



**Natália Francis de Andrade**

**Escrever uma baleia, desenhar um campo em branco:  
o diálogo reinventado entre literatura, quadrinhos e mercado**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Literatura, Cultura e Contemporaneidade.

Orientador: Prof. Karl Erik Schøllhammer

Rio de Janeiro  
Maio de 2015



**Natália Francis de Andrade**

**Escrever uma baleia, desenhar um campo em  
branco: o diálogo reinventado entre literatura,  
quadrinhos e mercado**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo programa de Pós-Graduação em Literatura, Cultura e Contemporaneidade do Departamento de Letras do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada

**Prof. Karl Erik Schøllhammer**

Orientador  
Departamento de Letras - PUC-Rio

**Profa. Vera Lúcia Follain Figueiredo**

Departamento de Letras - PUC-Rio

**Prof. Gustavo Moura Bragança**

Universidade Federal de São João Del Rei -UFSJ

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia  
e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 05 de maio de 2015

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

### **Natália Francis de Andrade**

Graduou-se em Letras Português/Literaturas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro em 2009. Concluiu a Licenciatura em 2010. Trabalhou como professora de Literatura Brasileira e Redação. Possui especialização em Literatura, Arte e Pensamento Contemporâneo pela PUC-Rio (2013) e especialização em Literatura Brasileira pela UERJ (2013).

#### Ficha Catalográfica

Andrade, Natália Francis de

Escrever uma baleia, desenhar um campo em branco: o diálogo reinventado entre literatura, quadrinhos e mercado / Natália Francis de Andrade ; orientador: Karl Erik Schøllhammer. – 2015.

171 f. : il.(color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras, 2015.

Inclui bibliografia

1. Letras – Teses. 2. Romance gráfico. 3. Quadrinhos. 4. Mercado editorial. 5. Campo literário. 6. Visualidade I. Schøllhammer, Karl Erik. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Letras. III. Título.

CDD: 800

À minha mãe, que sempre soube respeitar meu tempo e compreender o que me é vital. Seu amor me ajuda a não me perder de mim mesma.

Ao meu pai, que me visita nos sonhos mais bonitos. Ter conhecido o abraço que ele me daria faz toda a diferença.

## Agradecimentos

À CAPES, pela bolsa de auxílio à pesquisa e à PUC- Rio, pela bolsa de isenção. Esses apoios garantiram ao meu trabalho condições mais propícias ao seu desenvolvimento.

Ao meu orientador, Karl Erik Schøllhammer, pela presteza com que acatou meu tema e pela liberdade com que permitiu que eu investisse em minhas leituras.

À Daniele Cruz, que empresta diariamente toda a sua eficiência, gentileza e humanidade à Secretaria do Departamento de Letras.

Aos professores com quem tanto aprendi durante o meu mestrado. Vera Follain, Rosana Kohl Bines, Julio Diniz, Daniela Versiani e Renato Cordeiro Gomes: suas aulas, mais do que encherem meus cadernos e minha cabeça de ideias novas, me muniram de ferramentas e confiança para que eu as articulasse às que lhes antecediam e às que lhes sucederiam.

Ao Miguel Jost e à Marcela Medina, jovens professores que me inspiram desde a especialização.

Aos meus colegas de pós-graduação. Ricardo Hofstetter, Beatriz Castanheira, Larissa Andrioli, Alexandre Velho, Patrícia de Andrade, Handré Garcia, Christina Fuscaldo e Carlos Ordoñez. Ter estado entre vocês trouxe mais vozes e mais alegria ao meu mestrado.

Ao amigo Leonardo Villa-Forte, por me contagiar com sua energia criativa e por ter despertado meu reencanto pelos quadrinhos.

Ao Sudá, porque sua existência fraterna alivia o peso da minha.

Ao Emilio Fraia e ao DW Ribatski, pelas sinceras e generosas interlocuções.

Ao Alexandre, pelo apoio carinhoso e compreensivo durante todo o processo de escrita.

## Resumo

Andrade, Natália Francis de; Schøllhammer, Karl Erik (Orientador). **Escrever uma baleia, desenhar um campo em branco: o diálogo reinventado entre literatura, quadrinhos e mercado.** Rio de Janeiro, 2015. 171p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Enquanto muitas histórias em quadrinhos foram e são produzidas em escala industrial ou sem grandes pretensões de se perpetuarem, estas convivem, hoje, com outros tipos de iniciativa. Na contramão do que tem acontecido com aquilo que tradicionalmente se convencionou como literário, é no deslocamento cada vez mais frequente para o "formato livro" que as práticas dos quadrinhos têm se reinventado, especialmente em narrativas mais longas e voltadas ao público adulto. Esta dissertação toma como objeto as HQs *Cachalote* e *Campo em Branco*. Frutos de parcerias entre escritores e quadrinistas, elas foram produzidas pela RT Features e editadas pelo selo Quadrinhos na Cia., da Companhia das Letras. Partindo da análise das especificidades de produção e criação dessas obras, busca-se compreender o surgimento de novas nuances tanto nas relações entre o verbal e o visual quanto nas relações entre o literário, o editorial e o midiático. Problematiza-se, também, quais terminologias são mais adequadas a esses objetos e de que forma elas podem ou não aludir a antigas questões de hