas de fundo para dar noção de velocidade, e a chamada linguagem cinematográfica, com perspectivas que exploram a ação e o sentimento dos personagens. (BRAGA JR, 2005, p. 75)

O movimento nos mangás é intermitente e indicado de duas formas, aparentemente antagônicas: primeiro, as linhas de velocidade (como na fig. 12) nos fundos dos desenhos que, ao desfocar um cenário, indicam visualmente o deslocamento físico do personagem, como o efeito posteriormente surgido no cinema, pelo qual a lente de câmera fica focada no primeiro plano da imagem, enquanto o cenário se desloca; e, segundo, a temporalização de uma cena, muitas vezes construída como uma sequência de imagens em câmera lenta ou sem auxílio de textos que recortam imagens, que, quando processadas pelo olhar, indicam claramente um movimento, não necessariamente espacial, mas temporal, como afirma Eisner (1989, p.30): “o número e o tamanho dos quadrinhos também contribuem para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo”; o que se pode perceber nas figuras 10 e 11.

Na fig. 10, o tempo fica determinado pelo plano geral recortado. Os olhos se detêm em cada calha aberta, gerando uma grande passagem de tempo. Por estarem em preto, ampliam ainda mais este efeito. (Efeito semelhante ocorre na fig. 11).

Figura 10

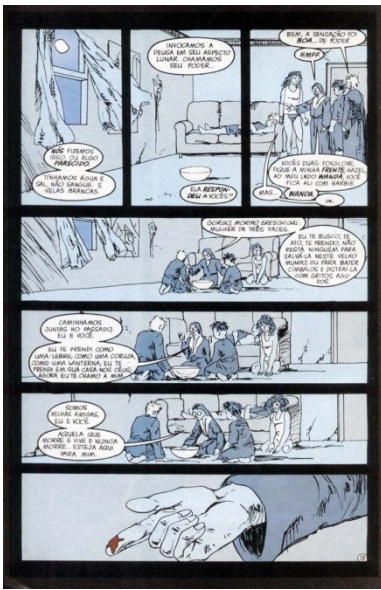


Figura 11

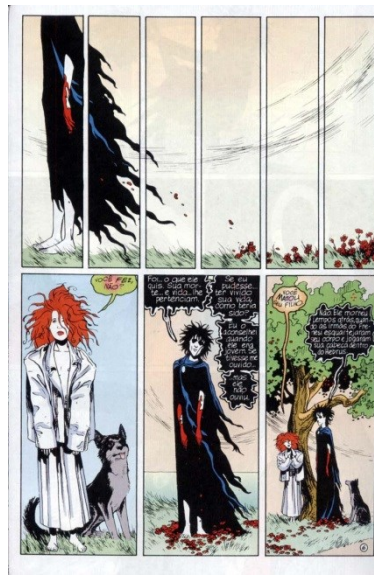


Figura 12



Fonte: p. 19 do N° 34 de Sandman

Fonte: p. 12 do N° 49 de Sandman

Fonte: p. 20 do N° 02 de Sandman

O tempo da cena passa bem devagar devido ao número de calhas presentes, sendo ampliado pela composição do desenho que indica uma angulação diferenciada na veste e no cair das folhas, elementos que, quando em organização, produzem o efeito de tempo parado ou em câmera lenta.

De certa forma, é o movimento oriundo de uma percepção ou leitura de base tecnológica (o cinema, os efeitos mecânicos do maquinário, por exemplo), porém reinseridos em um sistema tradicional e pré-tecnológico: o desenho. O que os japoneses implantaram em seus desenhos sequenciais é resultado de uma percepção advinda da fusão óptica inaugurada pelo cinema, ao projetar imagens sequenciais em alta velocidade em um mesmo ambiente, evidenciando a contínua troca estética entre as linguagens artísticas discutidas anteriormente.

Essas indicações do movimento, por si, também aparecem nos quadrinhos, na utilização de linhas curvas na composição dos quadros ou na arte-final dos personagens. É assim que, baseados no manifesto futurista que considerava os efeitos de luz e velocidade sobre a forma, diminuindo sua configuração visual, alguns desenhistas, na preocupação da indicação de movimento, desmaterializaram seus objetos, na tentativa de induzir essas ações⁷⁴.

O último sentido do *movimento* aqui analisado é aquele proposto por Duchamp, ao desenvolver as técnicas do *Ready-made*, isto é, a apropriação que o artista faz das coisas já prontas, enaltecendo assim que a criação se direciona ao contexto que a obra se insere, não propriamente a sua criação plástica. Com base nessa máxima, o deslocamento de um objeto de sua função original

⁷⁴ Efeito que acomete algumas obras de arte como em “Nú descendo as escadas” de Duchamp e cujo efeito semelhante é reproduzido nas corridas do personagem “Flash” da DC Comics e vários mangás japoneses.

e utilitária se configuraria como um movimento, já que ganharia uma função artística, agregando-lhe função estética ou conceitual.

Ou, ao se tentar perceber como transportar o conceito de *ready-made* para as histórias em quadrinhos, não é difícil achar referências no trabalho de um artista chamado **Dave McKean**⁷⁵, capista da série *Sandman*, cujas capas refletem bem esse discurso. O que é interessante foi sua ousadia em fazer uma HQ, utilizando outras coisas que não o desenho ou a pintura. No meio das sequências das histórias, ele introduz fotos, montagens de recorte de papel, instalações com lixo, formando imagens; e pedaços de corrente, filme, qualquer outra coisa que não se imaginaria fazer parte de uma HQ. É o "deslocamento" que se inaugura nesse movimento. Essa última característica será muito recorrente na avaliação da revista *Sandman*, apresentada mais adiante no tópico Montagem.

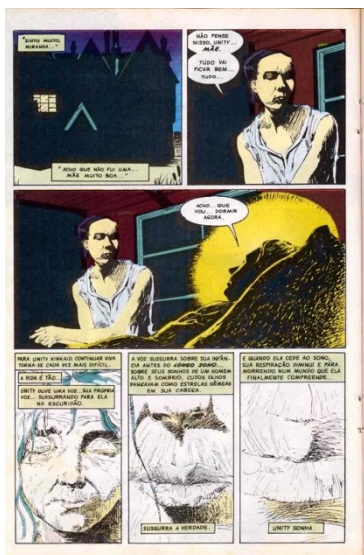
2.2 A LEVEZA NOS QUADRINHOS

A *Leveza* nas artes visuais pode estar associada a dois fatores: plásticos e conceituais. O conceitual envolve a associação com elementos associados simbolicamente à leveza: nuvens, fumaça, vento, penas, enfim, qualquer signo cujo valor estético, culturalmente, lhe seja atribuído, como embriaguez ou dança, por exemplo. Já o plástico envolve a percepção visual da claridade, dos traços finos e rápidos, da transparência na pintura ou cores com tons suaves, da iluminação, clareza nas formas e superfícies lisas, na verticalidade dos planos, tais quais aqueles propostos pela Escola de Gasglow (SENAC, 2008).

Ao se associar *Leveza* aos quadrinhos, a questão do traço desenhado ou o tipo de arte-final pode atribuir ao segmento essa qualificação. A linguagem da *Bandé Dessinée* (BD) se configura nesses moldes. Também conhecida como escola belga de desenho, consiste na produção dos desenhos sequenciais com um traço fino, com poucas linhas curvas prolongadas e sem ranhuras estridentes ou manhas de grandes proporções, que terminam por atribuir ao desenho um caráter de limpidez ao conjunto geral de uma página. Nesse aspecto se destaca o trabalho de Hugo Pratt (fig.13), na produção do personagem chamado Corto Maltês, cujas histórias, além do traço fino finalizado no nanquim, são repletas de referências a nuvens, vento e regiões náuticas ou praias; elementos que, continuamente, são associados à leveza.

O mesmo recurso estilístico é usado em *Sandman*. Algumas sequências, com o intuito de serem associadas ao Sonhar ou demais conceitos relacionados à leveza, se utilizam de traços finos ou mesmo sem arte-final, ficando só no lápis claro para indicar suavidade (Fig.14).

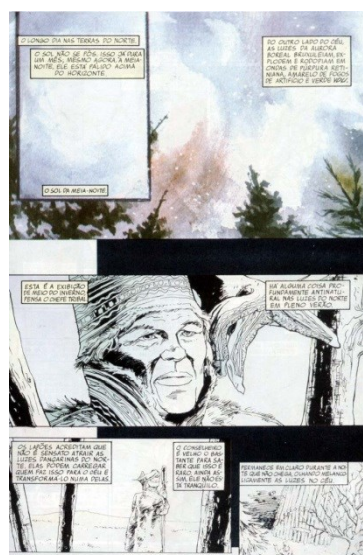
⁷⁵ Desenhista de um álbum sobre um personagem bem famoso: **Batman: Asilo Arkan, cujos elementos gráficos de composição são relacionados diretamente a essa acepção da montagem.**



Fonte: Pág. 09 do Nº 16 de Sandman



Fonte: p. 23 do Nº 34 de Sandman



Fonte: p. 03 do Nº 44 de Sandman

Um outro segmento dos quadrinhos a incorporar bastante o aspecto de *leveza* é o mangá. O desenho japonês segue um traço limpo, sem muitas ranhuras ou sombreados, de forma a contornar o desenho. As sombras e texturas não são atribuídas no desenho, e sim na arte-finalização com o auxílio de retículas, porém em tons de cinza muito próximos do tom do lápis. Os personagens tendem a apresentar traços simples, cuja definição é atribuída em poucas linhas. Há uma preocupação com as expressões faciais e corporais, assim como o cabelo, interferindo na própria constituição dos personagens. Cortes, formas, volumes e tamanhos são executados ao extremo. Existe, portanto, uma grande preocupação com a cabeça dos personagens e suas vestes que sempre são bem trabalhadas, nos mínimos detalhes. Já outros elementos, como estrutura do corpo, detalhes dos membros, compleição física e proporções reais são deixados de lado. Cenários são muitas vezes dispensados: são desenhados em fundos brancos ou acompanhados de linhas de ação. Os desenhos tendem a uma caricatura e ao estereótipo; ou os rostos são extremamente perfeitos e equilibrados ou apresentam características peculiares que são levadas ao extremo. Elementos esses que podem ser percebidos também entre as páginas de *Sandman*.

2.3 A MONTAGEM NOS QUADRINHOS

“Montar é unir elementos com a finalidade de se produzir um todo coerente, portanto a montagem é o resultado das combinações e justaposições estabelecidas entre esses elementos” (SENAC, 2008, s/p). A montagem, aliada a colagem, foi um grande propulsor de desenvolvimento da plasticidade contemporânea. Inúmeros artistas a partir de Picasso, passando por Braque, Hausmann até Wahol, construíram linguagens próprias e particulares utilizando esses princípios. Às

vezes essas montagens se constroem com uma articulação entre planos e linhas de materiais de naturezas diversas, mas que se complementam na produção do artista, produzindo um diálogo, na maioria das vezes decifrável pelo observador. A coerência da montagem consiste em reunir signos que se comuniquem com um sentido linear de leitura da imagem. Desvendado o sentido, muitas vezes orientado pelo título ou contexto que se insere a obra, a coerência é conseguida. Pode-se enxergar a *montagem* como um concílio de várias visões plásticas sobre um mesmo suporte de modo a estabelecer uma comunicação entre eles ou criarem um sentido.

O último, e talvez mais recorrente dos sentidos da *montagem*, é aquele associado ao cinema: onde a estrutura narrativa é construída por uma sequência ininterrupta de cenas ou planos de imagem, anteriormente dispostos de forma diferente. O esquema cinematográfico e posteriormente, o televisivo, que lhe é complementar, produz um grande efeito norteador: montar é o conduzir. A montagem se configura na vídeo-arte e no cinema como os meios necessários por onde a estética artística flui e é percebida pelo observador.

Nos quadrinhos, a montagem é o coração da sequencialidade. Montar é justapor os quadros desenhados em sequência. É criar o ritmo da história. É dar sentido ao inúmero conjunto de imagens que lhes compõem. A montagem é conseguida, portanto, se utilizando dos requadros: as linhas fechadas que circundam o desenho ou parte dele, atribuindo tempo, velocidade e sentido a leitura, seja de forma tradicional (fig. 19), seja de forma inovadora (fig. 21). Esses requadros se organizam em vinhetas que por sua vez se constituem em pranchas, que comporão de forma imediata uma página. Assim como a montagem toma como parâmetro uma sequência finita e já tradicional de organização de sua exibição, daí porque a montagem cinematográfica pressupõe 16 quadros por segundo, os quadrinhos estão também circunscritos aos modelos gráficos de impressão, o chamado corte “ortogonal estático” (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 118)

Figura 18



Fonte: p. 26 do N° 02 de Sandman

Figura 19



Fonte: p. 18 do N° 65 de Sandman

Figura 20



Fonte: p. 03 do N° 01 de Sandman.

Figura 21



Fonte: p. 21 do N° 01 de Sandman.

Assim, idealiza-se, a partir de outros estudos que analisaram a dinâmica visual de organização das páginas de quadrinhos (Cf. BRAGA JR, 2005) e das análises das próprias páginas de *Sandman*, um esquema teórico-metodológico para analisar a montagem nas HQ's, que parte da composição das vinhetas ou requadros, sobre quatro princípios básicos:

(1) *Submisso à Narrativa Textual*, (Fig. 19), na qual normalmente aparecem requadros justapostos de maneira contínua e uniforme, sem alteração de tamanho, posição ou dimensão.

Normalmente se organizam em 3 ou 4 conjuntos de quadros, em fileira de $\frac{1}{3}$ ou $\frac{1}{4}$ da página. Esse tipo de montagem deixa o desenho dependente do roteiro e atribui a este uma maior responsabilidade de concepção, e que limita, por parte do quadrinhista, o uso do balonário ou texto, já que sua repetição demasiada implicaria em poluição visual da página.

(2) *Submisso à Narrativa Estética*, (Fig. 20), na qual os quadros se alternam de tamanho e posição para criar efeitos visuais nas páginas, independentemente da importância de determinada cena, normalmente com os elementos ultrapassando as cenas de requadro ou em proporções avantajadas ou ângulos inusitados. Esse esquema de montagem proporciona ao artista gráfico expor grandes elementos plásticos e visuais que enriquecem a composição visual da página como um todo.

(3) *Submisso à Narrativa Retórica*, (Fig. 21), na qual a disposição dos quadros e desenhos segue as necessidades da narrativa textual, necessariamente apoiando os objetivos de informação e conduzindo os sentidos do observador, como arquitetado na composição da montagem da figura 21, na qual o requadro é circular, imitando o olho mágico narrado na história. Apesar da riqueza plástica que essa técnica propicia, é comum que seu uso se limite entre algumas páginas de uma história, já que seu uso contínuo fragilizaria seu próprio efeito.

(4) *Submisso à Narrativa Tabular*, (Fig. 18), na qual os quadros e desenhos não se encaixam, necessariamente, nem na narração, nem na estética visual; mas na organização dos quadros na página, se alongando a fotografia ou recorte da imagem de acordo com o espaço disponível para construí-la, gerando imagens pouco funcionais e ações de preenchimento dos espaços vazios. Esse tipo de montagem é o menos expressivo dos quatro.

Figura 22

Figura 23

Figura 24

Figura



25

Fonte: p. 14 do N° 02 de Sandman Fonte: p. 15 do N° 02 de Sandman



Fonte: p. 16 do N° 02 de Sandman



Fomte: p. 17 do N° 02 de Sandman

Apesar da *Narrativa Retórica* ser mais frequente nos quadrinhos contemporâneos, posteriormente ao surgimento das *Grafic Novels*, encontra-se um crescimento considerado das *Narrativas Estéticas* como processos constitutivos da criação das imagens nos quadrinhos. Nesta sequência, (fig. 22 a 25), se percebe claramente como os quadros foram organizados seguindo um intuito estético geral e amplo, percebível apenas em página dupla, com a formação dos arcos e elipses emoldurando todos os quadros, e cujas estéticas de montagem apresentadas anteriormente encontram-se misturadas, principalmente nas figuras 24 e 25.

Já a montagem na perspectiva cubista, supracitada no início desse tópico, aparece nos quadrinhos com trabalhos cujas imagens foram criadas a partir da inserção de elementos estranhos ao desenho: fotografias, recortes, colagens de filmes e objetos tridimensionais, que inauguram uma outra linguagem na produção de quadrinhos.

2.4 A FRAGMENTAÇÃO NOS QUADRINHOS

Diretamente relacionada ao tópico anterior, a *fragmentação* pressupõe uma ruptura na unidade do todo. Uma imagem fragmentada é um recorte. Também se referencia como um processo de divisão de um todo, o que permite acessar passo-a-passo o processo de composição de uma imagem. Fragmentar, portanto, pressupõe decompor. Esse processo está na imagem da TV e do Cinema e nas modalidades de Gravura. E está na imagem publicitária exposta nos outdoors. A fragmentação pressupõe um deslocamento da imagem em si mesma, de modo a permitir ao observador recompô-la e atribuir-lhe sentido.

Nos quadrinhos, encontra-se presente e de forma nítida o processo de fragmentação do fluxo de acontecimentos através da imagem repetida. Elemento de composição frequente nos mangás,

inclusive na interrupção da narrativa linear com a introdução de cenas atemporais nas quais o autor discute o próprio processo de criação da história ou cena; o que lembra as experimentações estética de Eisenstein no cinema, com processo de fragmentação bem semelhantes⁷⁶.

Também nas ações de composição de sequências narrativas em que impera algum clímax particularmente relativo ao congelamento de uma imagem de aproximação ou detalhamento (como aqueles apresentados nas fig. 03 e 11). Encontra-se semelhança em quadrinhos produzidos em *Submissão a Narrativa Textual*, principalmente os produzidos a partir de adaptações literárias ou históricas, nos quais as cenas quadrinizadas se comportam mais como ilustrações que complementam o texto, criando assim uma performática fragmentação de uma possível sequência imagético-narrativa⁷⁷.

Nas figuras 26 e 27, se encontra dois exemplos de fragmentação. No primeiro (fig. 26), a sequência de falas é fragmentada e entrecortada com a imagem da plateia, com um tamanho maior e um padrão de cor contrastante (vermelho e verde). Os retângulos em branco ampliam ainda mais a sensação de fragmentação. No oitavo quadro dessa mesma página, houve uma quebra na cena, aparecendo apenas a mão do personagem, contribuindo para uma sequência harmônica da página. No segundo (fig. 27), uma única cena é feita em pedaços (12), que juntos compõe a imagem, mas se partiram para propiciar ao expectador uma visão escalonada e prolongada do momento.

Figura 26



Fonte: p. 14 do N°13 de Sandman

Figura 27



Fionte: p. 28 do N°13 de Sandman

⁷⁶ Como aqueles do filme “Outubro” de 1927.

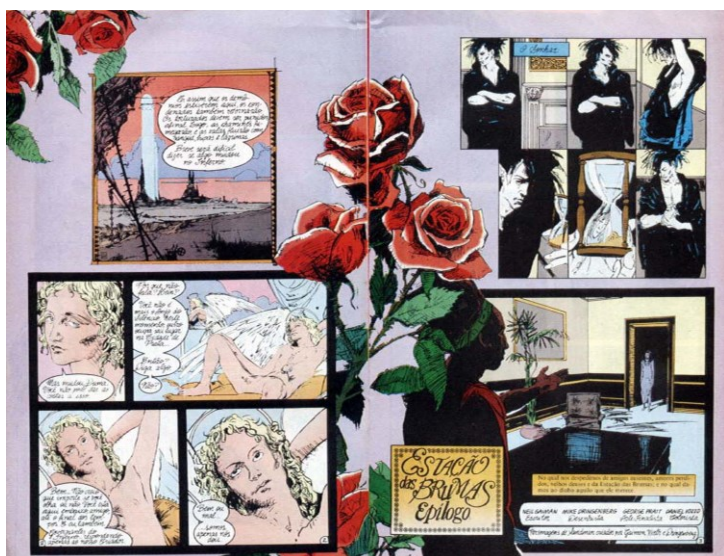
⁷⁷ Um bom exemplo disso foi a publicação “Casa Grande e Senzala em Quadrinhos” de Gilberto Freyre. Elementos presentes também no vol.1 do álbum “Passos Perdidos, História Desenhada” de Roberta Cirne e Danielle Jaimes, ambos publicados em Recife (PE).

Enfim, fazer quadrinhos é compor uma sequência de imagens fragmentadas que podem despertar uma compreensão sobre seus significados. Bons quadrinhistas, cientes disso, conseguem, através desses fragmentos, tecerem verdadeiras colchas estéticas de significado atemporal.

2.5 A GEOMETRIA NOS QUADRINHOS

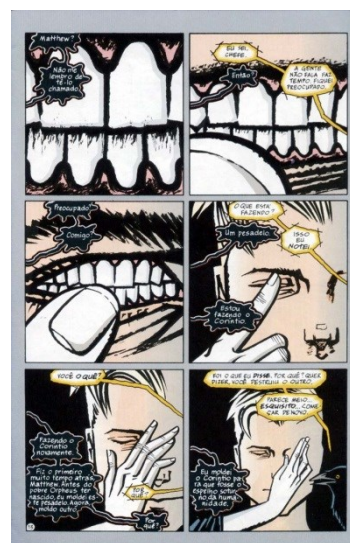
“A geometria constitui (...) uma linguagem abstrata capaz de criar o espaço plástico de uma obra sem recorrer à figuração naturalista.” (SENAC, 2008, s/p). Apesar de ser de conhecimento geral que a geometria, enquanto princípio, tem sido aplicada na arte desde o séc. XV, foi com os movimentos de arte moderna que ganhou um status mais amplo e nostálgico, cujas referências estão válidas até os dias atuais (GOMBRICH, 2002). A segunda grande efervescência da geometria no modernismo inaugurou, grosso modo, uma racionalização na produção da arte; esquemas pré-programados de criação da arte, baseados nos cálculos e no planejamento das formas constitutivas.

Figura 28



Fonte: p. 02 e 03 do N° 28 de Sandman

Figura 29

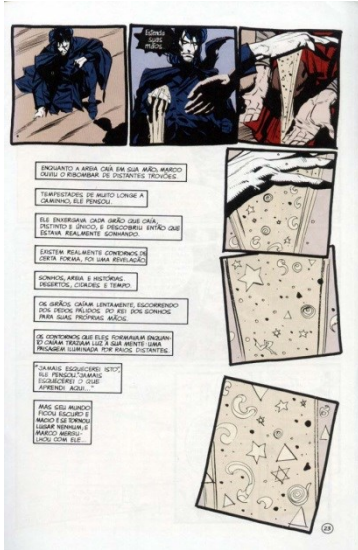


Fonte: p. 15 do N° 57 de Sandman

Um dos efeitos mais comuns nos quadrinhos ocorre pela justaposição dos quadros, gerando efeitos métricos a partir das formas conhecidas, a começar pelo quadrado, como na fig. 28, na qual os polígonos se alternam entre as páginas organizando a sensação de harmonia. Já na fig. 29, os quadrados regulares são usados para indicar a simetria necessária para a indicação de movimento.

Figura 30

Figura 31



Fonte: p. 24 do N° 39 de Sandman



Fonte: p. 27 e 28 do N° 36 de Sandman

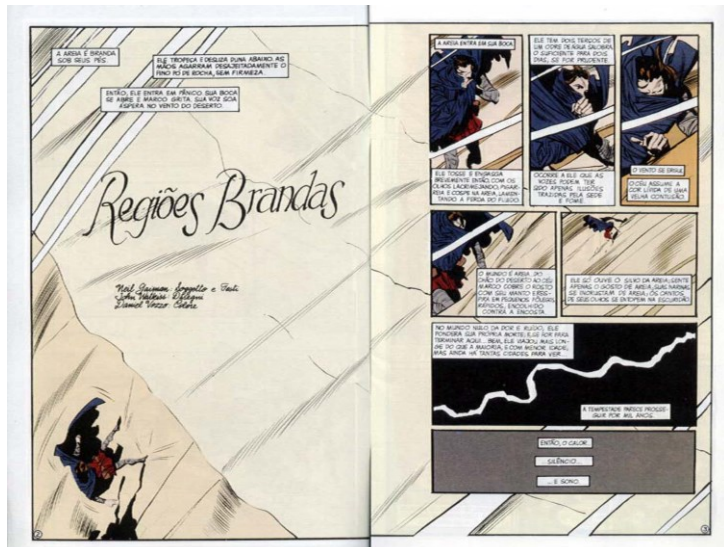
A geometrização da composição sequencial também é sentida no posicionamento das legendas e do texto balonado. Na fig. 30, se percebe como os retângulos de texto se harmonizam com as imagens em dois blocos regulares, onde ordem e desordem se manifestam de forma inversa. Cadência racional também presente nas sequências logo abaixo (fig. 32 e 33), os textos se intercalam de posição, subindo e descendo na verticalidade dos requadros, na fig. 32, e se alternando em cima e em baixo, pequeno e grande, do lado esquerdo e do lado direito e por fim centralizado, na fig.33:

Figura 32



Fonte: p.. 03 do N° 43 de Sandman

Figura 33



Fonte: p. 04 e 05 do N° 39 de Sandman

Por mais que essa *geometrização racional* do fazer artístico se torne ideal, regendo os espaços, as linhas e os planos de criação de qualquer imagem, mesmo quando esteja vinculada a

uma abstração da forma figurativa; há, sobremaneira, um caráter estático e matemático na criação, terminando por ter ainda grande influência no design e na arquitetura e, por conseguinte, nos quadrinhos.

2.6 A Sinuosidade nos Quadrinhos

A sinuosidade atribui à imagem uma constituição cujas linhas ondulam e se curvam, atribuindo agilidade e elasticidade ao objeto retratado ou construído, estabelecendo um nível de unidade plástica à composição. A sinuosidade tende a desenvolver na arte um ritmo contínuo por onde a imagem se desenvolve. O observador fica preso a esse acompanhamento visual, se demorando na apreciação e sendo por ela conduzido. Essa condução também se relaciona com a sensualidade, percebida imageticamente como curvilínea, isto é, fluida, feminina e por isso sinuosa!

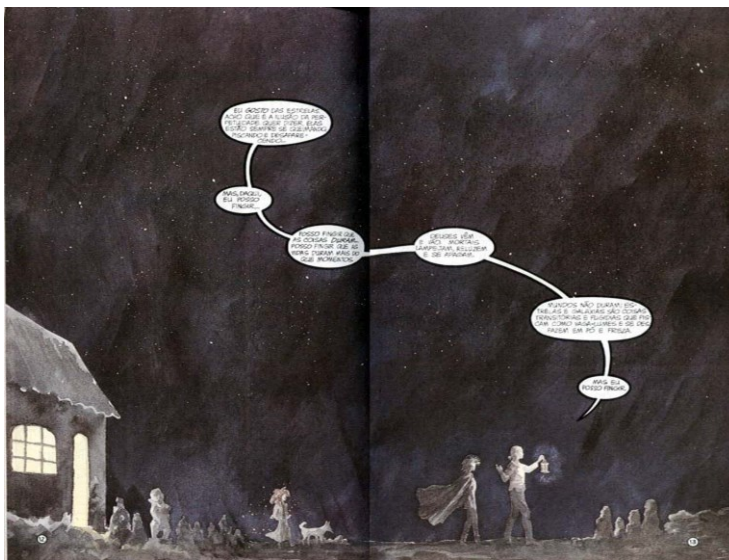
Ao se retomar as figuras 22 a 25, pode-se perceber como a sinuosidade das linhas que marcam os requadros, pode contribuir para a dinamicidade dos desenhos organizados em uma página. Elas transportam o observador pelo caminho idealizado pelo artista, evitando assim seu desvio ou rebeldia na apreciação de seu produto.

Figura 34



Fonte: p. 07 do N° 29 de Sandman

Figura 35



Fonte: p. 14 e 15 do N°48 de Sandman

Na fig. 34, fica evidente o desempenho da composição sinuosa que norteia o leitor no decorrer da cena, inspirando uma movimentação única e apreciativa. Andamento ainda mais evidente na fig. 35, na qual, em uma cena dupla em uma grande mancha escura, um “s” conduz o leitor pelos informes necessários. É perceptível também que, a partir da composição dos personagens na parte de baixo da página dupla, os elementos formam uma curvatura ascendente,

partindo da ponta do teto da casa, baixando pela cabeça da menina no meio da página até o alto da cabeça do garoto na página seguinte, formando uma curva, sinuosa e invisível. Esse arrasto do olhar, idealizado pelo artista gráfico, ocasiona o alongamento da criação visual e atribui à composição uma plasticidade que garante uma apreensão significativa da imagem.

2.7 A Repetição nos Quadrinhos

Apesar da grande associação que a ideia de *repetição* tem com a industrialização, a modernidade e a massificação, deve-se aproximá-la daquela conceituação surgida no trabalho de Pollock, no qual a composição segue uma perspectiva de homogeneidade em que não há ênfases a forma. Apesar de sua linguagem seguir uma tendência do expressionismo espontâneo, produzindo imagens que podem receber atribuições adjetivas que não corroborem diretamente com a ideia, tais como, “sujo”, “caótico”, “desordenado”, essa ambientação permite que o observador desenvolva um olhar inquietante sobre a obra visual, efeito esse reinserido na produção de determinadas imagens contemporâneas e nos quadrinhos apresentados mais adiante.

Antes, outras acepções do conceito de *repetição* se apresentam, como por exemplo, a questão do ritmo visual ocasionado pela repetição dos planos e sequências; gerando harmonia ou desarmonia ao passo que se constrói regularmente. Resgatando as figuras 04 e 05 e, ainda, as de 07 a 11, encontrar-se-ão amostras da repetição como descrito acima.

Além disso, uma terceira circunstância aqui se insere: a repetição não propriamente está apenas na imagem real, visível, mas também em suas representações⁷⁸. Nas histórias em quadrinhos, os elementos sígnicos da composição visual, mas que não são diretamente o desenho, a forma e a cor, agem, gerando interferência e repetição. São eles: os balões e as legendas, e em terceiro momento, o texto; que, nessas circunstâncias, assume função imagética ao desvelar a imagem ou repeti-la. Nos quadrinhos se desenvolve momentos onde o texto de suas narrações ou diálogos estão vinculados à cena visualizada, repetindo-a, criando um ritmo de visualização imagética que, por muito tempo, se configurou como símbolo da linguagem das HQ's, no qual o texto descrevia a imagem.

Figura 36

⁷⁸ Aqui se resgata o trabalho conceitual de Joseph Kosuth chamado “Uma e três cadeiras” de 1965, no qual a cadeira está artisticamente *representada* em uma fotografia, em um texto e em uma cadeira “real” que separa suas representações anteriores.



Fonte: p. 24 do N° 15 de Sandman

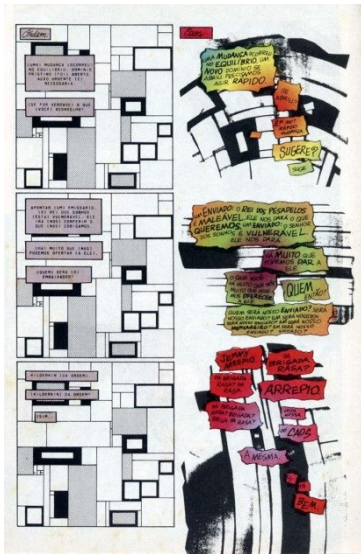
Os balões e legendas, significados em círculos ou elipses, em quadrados ou retângulos, vão se repetindo nas páginas; criando uma sequência rítmica que corrobora ou não para a harmonia visual da página. Alguns artistas, ao reconhecer essa importância visual, se utilizaram de grandes composições plásticas, a partir desses balões e legendas, direcionando-os como elementos integrantes do desenho; não os substituindo em seus sentidos básicos, como no caso dos quadros de Will Eisner, mas auxiliando na percepção visual do caráter de fruição da imagem na página.

Um último sub-conceito retirado da *repetição* no caso das HQ's ocorre com a utilização da cor (fig. 36). Considerando a necessidade de repetição demasiada de desenhos que, justapostamente, criam uma sequência, a cor repetida cria um efeito de padrão específico dos quadrinhos. Se essas manchas forem separadas de suas linhas fechadas que cercam e delimitam sua aparência, o desenho, não estarão em plena concordância com os sentidos do abstracionismo? A composição torna-se, portanto, um elemento imprescindível para o ordenamento dessas imagens.

2.8 A Abstração nos Quadrinhos

Ao se deparar com a explicação do conceito de abstração, a saber: “(...) o uso de formas e cores liberadas da função de descrever a aparência de coisas reconhecíveis” (SENAC, 2008), visualiza-se não só a ação de depuração da imagem – mais costumeiramente relacionada a esse conceito – mas também uma representação de liberdade na composição e registro da imagem que não segue os parâmetros pré-estabelecidos no processo de figuração. É o rompimento das formas conhecidas ou esperadas tradicionalmente, em determinado segmento, que o configuram como abstrato.

Figura 37



Fonte: p. 12 do N° 24 de Sandman

Figura 38



Fonte p. 10 e 11 do N° 56 de Sandman

O raciocínio do abstracionismo ou do neo-plasticismo, por exemplo, se dá através da cor que, ao estruturar um novo processo de construção da imagem, simplificador de sua composição, busca aquilo que é necessário para a percepção artística; uma percepção que passa a ser cromática e não necessariamente dependente do figurativo, como apresentado nas figuras 37 e 38. Percebe-se ainda este verticalismo de composição do neo-plasticismo, presente nos mangás. As composições dos quadros em algumas histórias japonesas, emolduradas por tonalidades de impressão azul, rosa e verde, dissociadas do monopólio do preto, não seriam inovação estética similar àquela imposta pelo neo-plasticismo de Mondrian, em suas composições numéricas? Nesse caso, seu estilo abstrato estaria atrelado à questão da composição e da geometria, já debatido em tópico anterior.

Uma última concepção da abstração nos quadrinhos se dá com a redução da imagem em seu significado mais básico, como o exercício de desconstruções do desenho de um boi feito por Picasso, reduzindo-o a apenas três traços. É assim que o traço, característico dos quadrinhos e próximo à abstração, poderia se configurar, no desenho de Henfil, um abstracionismo aceitável⁷⁹. A abstração nos quadrinhos termina por se configurar como uma imagem não-icônica, isto é, qualquer imagem que não represente algo que se assemelhe a um tema reconhecido (McCLOUD, 2005).

⁷⁹ Seu traço característico, quase abstrato, passou a ser reconhecido pela crítica especializada como um desenho caligráfico, isto é, espontâneo. Detalhe que o aproxima ainda mais das técnicas contemporâneas de produção de pinturas abstratas.

2.9 A Profusão nos Quadrinhos

É o excesso de elementos na composição dos trabalhos que se reconhece como Profusão. Nota-se uma certa tendência na construção da imagem na história da arte, em várias escolas, por uma busca pela nitidez. Particularmente uma nitidez na técnica utilizada pelo artista: não se deixava marcas nas pinceladas, não se evidenciava as marcas do escopo, não se desfocava a imagem fotografada; o desenho estava limpo e arte-finalizado, e assim por adiante. A ideia de profusão traz uma ótica cuja observação da obra de arte contempla um caráter visual que poderia ser adjetivado como poluído, confuso, cheio, complexo; por onde a criação se desenvolve. Dessa forma, estruturas complexas se desenvolvem a partir do acúmulo de elementos simples. (SENAC, 2008)

Nos quadrinhos, a profusão se apresenta de forma incontestante: quadros, requadros, linhas em negrito, balões, textos e legendas se aglomeram sobre desenhos simples e complexos, preto-e-branco e coloridos; formando uma série de composições únicas, muitas vezes sem delimitação evidente (como nas fig. 39 e 40).

Figura 39



Fonte: p. 16 do N° 29 de Sandman.

Figura 40



Fonte: p. 17 do N° 29 de Sandman.

Figura 41



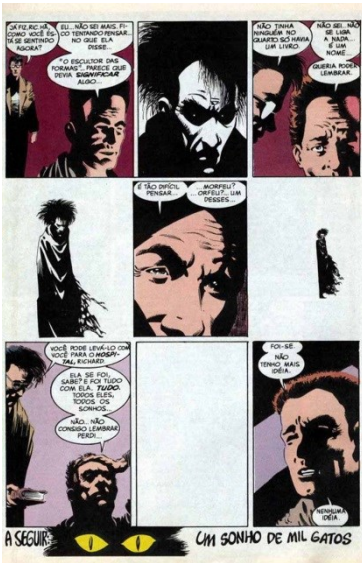
Fonte: p. 12 do N° 37 de Sandman.

Como um dos principais elementos da profusão nos quadrinhos é a abundância textual, é comum encontrar nas HQ's uma quantidade significativa de legendas e balões que, ao passo que são dispostas nas páginas, criam um efeito bem particular dessa expressão artística (fig. 41).

Quando o artista tem conhecimento desse efeito, procura desconstruí-lo, de maneira a criar espaços gráficos que, estrategicamente dispostos, anulam o efeito visual da profusão. A poluição

visual dos vários desenhos ladeados ganha outros contextos com a inserção de um requadro branco, ou ainda anulando a indicação de sarjetas ou a delimitação do quadro, o que pode ser visualizado nas fig.42 a 44. Na figura 42, há uma profusão de texto que, devido à montagem submissa à narrativa textual, com requadros do mesmo tamanho, enfatiza ainda mais a pressão visual dos desenhos sobre as falas nos balões, enaltecendo o efeito acochado dos sinais gráficos (linhas de balões, das letras e dos próprios desenhos). O efeito é minimizado alternando balões sem fala entre aqueles com fala. Ao compararmos as figuras 41 e 42, essa diferença fica evidente.

Figura 42



Fonte: p. 25 do N° 17 de Sandman

Figura 43



Fonte: p. 07 do N° 19 de Sandman.

Figura 44



Fonte: p.38 do N° 24 de Sandman..

Na figura 43, a profusão de imagens é desconfigurada com a anulação do cenário e das cores de fundo do penúltimo quadro em contraste com o grande balão do texto presente. A fig. 44 apresenta um detalhe importante quanto à questão da profusão: legendas estão sobre um fundo lilás, alguns balões com fonte em preto e fundo branco e outros, com a fonte branca no fundo preto. Vê-se que a disposição e inserção do texto na página quadrinizada também é um dos indicativos de profusão. Quando cientes disso, os artistas se utilizam da diferenciação de cor, tamanho e formato das fontes, evitando evidenciar a profusão nas páginas. As interpretações para a inserção destas diferenciações no balonário e nas legendas recaem no intuito do artista de imprimir personalismo nas falas das personagens. Entretanto, levanta-se aqui a hipótese de que se destinam não somente a essa função supracitada, mas também à estética da página, em si, a produzir uma harmonia dos elementos visuais e gráficos construídos. Quando organizados, esses sugerem ao leitor/expectador uma agradabilidade na aceitação da montagem disposta na página e, por conseguinte, uma melhor leitura/legibilidade.

2.10 A Distorção nos Quadrinhos

A partir do momento que algo tenha sua função ou percepção alterada da normalidade, ou melhor, do consenso social que percebe a coisa de uma determinada maneira já consolidada, diz-se que esse algo foi distorcido. Distorcer, portanto, é uma alteração do estado original de um dado objeto. Vem-se discutindo nesse trabalho o desenho enquanto imagem ou a imagem enquanto desenho. Este, quando distorcido, costuma receber a alcunha de “estilizado”. Isto é, estilizar um traço, risco ou ranhura, é alterar sua forma tradicional ou cotidiana, regularmente aplicada a determinado objeto, alterando características típicas do desenhar, desde a proporção dos objetos, as leis de perspectiva, de composição e enquadramento. As figuras 21 e 22 têm suas composições com desenhos distorcidos; em igual momento, ao resgatar as figuras 39 e 40, percebe-se o mesmo fato. Desse modo, cada artista/desenhista, a deter-se em traço específico e singular, possui algum nível de distorção em relação aos outros, que sigam uma técnica acadêmica ou clássica por exemplo, percebida pela maioria dos leitores como tradicional.

Figura 45



Figura 46



Figura 47



Fonte: p. 31 do N°01 de Sandman.

Fonte: p. 5 do N° 02 de Sandman.

Fonte: p. 21 do N°17 de Sandman.

Entretanto, a distorção também se apresenta em outros recursos visuais presentes nos quadrinhos. O traço, elemento básico da constituição de uma página de HQ, pode se apresentar de formas não usuais nos balões, nos requadros e nas fontes. Essa distorção proposital é uma das mais reconhecidas expressividades gráficas dos quadrinhos.

Essas propriedades do balonário, do rabicho e seu requadro, já foram apresentadas por muitos pesquisadores (CIRNE, 1970; CAGNIN, 1975; EISNER, 1989; 2005; RAMOS, 2009), não sendo

aqui aprofundados; porém, nada impede que se perceba sua configuração como instrumentos de distorção da imagem (em seu sentido textual, da interpretação da leitura e, em sua percepção visual, na configuração gráfica). A irregularidade do requadro confere à imagem um caráter de apreensão e medo (fig. 45), ou de instabilidade e descrença, pela angulação de todos os quadros da página (fig. 46); e, ainda, o traço serrilhado e as angulações triangulares enfatizam perigo incisivo e preeminente (fig. 47).

Feita essa deca-análise do processo de contribuição das páginas do álbum, parte-se para um segundo momento, no qual se tece uma breve consideração acerca da estética própria de cada linguagem de HQ.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando os manuais se referem à criação de histórias em quadrinhos, o fazem avaliando o ambiente sócio-cultural em que outrora foram produzidos, origem esta das nomenclaturas características de cada um dos segmentos estilísticos que compõe o universo das HQ no mundo⁸⁰.

Antes de qualquer dos fatores específicos de cada um dos tipos de quadrinhos, deve-se levar em consideração que suas imagens são construídas a partir de um roteiro que necessariamente precisa contar uma história; não simplesmente passar um sentimento ou emoção, mas comunicar um acontecimento. Com isso em mente, deve-se resgatar a natureza de sua própria concepção, como discutido em capítulo anterior, que é sequencializada. Não é só devido ao número contingente de quadros justapostos que forma uma sequência narrativa, mas desde o seu processo de criação que, na maioria das vezes, é particionado.

O exemplo mais interdisciplinar desta concepção autoral está no comic americano. No início, o estilo americano de fazer quadrinhos, possuía “Layout claros e diagramáticos, figuras inteiras em ação, linhas suaves e fluídas (...)” (MCCLOUD, 2008, p. 225). Porém, esse comic não demorou com estas características. A industrialização e a mercantilização modificaram esse processo. Nesse tipo de HQ, diversos personagens dividem a autoria da criação de um projeto em quadrinhos: roteiristas, desenhistas, argumentistas, arte-finalistas, coloristas e editores; configurando o processo de criação, em um caráter mecânico que se reconhece como verdadeira “Linha de Montagem”, clara associação dos elementos Tayloristas e Fordistas na produção sequencial, dispersando a autoria e criando um notório senso de alienação:

Até o momento em que as HQ eram obra de uma só pessoa, ou no máximo duas, sobressaiam quase sempre o estilo e a criatividade singulares de cada autor. Com a entrada do método ‘linha de produção’, dezenas de novas páginas eram produzidas diariamente por diversas mãos que trabalhavam juntas. Assim, a exclusividade de um estilo, de um formato,

⁸⁰ Esclarecendo: Fumetti, Gibi, BD, HQ, Comic, Manga, Historieta, etc...

se perdia. O próprio jeito de desenhar o corpo humano dos personagens passou a ser uniformizado, para que se facilitasse sua reprodução por autores diferentes. O quadrinho perdia assim seu valor autoral, e passava a ter um valor mais comercial. (BARROSO, 1994, p. 83)

O comic americano desenvolveu uma estética bem particular: a homogeneização do desenho, do enredo e das características sequenciais. Como se trata de um produto feito a diversas mãos, cada uma das personalidades envolvidas interfere drasticamente na imagem final da HQ. Nesse momento, se configura, talvez, a crítica frankfurtiana, tão resgatada nesses momentos em que a reprodutibilidade técnica desmaterializa a aura da obra de arte: a imagem concebida pelo roteirista é reconfigurada na capacidade de expressão do desenhista que já tem certa liberdade de (re)criar as cenas em ângulos, profundidades e recorte fotográfico diferenciados. Seu lápis, por sua vez, pode sofrer apagamentos, supressões ou destaques, de acordo com o arte-finalista, que acrescenta ranhuras, contornos, grafismo chapados e apliques, que terminam por atribuir volume ao desenho. O colorista é o quarto artífice que acrescenta mudanças estéticas ao trabalho, ao passo que ambienta, através de sua expressão cromática, cada quadro pós-finalizado, realçando ou massacrando o trabalho dos profissionais anteriores.

O Comic tradicional enquadra uma ambientação plurifacetada no processo de criação da imagem quadrinizada. E não se deve esquecer o papel do agente decisivo na criação da imagem na HQ: o editor. Montagens, redesenhos, supressões e mudanças estilísticas são orientadas por esse personagem que assina, com o mesmo peso dos demais, a criação da publicação.

Sabe-se ainda que se insere nesse ínterim a dinâmica do mercado. Como as produções de Comics são intermináveis, a continuidade de determinada história ou arco, ou até o estilo do desenhista são controlados pela vendagem. Como se pode falar de criação então? O destaque acomete os artistas que conseguem burlar esta lógica do Comic e inserirem linguagens pessoais e não se submeterem, por completo, aos parâmetros do consumo. Quase como despertos dessa alienação da linha de produção do Comic, assumem o roteiro, o desenho, a arte-final e até as cores, e não se deixam suprimir pelos editores. Quando não assumem todas as etapas, procuram trabalhar com os mesmos artistas e acompanham de perto suas produções⁸¹.

Já a criação das imagens em outras linguagens do desenho sequencial se dá de maneira bem diferente: do quadrinho brasileiro (do Gibi Brasileiro), no qual aquelas fases são incorporadas na maioria das vezes pelo mesmo artista, ou da *Bandé Dessinée* europeia, na qual basicamente só existe a figura do desenhista ou do roteirista, quando da não ocupação destas funções pelo mesmo indivíduo; nota-se uma relativa autonomia editorial, já que o artista vai publicando nos semanários,

⁸¹ É o caso de Frank Muller, com o Demolidor, Bill Sienkvitz, com os Novos Mutantes, e Neil Gaiman, com seu Sandman, que, apesar da produção de 75 exemplares e um pouco mais de 1000 páginas, contou apenas com a participação de seis a sete desenhistas e foi acompanhado de perto pelo autor que descrevia as cenas visualmente em narrativas imagéticas e que terminou por assinar sua arte descritiva e sua expressão onírica.

páginas sem fins evidentes e que posteriormente serão reunidas em álbum de luxo lançados uma ou duas vezes por ano. O espaço onde ocorre a criação e o tipo de publicação configuram um perfil diferenciado para a construção das imagens nestas HQ's.

Páginas maiores permitem a presença de mais quadros figurativos tanto na horizontal quanto na vertical. Logo, elementos como montagem e tempo são diferenciados. O estilo de desenhar, conhecido como 'linha clara', que, devido ao predomínio do preto-e-branco e à necessidade de retratação realista de cenários, já que se ocupam da criação de ambientes complexos e rebuscados de informação e detalhes com a "constante reiteração desses ambientes a cada página" (McCLOUD, 2008. p. 242), faz surgir elementos bem particulares: "A característica principal da *lineé claire* era a limpeza dos traços e a ausência de sombras, hachuras e outros recursos (...) uma grande liberdade na escolha de cores para que se imprimisse as histórias, já que havia grandes áreas vazias, desprovidas de traço." (BARROSO, 2004, p. 95).

O mangá apresenta também segmentos distintos na configuração do desenho, invertendo a arte-final americana e elementos similares aos da BD europeia com traços finos e limpos nos rostos e membros, e rebuscados e complexos nos cabelos, adornos e roupas; inserindo em suas construções elementos cômicos como as miniaturas de personagem, sinais gráficos extravagantes com metalinguagem beligerante e a grande inserção imagética de onomatopeias. Quando relacionados à verticalidade das montagens dos quadros e à leitura invertida ao modo ocidental, tem-se uma HQ facilmente identificada como mangá. Essa associação visual é tão forte que vários mercados estão produzindo "mangás nacionais", quadrinhos produzidos em localidade com elementos dos mangás japoneses. (BRAGA JR, 2005).

Em vários desses estilos descritos acima, mas principalmente nos Comics e BD, encontra-se algo que pode ser chamado de subgênero técnico e estilístico ligado às nacionalidades. Um estilo que procura quebras com os estilos tradicionais de cada local ou que lida com temáticas que não são de âmbito comercial por excelência: os undergrounds.

Contemporâneos dos videoclipes, da computação gráfica e do controle remoto (zap), estes quadrinhos [*undergrounds*] de autor, com "temática adulta", investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), **na ruptura da linguagem tradicional de HQ**, na velocidade em que os fatos ocorrem e na **quantidade de informações** (visuais e verbais) transmitidas ao leitor (...) (SANTOS, 1995, p. 54) [grifo meu]

O underground pressupõe um produto perigoso para o mercado, cuja estética visual de criação, deferindo da comercial, inaugura uma linguagem que não é aceita por muitos (afinal, se fosse, seria comercial!), de recortes e acabamento não usuais e góticos ou agressivos em sua construção. Não há outro mecanismo que os configure de forma diferente.

A observação continuada e boa parte dos dados apresentados nas sequências anteriores acerca das páginas da revista *Sandman* conduzem para o aceite desta influência underground, sobrepujando a estética do comic.

Em outras palavras, traçar um panorama do desencadeamento de mudanças estilísticas na perspectiva das artes visuais que, pouco a pouco, conduzem a compreensão, não do surgimento dos quadrinhos, mas do início de uma nova estilística que permitiu o início da sua expressão artística. Um panorama da Teoria da Arte aplicada aos quadrinhos é o ingrediente final para atestar aos quadrinhos seu local da hierarquia nas artes universais, assumindo o nono local no fim da lista arquitetada no início desse tópico.

Portanto, para compreender a linguagem dos quadrinhos é necessário considerar essas dimensões de organização visual que são fortemente inerentes à produção das HQs.

REFERÊNCIAS

BAGNARIOL, P. “Graffiti e quadrinhos na história da arte” in BAGNARIOL, P. et al. **Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos**. Belo Horizonte: s/Ed, 2004, p. 05-74.

BARROSO, F. A. “História recente dos quadrinhos” in BAGNARIOL, P. et al. **Guia Ilustrado de Graffiti e Quadrinhos**. Belo Horizonte: s/Ed, 2004, p. 75-154.

BRAGA JR, A. X. **Desvendando o Mangá Nacional: uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos japonesas no Brasil**. Recife: UFPE, 2005. (Dissertação de Mestrado em Sociologia).

CAGNIN, A. L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CIRNE, M. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

DONDIS, D. A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FEIJÓ, M. **Quadrinhos em Ação**. São Paulo: Moderna, 1997.

GOMBRICH, E. H. **História da Arte**. São Paulo: LTC Editora, 2002.

GROENSTEEN, T. **Histórias em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Ed. Moderna, 1994.

McCLOUD, S. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2008.

McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2005.

McCLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: MBooks do Brasil, 2006.

MOYA, A. de. **História das Histórias em Quadrinhos**. 2ªed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1993.

QUELLA-GUYOT, D. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Edições Loyola, 1994.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, R. E. dos. **O caos dos quadrinhos modernos**. **Comunicação e Educação**, São Paulo, n. 2, jan./abr. 1995. Disponível em: [_http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4241/3972>](http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4241/3972). Acesso em : 27 fev. 2009. p. 53 a 58.

SANDMAN. Roteiro de Neil Gaiman. [Diversos Desenhistas]. N. 1-75. 1989-2001. São Paulo: Editora Globo. [Acervo digital]

SENAC. SERVIÇO SOCIAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL. Curso de pós-graduação em artes visuais – cultura e criação. Verbetes. CD-ROM. São Paulo, 2008.

Submetido em: 12/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.

OS QUADRINHOS ITALIANOS PÓS-77 E O POVO PORVIR: RANXEROX E SQUEAK THE MOUSE

THE ITALIAN COMICS POST-1977 AND THE PEOPLE TO COME: RANXEROX AND SQUEAK THE MOUSE

10.19177/memorare.v6e22019185-202

Alexandre Linck Vargas⁸²
Ciro Inácio Marcondes⁸³

Resumo: Os quadrinhos italianos, a partir do movimento de 77, são marcados pelas experiências das revistas *Cannibale* e *Frigidaire*. Criadas por Stefano Tamburini, é nelas que histórias em quadrinhos como *RanXerox*, de Tamburini e Tanino Liberatore, e *Squeak the Mouse*, de Massimo Mattioli, são publicadas. Não só esteticamente ligadas às revoltas de 1977, assim como ao seu fracasso revolucionário, essas HQs problematizam o estatuto da modernidade dos quadrinhos, dialogando com as vanguardas artísticas e, ao mesmo passo, instaurando um tempo distinto aos regimes da arte. Busca-se, portanto, investigar esteticamente e narrativamente nesses quadrinhos italianos pós-77 sua potência mítica, temporalidades heterogêneas e apelo a um povo porvir.

Palavras-chave: Quadrinhos italianos. Povo. Regimes da arte. Modernidade. Movimento de 77.

Abstract: The Italian comics, in the movement of 1977, are marked by the experiences of the magazines *Cannibale* and *Frigidaire*. Created by Stefano Tamburini, it's where comics as *RanXerox*, by Tamburini and Tanino Liberatore, and *Squeak the Mouse*, by Massimo Mattioli, were published. Not only aesthetically linked to the 1977 revolts, but also to their revolutionary failure, these comics problematize the status of the comic book modernity, dialoguing with the artistic avant-garde and, at the same time, establishing a distinct time for art regimes. Therefore, we seek to investigate aesthetically and narratively in these Italian comics post-1977 their mythic power, heterogeneous temporalities and appeal to a people to come.

Keywords: Italian comics. People. Regimes of Art. Modernity. Movement of 1977.

1 OS QUADRINHOS ITALIANOS PÓS-77 E O POVO PORVIR: UMA INTRODUÇÃO

Em diferentes ocasiões, Deleuze reafirmará que à arte falta o povo. “Não há obra de arte que não faça apelo a um povo que não existe ainda” (DELEUZE, 2015, p. 398). Essa ausência não implica na clássica premissa de que para a arte é preciso adestrar o povo, esclarecê-lo, de modo a tornar o espírito apto para o gigantismo das obras que lhe são apresentadas. Pelo contrário, a ausência de que fala Deleuze é o chamamento a uma geografia acidental, lugar de encontro ele próprio sem território definido, movimento de saída em que o povo precisa escapar de sua própria história e da identidade que o constitui enquanto povo para que se agence pelas sensações

⁸² Doutor em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor em tempo integral da Universidade do Sul de Santa Catarina; E-mail: linck.alexandre@gmail.com.

⁸³ Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília. Professor da Universidade Católica de Brasília. E-mail: ciroimarcondes@hotmail.com.

compostas na arte os afetos e perceptos desterritorializados. (DELEUZE; GUATTARI, 2010). Esse povo por florescer, portanto, não é o povo de um sistema de opinião a se reformar, mas a linha de fuga da própria opinião, tendo com a arte contato, mas também contágio, capaz de desarticular as percepções e afecções dominantes e fazê-las vagar sobre afetos e perceptos puros que serão novamente postos em ação em outros personagens e paisagens. A toda arte é imanente uma primavera dos povos. Daí a recorrência sintomática da produção artística sempre após um processo revolucionário fracassado reunir em seu seio potências não consumadas de um povo porvir.

É o caso da revista italiana bolognesa *Cannibale*, publicada entre 1977 e 1979, na primavera do movimento de 77. Criada por Stefano Tamburini, em referência à revista dada homônima de Picabia, dava continuidade à numeração da publicação de 1920. *Cannibale* (re)começou a partir da número três, com Tamburini e Massimo Mattioli. A segunda edição da revista italiana ganharia quatro capas alternativas e a propositalmente confusa estratégia editorial de numerá-la como quatro, cinco, seis e sete, desta vez com a colaboração adicional de Filippo Scòzzari e Andrea Pazienza. Já a terceira edição, numerada como zero, acrescentaria Tanino Liberatore (CASTALDI, 2010). A *Cannibale* traduzia a contracultura italiana, descolada das demandas hegemônicas partidárias ou para-partidárias pós-68, ironizando qualquer *Compromesso storico*, inclusive e sobretudo aquele entre a Democracia Cristã e o Partido Comunista Italiano. Embora ocupações das universidades de Palermo, Milão e Roma já houvessem acontecido, contribuindo para a escalada da tensão, foi em Bologna, no dia 11 de março de 1977, com a morte de Francesco Lo Russo, estudante integrante da Lotta Continua, morto enquanto fugia da polícia no confronto entre a associação católica Comunione e Liberazione e membros do movimento que colocou a cidade no epicentro dos protestos. Bologna fora o que se chamou “o lado criativo do Movimento” (CASTALDI, 2010). Era lá que havia o coletivo ironicamente identificado “maodadaista” *A/traverso*, uma das primeiras rádios livres, a deleuzeana *rádio Alice*, inspirada na análise de Deleuze em *Lógica do Sentido*, e um crescente cenário musical independente concomitante à explosão internacional do punk rock. Também fora na Universidade de Bologna que Umberto Eco criou seu curso *Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo* (DAMS).

Esteticamente, os quadrinhos pós-77 da *Cannibale* procederiam negando qualquer compromisso nacional, dando as costas para o que havia então de mais moderno pós-68 nos fumetti, acusando o exotismo nas aventuras de Hugo Pratt e a vida burguesa nas fantasias de Guido Crepax. Interessava-os mais a espontaneidade do underground americano ou das revistas satíricas francesas. Rolnik (2000, p. 452-453), a respeito da antropofagia brasileira, comenta que “estendido para o domínio da subjetividade, o princípio antropofágico poderia ser assim descrito: engolir o outro, sobretudo o outro admirado, de forma que partículas do universo desse outro se misturem às que já povoam a subjetividade do antropófago e, na invisível química dessa mistura, se produza uma

verdadeira transmutação”. Porém, nunca fora do intuito do Manifesto Antropófago, de Oswald de Andrade, circunscrever a antropofagia a uma brasilidade. “Única lei do mundo. Expressão mascarada de todos os individualismos, de todos os coletivismos. De todas as religiões. De todos os tratados de paz.” (ANDRADE, 2009, p. 504). Por isso, conforme adenda Rolnik, a antropofagia é uma subjetividade que pode estar mais ou menos ativa dependendo do contexto sociocultural.

RanXerox, estreante no terceiro número e que viria a ser o personagem mais famoso da *Cannibale* no Brasil da redemocratização por meio da revista *Animal* de 1988, foi criado por Tamburini quando voltava de ônibus depois de mais uma batalha com a polícia e, pela janela, viu um grupo de estudantes chutando uma fotocopiadora. No quadrinho, em uma Roma, também de 1988, estruturada em dezenas de níveis, RanXerox era um androide construído por estudenliquentes com base numa máquina Xerox roubada. Criado para que pudesse se drogar, comer, beber e transar, Ranx também servia para fazer alguns serviços para o seu criador, que era perseguido político. Durante um reparo, onde seu potenciômetro de agressividade estava disparado, a polícia encontra os estudenliquentes, que são prontamente assassinados, cabendo a Ranx revidar na mesma proporção. “Tamburini tem fascínio pela questão da cópia. Duas de suas criações, Snake Agent e Yorga, são simplesmente cópias distorcidas e remontadas de antigas HQs norte-americanas com textos alucinados inseridos à maneira do *détournement* situacionista” (CAMPOS, 2010, p. 8).

Uma fotocopiadora violenta, capaz de não simplesmente imitar o corpo das imagens do mundo, mas se apropriar delas, degluti-las, fazendo-se agressiva e contraidentitariamente, na figura de um ciborgue, uma matéria de expressão. Como os falsi de *Il Male*, capaz de notícias falsas simulando os principais jornais e revistas da época, RanXerox consiste uma potência do falso, alternativa indecível entre verdade e aparência. Ressalta-se também a ironia de uma máquina não produtiva em um tempo futuro sem futuro. Mais uma vez linha de fuga com a esquerda tradicional, que tem na figura do trabalhador um sujeito marcial. Da mesma forma rompe-se com o modernismo e seus manifestos, invertendo a negação do passado e promessa de futuro pela negação do futuro e remontagem do passado. Donna Haraway, em 1985, quando escreve seu Manifesto Ciborgue não por acaso constrói seu mito pela ironia: “a ironia tem a ver com contradições que não se resolvem – ainda que dialeticamente – em totalidades mais amplas: ela tem a ver com a tensão de manter juntas coisas incompatíveis porque todas são necessárias e verdadeiras. A ironia tem a ver com o humor e o jogo sério” (HARAWAY, 2016, p. 35). Essa tensão que a ironia conclama faz emergir outra genealogia do moderno que o ciborgue não cessa de devorar.

A *Cannibale* acabaria dando lugar à *Frigidaire*, de 1980. Criada a partir da reunião dos cinco artistas com Vincenzo Sparagna, a revista, mais uma vez batizada por Tamburini, teria que, dentro dela, como em um refrigerador, tudo caber, fossem reportagens, matérias fotográficas, contos ou quadrinhos (CAMPOS, 2010). RanXerox também mudaria. Com a arte de *Liberatore*, os

enredos dramáticos, o preto e branco, as paisagens reticuladas e claustrofóbicas seriam substituídas pelo hiper-realismo, com cores desbotadas, vidas apáticas e humor negro. É lugar comum apontar certa despolitização das histórias conforme afastavam-se do movimento de 77, porém, o que se observa na *Frigidaire* é a permanência de um princípio antropófago, ainda que ocorra a perda de seu calor. Imagem nua, para utilizarmos uma tipologia de Rancière (2012), que faz das narrativas distópicas um mero documento do afásico. RanXerox metonimiza um coletivo de produções, corpo sem órgãos, figura saturnal, que devora a realidade para dela fazer um corpo (de imagens) em choque.

Diferentemente de uma narrativa linear e progressiva que atribui aos quadrinhos um ganho de maturidade e sofisticação artístico-literária, sua poética é constantemente tensionada por deslocamentos, anacronicidades e regimes estéticos distintos. Ao contrário da tão comentada legitimação cultural dos quadrinhos, há de se falar de uma “legitimação natural”, organicista, que Pizzino (2016) denominará de discurso *Bildungsroman*, isto é, discurso que organiza e valida uma adultidade progressiva atribuída ao surgimento das graphic novels em relação aos comic books estadunidenses. É preciso considerar que os quadrinhos floresceram à sarjeta do mundo da arte e da literatura, de modo que categorias que se aplicam à outras manifestações artísticas, muitas vezes em bloco, tendem a se mostrar pouco produtora perante um gibi.

Rancière (2005), quando distingue três regimes das artes, a saber, o regime ético, o regime mimético/poético/representativo e o regime estético, aponta que a novidade do último, sua ruptura com as desconfianças platônicas e as categorias aristotélicas, se dá não com o modernismo propriamente, mas antes dele, com o realismo. “Assim, o realismo romanesco é antes de tudo a subversão das hierarquias da representação (o primado do narrativo sobre o descritivo ou a hierarquia dos temas) e a adoção de um modo de focalização fragmentada, ou próxima, que impõe a presença bruta em detrimento dos encadeamentos racionais da história” (RANCIÈRE, 2005, p. 35, 36). O mesmo aplica-se a Courbet, quando em *Enterro em Ornans* (1849-50) faz do qualquer o motivo não de uma representação, mas da dobra da realidade, multiplicação técnica da natureza. No regime estético, segundo Rancière (2005, p. 32), “a identificação da arte (...) não se faz mais no interior das maneiras de fazer, mas pela distinção de um modo de ser sensível próprio aos produtos de arte. (...) Ele afirma a absoluta singularidade da arte e destrói ao mesmo tempo todo critério pragmático dessa singularidade. Funda, a uma só vez, a autonomia da arte e a identidade de suas formas com as formas pelas quais a vida se forma a si mesma.” Essa mudança epistemológica tem por efeito perturbar toda rigidez de uma ontologia da arte, ocasionando a multinatureza dos objetos artísticos na condição de singularidades quaisquer. Cabe lembrar Agamben (2013), o qualquer é o ser qual-se-queira, instância do desejo. Portanto, contra o prazer desinteressado kantiano, afirma-se

a vontade de potência nietzschiana, investindo nas coisas do mundo ou por elas se deixando envolver, no sensível, de modo a eternamente fazer retornar um meio possível para a vida.

Essa pequena invenção do modernismo, se em muito serve aos objetos que a historiografia delimitou como artísticos, em pouco nos auxilia entender a história em quadrinhos. Apesar de ser, cronologicamente, uma arte a rigor moderna, o quadrinho é regido por outros regimes estéticos. Primeiramente, porque sua singularidade não foi digna de atenção pelo mundo da arte, não de maneira ostensiva até os anos 1960, quando apropriada pela Pop Art (BEATY, 2012). Diferentemente do cinema, os quadrinhos também não interessavam como um modo de expressão às vanguardas, havendo somente experimentações muito pontuais, como as de Picasso. Desconhece-se inclusive uma defesa até idos dos anos 1960 de uma autonomia dos quadrinhos. Pelo contrário, o quadrinho concomitante ao modernismo, seja ele retrato social, sátira política, comédia de costumes, história de viajantes, mundos fantásticos ou humor inocente, faz da realidade histórica um motivo constante, seja pela representação ou fuga entusiasmante de suas querelas. Da mesma forma, o quadrinho nunca deixou de apropriar-se de qualquer técnica artístico-literária que lhe fosse interessante, foi assim com o cinema nos anos 1930, com as artes visuais nos anos 1960/70 e com a literatura no último quarto do século XX.

Percebe-se assim, na modernidade dos quadrinhos, uma tensão com o próprio modernismo. Sobrevive em sua sarjeta uma filosofia da natureza e da arte encontrada em Schelling, quando, pelo ânimo, a técnica evoca a força criadora da natureza, uma arte que participa do organismo vital. “Esse espírito da natureza, que atua no interior das coisas e fala por meio da forma e da figura como que através de imagens-sentido, decerto deve ser emulado pelo artista, haja vista que só quando este o captura com uma vívida imitação lhe é dado criar algo verdadeiro. Pois obras que emergem de uma composição de formas, ainda que belas, seriam destituídas de toda beleza, já que a única coisa que concede beleza à obra ou ao seu todo já não pode ser a forma. Trata-se de algo que está além da forma; é a essência, o universal, vislumbre e expressão do imanente espírito da natureza” (SCHELLING, 2011. p. 39, 40).

Caberá à experiência *Cannibale/Frigidaire* devorar ambas as tradições, modernismo e organicismo, insistindo em outro modo irônico de realismo à frente do movimento de 77, uma genealogia do moderno goyesco (DIDI-HUBERMAN, 2018), saturnal, capaz de devorar seus rebentos como a heroína consumiu Tamburini, Paziienza e tantos outros filhos do movimento – e ainda assim, fazê-los circular, rastejar monstruosamente. Como com o gato e o rato de Mattioli na série *Squeak the Mouse* publicado na *Frigidaire* a partir de 1982. Para além da mera perseguição e toda sorte de sadismos, a repetição ganha seu peso pela materialidade que resta, pelo rato e gato que continuam vivos e repletos de desejo apesar de terrivelmente feridos, desfigurados, informes. Desse modo, caso ateste-se um realismo nos sintomas do movimento de 77 – um realismo traumático, para

Hal Foster (2014) –, este parece exigir igualmente arroubos neobarrocos – cita-se Sarduy (2011), mas também Barthes (2012) –, canibalizar todas as linhas e cores da carnadura do real para, sobre um vazio central, contrarrepresentativo, dobrar-se em imagens do mundo. Como em uma tira em quadrinhos, na qual a sarjeta que divide os quadros procede a leitura sobre um outro que se insiste e ao mesmo tempo mantém o mesmo na série. Potências da arte, povo que falta.

2: RANXEROX: REPRODUTIBILIDADE EM UM FUTURO SEM FUTURO

Don't be told what you want

Don't be told what you need

There's no future

No future

No future for you

- Sex Pistols, 1977

Em determinado momento da curta saga de Ranxerox (ele termina sim ao lado de sua amada criança/adolescente Lubna, mas na forma de um rádio – como se, revertida sua potência de ser sensível, na natureza, ele voltasse ao estado de *mass media*), um recordatório anuncia exatamente como ocorre o funcionamento do héroi:

O cérebro eletrônico de Ranxerox é estruturado de maneira a produzir emoções sintéticas, induzidas por três estímulos primários: cor, timbre vocal e odor. Tais estímulos acionam relês que, por sua vez, determinam uma fotocópia de emoções (ódio, amor e indiferença). Esses sentimentos mecânicos são muito rudimentares e instáveis. Podem mudar repentinamente a respeito de uma mesma pessoa, caso ela mude de roupa ou de comportamento. Afora isso, Ranx é dotado de um violento instinto animal de sobrevivência.

O único mistério é o incrível arrebatamento amoroso que ele nutre por Lubna, devido talvez a um choque na cabeça que causou a instabilização em ciclo contínuo (loop) de um programa. Colocada para funcionar novamente pelo controle do pintor, a consciência eletrônica de Ranx entra em modo “ódio feroz”... (TAMBURINI; LIBERATORE, 2010, p. 52).

Ranx, portanto, é programado, de certa forma, para ser menos que humano, ou ao menos para ser somente uma porção pulsional do humano. Suas diretrizes são primárias: sobreviver, agredir, violentar. Aqui, Tamburni e Liberatore defendem o sensível natural de Schelling: também as máquinas devem ser naturais. E, já que lembramos a antropofagia, cabe recordar também o tropicalismo, em *Cérebro eletrônico* (1969, Gilberto Gil): O cérebro eletrônico faz tudo / Quase tudo / Quase tudo / Mas ele é mudo / O cérebro eletrônico comanda / Manda e desmanda / Ele é quem manda / Mas ele não anda / Só eu posso pensar / Se deus existe, só eu / Só eu posso chorar quando estou triste / Só eu / Eu cá com meus botões de carne e osso / Eu falo e ouço.”

Também Gil fazia alusões à ideia de que a máquina é que precisa se aproximar do humano, e não o contrário. Em *RanXerox*, esta formulação se encontra *indecidível*. Ele é programado para a sobrevivência, o ódio e a indiferença, mas é o amor por Lubna (uma falha no sistema) que se torna sua força motriz, o que fatalmente o levará a ser uma máquina estúpida e inútil novamente. Não há uma narrativa facilmente interpretável nos arcos das histórias de *RanXerox*. Tamburini e Liberatore simplesmente pareciam querer que os arroubos de violência imediata, despropositada, e a sexualidade sem limites emergisse como caos e virulência. Uma força romântica, mas que calhasse parecer inserida dentro de uma certa pós-modernidade destinada à autodestruição. Daí um olhar para o passado, que sobrevive nessa espécie de aparição presentificadora, e que se comporta como disseminação. Em *Ranxerox* – para o robô e todos os coadjuvantes casca-grossa que habitam os níveis barra-pesada de Roma ou Nova York – um simples tropeço em um dia de mau humor é o suficiente para se ter a cabeça trucidada por um trabuco, ou os membros quebrados impiedosamente. Fica a lição do personagem Timothy, o amigo sadomasoquista de Ranx, que atua como “abutre” em locais de acidentes de automóvel, fotografando corpos mutilados para depois se masturbar com estas imagens perturbadoras. No final, esquecido em um porta-malas pelo robô, ele acaba morrendo nas engrenagens, como sempre sonhou, acreditando estar do lado de Brooke Shields. Antes, indagado de maneira quase simplória por Ranx a respeito do porquê de se excitar com práticas tão estranhas, Timothy apenas responde: “Você foi programado para ser um garanhão sem muita imaginação! Não posso te explicar o que é libido.”

Toda a potência do quadrinho reside nesta aporia desagradável, mas de certa forma inegável: não queremos ser máquinas, mas, já que temos de construí-las, que elas mantenham o que temos de pior, pois que isso é a nossa única volição. Diferentemente de Schelling, no entanto, há uma miséria neste indecível entre mecânico e orgânico, uma flutuação entre desejo e negação (como no *Frankenstein* de Mary Shelley, em que aprovamos e desaprovamos ao mesmo tempo a atitude do monstro) que, não à toa, se assemelha ao anarquismo do grupo da *Cannibale/Frigidaire*: não acena à Democracia Cristã, e tampouco ao Partido Comunista. Neste sentido, o movimento radical dos quadrinhos italianos nos anos 1970 não tem paralelo com o movimento modernizador do cinema, ocorrido cerca de 20 anos antes: o Neorealismo, em princípio, aderiu ao ideologismo dos comunistas (sendo vários de seus expoentes filiados ao partido); depois, disciplinado (chamado, por vezes, de “Contrarrealismo”), voltou-se ao centrismo e à Democracia Cristã (Cf. FABRIS, 1997, pp. 195-198).

Não à toa, atribui-se a Tamburini (CAMPOS, 2010, p. 6) a palavra de ordem que os estudantes berravam em Bologna: “sangue, sangue, queremos somente sangue!” Isso expressa um pouco como as condições de modernidade chegaram aos quadrinhos, considerando que o caso italiano invocava originalmente uma revista do dadaísmo (*Cannibale*), e parecia preferir

permanecer estacionário nestas fases “oral” e “anal” de uma descoberta, de um renascimento e de uma quebra de espelho para o próprio *medium*. De certa maneira, a recusa em chegar a um estatuto moderno (diferentemente do cinema, que institucionalizou sua abordagem sobre a modernidade com movimentos estruturados e manifestos reivindicando um lugar na “nova ordem”) tornou-se, com o espalhamento da contracultura pelo mundo – além dos exemplos italianos, os *comix underground* nos EUA, a geração *Chiclete com Banana* no Brasil, os quadrinhos psicodélicos franco-belgas, a geração dos gekigás da *Garo* no Japão...) – o *drive* da própria forma de expressão chamada quadrinhos, baseado justamente nesse fator indecível que está depositado em *RanXerox*: recusa à modernidade ou já nasceu quase moderno; opta por um eterno *loop* dentro do dadaísmo ou remete a um naturalismo romântico, mas adicionado de um pessimismo gutural que nega a possibilidade futuro.

Esta ideia de que certa impotência (mesmo visualizada em uma ferocidade nietzschiana) leva à radicalidade encontra eco nas noções que o historiador da arte e da literatura alemão Peter Bürger propunha para o nascimento da *avant-garde*, localizada, para ele, num tempo e espaço específicos, diferentes da ideia de modernidade:

Para Bürger, esse ambíguo status da arte na sociedade burguesa providencia a chave para compreender a lógica da história recente da arte. A contradição entre negação e afirmação, implícita no modo autônomo no qual a arte funciona, levou a um sentimento de impotência entre escritores, para a percepção da *ineficácia* social de sua própria mídia, e assim para uma sempre mais radical confrontação entre artistas e sociedade, especialmente quando elementos de afirmação e compensação vieram sensivelmente a influenciar as respostas dos leitores (SCHULTE-SASSE, 1984, p. XI. Tradução nossa.)

Com isso, voltamos à ideia da fotocópia, em *RanXerox*, como vetor para se compreender sua posição autodestrutiva, como *medium* e como futuro. Pois é a partir dessa *recursividade*, alternando negação e afirmação de maneira aleatória, que essa história em quadrinhos fixa uma potência (calcada em sua escolha por um perene dadaísmo) explosiva que possivelmente jamais seria recuperada, já que a partir dos anos 1980 se inicia uma força de domesticação dessa fonte (tanto quanto a de Crumb, Shelton e outros), na forma mais edulcorada do romance gráfico. *Ranx* não é, por si só, apenas uma máquina de fazer cópias. Suas histórias e autores também replicam suas influências em um continuum cultural que vai valer, ao corpo destas histórias, um caráter de eterno fanzine, de colagem e resignificação para que esses ícones da contracultura se tornem também iterações. Assim, grupos de “frito” pós-punk (como Devo e P.I.L.) são mencionadas porque representam essa agonia de entrelugar, de corpo sem órgãos, que está nas narrativas de *RanXerox*. Também a ideia de reprodutibilidade é acessada quando *Ranx* é programado – a partir de um “pool”

de filmes e informações – a representar o ator Fred Astaire em um espetáculo de teatro, e acaba criando uma performance melhor do que a original, como afirmou seu próprio contratante:

O consumo de sons e imagens por segundo alcançou um nível alarmante nos últimos anos! São 10 milhões de canais de vídeo e rádio só aqui no sul da Itália, mais holocinemas, 2 milhões de revistas de quadrinhos, e fotos, os laserdiscs, cassetes autogravadores, os computer-concerts etc. Em cinco anos chegaremos a um tédio mortal, entende? (TAMBURINI; LIBERATORE, 2010, p. 52).

Apesar de parecer estar falando da contemporaneidade, o personagem alude a um futuro próximo, dentro da HQ, que na verdade era transfiguração clara do próprio presente da época. A ideia de encerrar o futuro porque as imagens técnicas seriam zerodimensionais, incapazes de aferir verdade ou mentira, tornando-se efetivamente um regime dadaísta de representações (“tédio moral”). É algo próximo a isso, ao menos, o que afirmava Vilém Flusser:

O importante para a compreensão da produção das imagens técnicas é que se processa no campo das virtualidades. Os elementos pontuais, são, em si, “algo”, mas apenas o chão no qual algo pode surgir acidentalmente. O “material” do qual o universo se compõe é a virtualidade. E não apenas o universo, também nós somos feitos de virtualidade. *We are made of such stuff dreams are made on* (FLUSSER, 2008, p. 22)

e,
Os termos “verdade” e “falsidade” passam a designar limites inalcançáveis. A distinção ontológica a ser feita é aquela que se dá entre o mais ou menos provável. E não apenas a ontológica, mas igualmente a ética e a estética: nada adianta perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas apenas o quanto são prováveis. (Idem, p. 27)

De certa forma, portanto, antecipando a escrita técnica da história dentro do patamar de zero pontualidade que percebemos nas imagens de hoje, *RanXerox* faz os quadrinhos pularem a etapa moderna, como se acenasse para a ideia que a tendência deste *medium* sempre foi derreter a própria representação e chegar a um estágio pós-moderno (no sentido de Perry Anderson. Cf. 1999) sem ter passado pela própria modernidade. Isso mostra que os quadrinhos, ao menos até aquele momento, apareciam ainda refratários a qualquer dimensão classificatória, aristotélica, talvez por sua nunca identificada condição ontológica. Com efeito, *ser refratário* – como o eram Winsor McCay e George Herriman, por exemplo – ainda se resguarda como a principal hipótese ontológica para o *medium* quadrinhos. A potência de refratar, de desviar toda e qualquer convenção. Assim, *RanXerox* refrata suas influências, desde citações irônicas aos Beatles (dando o nome da canção “I Me Mine”, de George Harrison, a uma corporação perversa) até a metonimizar o clássico de Fellini *A Doce Vida*, transformando a Fontana di Trevi em uma estátua da atriz Anita Ekberg: a parte pelo todo.

O limbo histórico-temporal no qual *RanXerox* se encontra guarda um não aleatório paralelo com a história do punk rock, explosivo na voz de Johnny Rotten vociferando “no future for you” com os Sex Pistols, Joe Strummer entoando “London's burning with boredom now” com o Clash, e

David Byrne cantando “Psycho killer, qu’est-ce que c’est” pelo Talking Heads, todos em 1977. A trajetória do punk foi curta, abafada por um escândalo envolvendo a morte (também de overdose por heroína) do baixista Sid Vicious, do Sex Pistols. O punk rock havia criado uma tendência de contestação niilista que tomou as ruas, criou referências para a moda e o comportamento, e agrediu o establishment de todo o mundo ocidental, partindo do Reino Unido. Porém, os Sex Pistols duraram apenas dois anos, e a espetacularização da banda, promovida por Malcolm McLaren, levou a música punk a enfrentar um beco sem saída quando seu discurso – conforme ocorreu também com os *comix underground* nos Estados Unidos e com a geração de 77 na Itália – acabou sendo esvaziado. Como consta no clássico *O que é punk*, de Antonio Bivar:

Desde os últimos meses de 77, quando o *punk* se torna fenômeno de má reputação e vandalismo, a imprensa musical – até então apaixonadamente favorável ao movimento, recebe uma ducha de água fria e passa a tratar a coisa como *New Wave* (do francês *Nouvelle Vague*, Nova Onda). Tudo que é novo ou tem cara de espírito da época passa a ser chamado de *New Wave*. Muitas bandas *punks* originais aceitam o jogo e se vendem às gravadoras. Bandas como Generation X, The Adverts e The Damned são consideradas traidoras do movimento (BIVAR, 1982, pp. 75-76).

No future? De certa forma, o fato de Ranx terminar sua trajetória como um rádio traça o paralelo entre a destruição do ímpeto vital “naturalista” do personagem e a comoditização da música punk, que hoje faz parte do *mainstream* do pop mundial. A virulência “punk” do robô psicopata é reduzida a uma funcionalidade meramente técnica, e ele se torna contrário à potência de caos e entropia que sempre consumiu os quadrinhos de Tamburini e Liberatori. A morte deste último, vítima da heroína que retratou excessivamente nas HQs de *RanXerox*, representa o aspecto dual e paradoxal das motivações dos autores em seus quadrinhos de pura ultraviolência: a tensão entre negação e afirmação no seio da burguesia, conforme propõe Peter Bürger, leva a arte ao limite da radicalização. Ranx acaba implodindo, em sua contradição natural/artificial, mas quem sobrevive, para cristalizar a herança (não mais punk) do movimento, é a garota Lubna: autônoma, sem o pai tirano, sem heroína e sem o *sex toy*. Como rádio, Ranx é apenas *toy*, e sua potência migra para a potência do *medium*. E com isso não queremos dizer que essa seja a potência do rádio, mas sim a dos próprios quadrinhos, flutuando ainda sem lugar na história (não que queiram).

3 SQUEAK THE MOUSE: REPETIÇÃO E NARRATIVIDADE ETERNA

Three chords and the truth
A shot of rhythm and blues
 - Van Morrison (2019)

Se *RanXerox* tem em sua etiologia a repetição e cópias alucinatórias de seus próprios processos, forçando um trânsito entre uma natureza pulsional e um tecnicismo que reside na zerodimensionalidade flusseriana, *Squeak the mouse* – a obra degenerada de Massimo Mattioli que satiriza os desenhos animados de animaizinhos que se perseguem, dos anos 1940, 1950 e 1960, sobretudo dos estúdios Warner Brothers e MGM – se finca na ideia de repetição (ou melhor: iteração, ou seja, a repetição derivada de uma mesma variável) não apenas para fazer alusão mais clara à contemporaneidade da época (os anos 1980), mas para colocar, num tom cínico-celebratório, em pauta algumas obsessões dos *mass media* e da cultura que determinou o alto século XX: violência, pornografia, repetição hipnótica. Como em *RanXerox*, há uma pulsão desmedida e compulsória pelo mais explícito *gore*, pelo gozo mais sacana e levado às últimas consequências. Tudo ocorre numa latência que irriga a organizada, porém também descontrolada *mise-en-page* de Mattioli, num moto-perpétuo que faz nascer e renascer eternamente esse mesmo gozo, pulsão de Eros e Tânatos que veste a máscara da presença absoluta, do absolutamente visível, uma pornô-expressão. Esse gozo acaba se transmutando, posteriormente, num gozo pelo narrar, pela fricção do movimento narrativo.

Ao longo dos anos 1980, Mattioli produziu, para a *Frigidaire*, três “arcos” de histórias de um gato e de um rato totalmente cartunescos que se perseguem até as últimas consequências (esquartejamento, pulverização, escarnificação, por exemplo), enquanto, em intervalos regulares, também saciam sua vultosa vontade erótica. Em determinados momentos, o artista “interrompe” as histórias para incluir capítulos “x-rated” com as desventuras sexuais dos animaizinhos, em sofisticada decupagem que vai alternando ângulos e posições, num olhar lascivo e confortável com a arte erótica, sendo estes talvez alguns dos melhores quadrinhos pornográficos já feitos. A questão é: este aceno para uma contemporaneidade, à época, desalmada pela estultice da televisão de massas, se faz por meio de seu procedimento de repetir a violência, o sexo, o abuso, a gratuidade, etc., eternamente até que sejam finalmente integrados à própria consciência, coletiva e histórica, de várias gerações. Não que Mattioli realize uma crítica ingênua, como se, de maneira moralista, desaprovasse a TV violenta. Ele apenas enxuga da TV o aspecto hipócrita e serve ao leitor também um niilismo que combina com a mentalidade da geração de 1977 – onde a violência gratuita possui uma conotação política, ao mesmo tempo atendendo ao aspecto mais egoísta e indesejável de cada um de nós. Para isso, o artista cria uma mecânica que vai inscrever essa leitura da violência em três níveis de repetição: o primeiro é um bombardeio, e se assemelha com a experiência em vídeo do *flicker*; o segundo é um impulso à aspiração de eternidade asséptica ao se transmitir o mesmo DNA para todos os descendentes, conforme faziam nossos ancestrais unicelulares, preservando a mecânica da vida, mas eliminando a individualidade (Cf. BAUDRILLARD, 2001); e o terceiro é a narrativa “física”, herdada do estilo de trilha sonora conhecido como “mickey mousing”

(GORBMAN, 1980), utilizado, por exemplo em *silly symphonies* de Walt Disney, algo muito próximo do estilo *slapstick* (“comédia física”) desenvolvido pelo cinema de humor americano dos anos 1910 e 1920.

Estes três níveis de iteração são distribuídos por Mattioli em grades de 3x4 quadros, sendo praticamente todas as transições do tipo ação-para-ação (ou seja: a mais comum de todas), tal qual descrito por McCloud (2005, p. 70). Podemos concluir, a partir disso, que *Squeak the mouse* é um quadrinho de ação no mais puro sentido do termo: tudo está agindo mecanicamente a todo momento, sejam os protagonistas, zumbis, extraterrestres, ou transeuntes que têm a cabeça decepada ao cruzar com uma lâmina de barbear desavisada. É assim o humor físico da comédia silenciosa americana. Buster Keaton, por exemplo, passara a infância em circos e teatros de vaudeville, e era arremessado pelo pai de um lado para o outro, o que lhe rendeu o apelido de “o garotinho que não pode se machucar”. O *slapstick*, gênero de comédia histriônica e amalucada ao qual se dedicou (assim como um primeiro Chaplin) era caracterizado por ter uma performance voltada à câmera (ou seja, à *mise-en-scène* filmica), pelos *stunts* exagerados, rostos contorcidos, gestos superanimados e por mirar diretamente na resposta da audiência. Deleuze (1983, p. 9) vai chamar o automatismo mecanizado da narrativa “transparente” do cinema clássico americano de “imagem-movimento”, porém a articulação dos movimentos de Keaton pareciam transcender, de alguma forma, a fisicalidade que define o *slapstick*, conforme atesta o pesquisador Jim Kline:

Buster foi o primeiro a filmar suas comédias em uma velocidade regular, diferentemente dos outros comédicos, que tendiam a diminuir a velocidade de filmagem para que a ação, quando projetada, aparecesse acelerada, mais animada, mais cartunesca, menos real. Buster queria um olhar mais natural, menos artificialmente frenético para os seus filmes, mais um reflexo de suas raízes no vaudeville (KLINE, 1993, p. 24. Tradução nossa.)

Mattioli vai se aproveitar desse encadeamento cinemático – que acabou derivando, da comédia física silenciosa, para os primeiros desenhos animados, e daí a técnica de sonorizá-los com o recurso “Mickey mousing”, que recorre a sons que acompanham os movimentos dos personagens – para criar uma cadência específica para *Squeak the mouse* que, é claro, não se aproxima dos filmes em termos de decupagem (exceto nos excertos eróticos), mas sim em termos de movimento puro. Isso lembra, em um caso mais extremo, os experimentos com o chamado *flicker* (filmes experimentais em que a velocidade de gravação é dissociada da de projeção, tais quais os de Dwinell Grant, Paul Sharits, etc.). “O *flicker*, portanto, é um filme rodado sem câmera, sem mesa de montagem e que, ainda por cima, pode ser visto de olhos fechados” (MICHAUD, 2014, p. 150). Logicamente, *Squeak the mouse* não alcança tal grau de abstração, mas sob determinado ponto de vista, em sua busca por uma narrativa desenfreada e eterna, pode se aproximar de uma ideia de pós-

cinema. É curioso, no entanto, que a extrema violência do quadrinho de Mattioli também tenha sua origem no movimento do cinema silencioso:

Esta questão da violência claramente trata de um nascimento. Carlitos nasce em meio à violência, e isso é privilegiado pela linguagem bufa, herdeira da *commedia dell'arte*, da pantomima elaborada no *slapstick*. Logicamente, estamos falando de linguagens mudas, e o gesto deste tipo de humor degenerado vai se tornar algo como um clichê, ou ao menos um estereótipo, de como o movimento no cinema silencioso seria visto como ridículo ou anacrônico para as plateias atuais. A questão é que, em primeiro lugar, a motricidade gerada pela necessidade de violência destes filmes vai gerar o fluxo autônomo das imagens do cinema silencioso. (MARCONDES, 2019, p. 11).

Violência e movimento, portanto, estão associados a uma cinética que faz com que um interfira no outro, seja o movimento visto como uma primeira violência no próprio espaço, seja esta violência derivada da troca de poses (Deleuze, 1983) que constituiria o próprio movimento. Seja, portanto, pela técnica do *flicker*, ou na tentativa de emular uma etiologia do cinema silencioso, *Squeak the mouse* se volta a um narrar quase puro, muito típico dos quadrinhos silenciosos, em que a morfologia das imagens assume o controle da narração – sem código simbólico, palavras e signos que concentram o significado em seus significantes “paranoicos” (nos termos de Barthes. Cf. MARCONDES, 2016). O resultado é algo próximo do que Rafael Campos Rocha define no prefácio à edição brasileira de *Squeak the mouse*:

Mattioli optou pela narrativa como sequências de imagens de um eterno retorno, fortemente baseados nos desenhos animados dos anos 40, 50 e 60. Nesses desenhos, diferentemente dos “arcos” e das “trajetórias do herói” dos desenhos atuais, como *Steven Universe*, dispensava-se a linha do tempo, a narrativa continuada, em busca de um sentido maior para os personagens, que pareciam eternamente aprisionados em um dia de marmota, de *gags* violentas e pueris. Não é à toa que predadores perseguindo suas presas são um dos temas diletos das animações dessa época, como o gato que caça o rato e o coitote que caça a ave pernaltas. A vida reduzida ao estado de natureza, necessidade, medo e morte. Mas sequer o consolo da morte acode esses personagens, que revivem de catástrofes impossíveis, para sofrer novamente todo tipo de transtorno, em busca de sobrevivência. Não da vida, da sobrevivência. O próprio neoliberalismo feito imagem. (ROCHA, 2019, p. 6).

Esta repetição eterna, iteração claustrofóbica e aterrorizante (são muitas as citações de Mattioli a filmes de horror), tem implicações ainda mais sinistras se considerarmos que, ao contrário de *RanXerox*, que desiste de prever um futuro e decide aniquilá-lo junto com a possibilidade de modernização dos quadrinhos, *Squeak the mouse* antecipa um futuro mecânico e violento, porém asséptico e despersonalizado. A própria busca por uma regeneração constante das células, promovendo a eternidade e retornando a um estágio onde os seres vivos não morrem – principalmente porque passam o mesmo código genético adiante, sem a transformação provocada pela sexualidade em si – é um tipo de movimento (cada vez mais almejado pela ciência contemporânea) que *Squeak the mouse* parece apontar. Quando escreveu seu *A ilusão vital*, Jean

Baudrillard possivelmente não imaginava o quão rapidamente as terapias de regeneração celular evoluiriam. De alguma forma, esse quadrinho ajuda a compreender a violência da vida, a violência do movimento e a violência do sexo como contingentes à contemporaneidade.

Da mesma forma que dissociamos a reprodução do sexo, tentamos dissociar a vida da morte. Proteger e promover a vida e somente a vida, transformando a morte numa função obsoleta da qual não precisamos mais, assim como, no caso da reprodução artificial não precisamos mais de sexo. [...] Todas estas funções inúteis – sexo, pensamento, morte – serão redesenhadas, redesignadas como atividades de lazer. E os seres humanos, a partir de então inúteis, poderão eles próprios ser preservados como uma espécie de “atração” ontológica. Este poderia ser outro aspecto daquilo que Hegel chamou de vida em movimento do que está morto. A morte, outrora função vital, pode assim se tornar um luxo, uma diversão. Em modos futuros da civilização, dos quais a morte terá sido eliminada, clones do futuro poderão pagar alto pelo luxo de se tornarem novamente mortais, numa simulação: cyber-morte (BAUDRILLARD, 2001, p. 17-18).

Squeak the mouse não foi, no entanto, o primeiro quadrinho a sugerir, em sua motricidade, a funesta imortalidade renunciada por Baudrillard. Em toda sua história, os quadrinhos se valem deste princípio (motor) para legitimar ação de crianças endiabradas, animais falantes e heróis voadores. Toda a verdade e potência inerente a este *medium* se reporta à sua motricidade estática, como se o movimento – veloz, delirante, alucinatório – criado na mente do leitor por esta gama de personagens histriônicos, fosse a verdadeira razão de existir para esta forma de expressão. Ler os quadrinhos, de certa forma, teria esse caráter de entrar em um ritmo mental contaminado por certa temporalidade dada pela experiência cognitiva do leitor. *Squeak the mouse* apenas despe os quadrinhos de suas vãs tentativas de elaboração metalinguística para exibir os graus de iteração que levam nossos olhos a se mexerem, nossa mente fervilhar em associações distintas entre as sarjetas e os requadros, a viver o movimento imaginando-o. Porém, um pioneiro como *Krazy Kat*, de George Herriman, publicado nos jornais americanos entre os anos 1910 e 1940, já exibia proposta quase idêntica. A diferença é que Mattioli, associado à geração de quadrinistas italianos de 1977, precisava expor esse mecanismo não apenas como estética, mas como arma e política. Seu comentário sobre a própria natureza mecânica dos quadrinhos parece indicar ao leitor a ideia de fugir ou estar encurralado – com o *plus* de ser ressuscitado tal qual Sísifo, que carrega a pedra para cima da montanha novamente.

Há um *plot* e há um tema – e considerando que desde 1913 deve ter havido umas 3 mil tiras, alguém pode adivinhar que as variações são infinitas. O *plot* é que Krazy (andrógino, mas, de acordo com seu criador, desejando ser ambos) está apaixonado por Ignatz Mouse; Ignatz, que é casado, mas vagabundo, despreza o Gato, e seu único prazer na vida é “quebrar a cabeça daquele gato com um tijolo” da pedreira de Kolin Kelly. O Gato [...] pega o tijolo, através de uma lógica e uma memória cósmica ainda a ser explicada, como um símbolo de amor; ele não pode, no entanto apreciar os esforços do Oficial B. Pupp em protegê-lo e interceptar as atividades de Ignatz Mouse [...]. Uma guerra mortal se estabelece entre Ignatz e Oficial Pupp – o último está ele mesmo romanticamente apaixonado por Krazy (SELDES, 2004, P. 17. Tradução nossa.)

A linha mestra nos *plots* de *Krazy Kat*, portanto, é extremamente semelhante à de *Squeak the mouse*, demonstrando que as mesmas diretrizes que regem uma história em quadrinhos no início da era dos grandes jornais americanos, em um ambiente totalmente imerso culturalmente no contexto dos Estados Unidos, pode ter seu desdobramento em um quadrinho *exploitation* italiano pós-77 que também utiliza o ímpeto violento da sociedade no século XX como forma de desbloquear pulsões mecânicas que são, ao mesmo tempo, inerentes ao meio e à natureza dos povos e das revoluções provocadas por estes tipos de alvorecer artístico. *Krazy Kat* apresentava um triângulo amoroso, e as variações de interação entre os membros desse grupo, somadas às intervenções metalinguísticas de seu autor – que tinha consciência de que possuía poucos e sólidos elementos, e de que precisava saber torná-los alquimia – eram suficientes para resolver quase todas as “equações” propostas pelo meio “quadrinhos” durante toda a existência do *medium*. Tal qual o som do blues, em que três acordes, em infinitas recombinações, criam um rico gênero musical, o quadrinho de Mattioli, exposto a pressões de outra ordem, intensifica as combinações propostas por Herriman.

Squeak the mouse e *RanXerox* se encontram, portanto, não apenas na confluência geográfica e de movimento artístico que, pós-revolução nunca alcançada (porém com consequências perenes), ajuda a elaborar a consciência pós-traumática de um povo. O apelo a uma violência e sexualidade desenfreados, atropelando tabus e libertando seus personagens a um expurgo certamente condenável, porém também inevitável, deixa estas duas obras ainda restando como na vanguarda da capacidade que os quadrinhos têm em interferir no mundo ao redor, ao mesmo tempo em que são capazes de problematizar sua natureza enquanto *medium*, transformando a crise existencial de uma forma de arte numa crise política de seus leitores. Isso faz com que a violência simbólica (ainda que explícita e premente) destas duas obras saia de sua brutalidade gratuita e esfregada na cara, para se tornar cultura comum a processos que são simples na superfície *Do it Yourself* destes quadrinhos, mas que dialogam com a própria condição destes na história do *medium*, e com a condição política deles na história recente das revoluções humanas nunca concretizadas.

4 O MITO DE UM QUADRINHO, A REVOLTA SEM CONCLUSÃO

É por uma metodologia irônica que a experiência *Cannibale/Frigidaire* coloca em quadro toda força mítica de um tempo anacrônico. Furio Jesi, na reinterpretação polêmica que faria da distinção entre mito genuíno e mito tecnicizado de Károly Kerényi, entende que o mito tecnicizado é aquele do estado de sono, da subjetividade solitária e manipuladora, enquanto o mito genuíno é do

estado de vigília, coletivo e potencialmente transgressor (CAVALLETTI, 2018). Pois, essa genuidade mítica é, num primeiro momento, algo tensivo à linguagem.

No instante em que o mito é mais “genuíno”, ele é totalmente estranho à linguagem, e, antes, opõe-se a ele. Na sua fase originária, o mito é verdade inexprimível, acessível somente através da comoção que permite entrar em contato com um mundo super-humano. Em tal fase, o mito é a coisa diante da qual a palavra se detém. (JESI, 2010, p. 4).

Daí o tempo mítico genuíno, não manipulado a bel prazer por tecnocratas, ser também o tempo da revolta, esta incompatível com a estratégia revolucionária, pois exclui uma estratégia de longo termo, uma vez que implica uma mudança histórica de longuíssimo termo. Segundo Jesi (2018), a revolta não é, como a revolução, a preparação do amanhã, mas parto do depois do amanhã. Seu tempo é o do paradoxo, “eterno presente”.

O eterno presente, no qual confluem fatalmente o passado e o futuro, é realidade implícita na genuidade das experiências míticas. O tempo e o lugar das origens – em que se configura a *arché* – participam do ato por meio do qual o homem acede ao mito e abarcam em uma imobilidade existencial passado e futuro. Tais determinações temporais – *passado, presente, futuro*, que se tornam *contemporâneos* – são, além disso, próprias de quem opera “desde o exterior” sobre o mito, e constituem instrumentos quase incompatíveis com a realidade do objeto sobre o qual são usadas, como já atesta o paradoxo “eterno presente”. (JESI, 2018, p. 184, 185, grifos do autor).

Poder-se-ia pensar, então, a revolta de 77 como radical mítico para tantas outras revoltas antes e depois dela, seu aparente fracasso está na impossível instrumentalização, sobretudo na forma de uma revolução, já sua força, na genuidade mítica que suspende o tempo cronológico e insiste uma contemporaneidade heterogênea, e que justamente por isso, por sua subtração da sequência de eventos históricos, há de fazer nascer o “depois do amanhã”, possibilidade imanente do despertar a qualquer tempo contínuo. “A revolta não substitui o tempo histórico pelo tempo do sonho. Poderíamos dizer, ao contrário, que apenas no instante da revolta os homens vivem verdadeiramente no estado de vigília” (CAVALLETTI, 2018, p. 22).

Do mesmo modo a poética da *Cannibale/Frigidaire*, que por meio da ironia e nos contrassensos que lhe é própria articular, faz da tecnicização exposta, em *RanXerox* e *Squeak the Mouse* por exemplo, o esforço revoltoso (e igualmente debochado) de um despertar mítico. Consciência, ainda que dotada de um saber que não sabe, das forças e temporalidades em choque. Pensar, portanto, o povo que falta, é sempre pensar um povo mítico, não no sentido idealizado de mito, cristalizado como formas regressoras, mas de potência criativa, invenção de si, autopoiese, o que necessariamente exige uma ética antropofágica, capaz de deglutir os corpos e reanimá-los com força reconfiguradora. Da paradoxal negação ao mito histórico do moderno pelos quadrinhos, sua

volta em círculo sobre esse querer-sem-desejar ser moderno, resta, então, uma potente sarjeta, da qual todos os meios, da revolta mítica à poética da revolta, se fazem possíveis.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Perry. **As origens da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- ANDRADE, Oswald. *Manifesto antropófago*. In: TELLES, Gilberto Mendonça. **Vanguarda européia e modernismo brasileiro**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- BARTHES, Roland. *O efeito de real*. In: **O rumor da língua**. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **A ilusão vital**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.
- BEATY, Bart. **Comics versus art**. Toronto: University of Toronto, 2012.
- BIVAR, Antonio. **O que é punk**. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- CAMPOS, Rogério de. *Prefácio da edição brasileira*. In: TAMBURINI, Stefano; LIBERATORE, Tanino; CHABAT, Alain. **RanXerox**. São Paulo: Conrad, 2010.
- CAVALLETTI, Andrea. *Prefácio: ler Spartakus*. In: JESI, Furio. **Spartakus: simbologia da revolta**. São Paulo: N-1, 2018.
- DELEUZE, Gilles. *O que é o ato de criação?* In: DUARTE, Rodrigo (Org.). **O belo autônomo: textos clássicos de estética**. 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: Cinema 1**. Trad. de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** 3 ed. São Paulo: 34, 2010.
- FABRIS, Mariarosaria. *Neo-realismo italiano*. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- FOSTER, Hal. **O retorno do real: a vanguarda no final do século XX**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- GORBMAN, Claudia. “Narrative film music”. In: Yale french studies, New Haven, Cinema/Sound, n. 60, 1980.
- JESI, Furio. Mito e Linguagem. **Sopro**, Florianópolis, n. 33, ago. 2010.
- JESI, Furio. **Spartakus: simbologia da revolta**. São Paulo: N-1, 2018.
- KLINE, Jim. **The complete films of Buster Keaton**. New York: Citadel Press, 1993.
- MARCONDES, Ciro Inácio. “Arzach e o despontar da narrativa gráfica silenciosa.” In: Esferas, Brasília, Ano 05, n. 09, 2016.

- MARCONDES, Ciro Inácio. “Poesia e violência no berço da linguagem silenciosa: o caso de Chaplin.” In. InTexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 48, p. 304-324 , jan./abr. 2020.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- PIZZINO, Christopher. **Arresting development: comics at the Boundaries of literature**. Austin: University of Texas, 2016.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. 2. ed. São Paulo: Exo; 34, 2005.
- ROCHA, Rafael Campos. *Introdução a uma crítica roedora dos ratos*. In. MATTIOLI. **Squeak the mouse**. São Paulo: Veneta, 2019.
- ROLNIK, Suely. *Esquizoanálise e antropofagia*. In. ALLIEZ, Éric. (Org.). **Gilles Deleuze: uma vida filosófica**. São Paulo: 34, 2000.
- SARDUY, Severo. **El barroco y el neobarroco**. Buenos Aires: El Cuenco de Plata, 2011.
- SCHULTE-SASSE, Jochen. *Theory of modernism versus theory of the avant-garde*. In. BÜRGER, Peter. **Theory of the avant-garde**. Minneapolis: University of Minnesota, 1984.
- SELDES, Gilbert. *Introduction: the Krazy Kat that walks by himself*. In. MCDONNELL, Patrick; O’CONNELL, Karen; HAVENON, Georgia Riley de. **Krazy Kat**. The comic art of George Herriman. New York: Abrams Books, 2004.

Submetido em: 30/10/2019. Aprovado em: 10/12/2019.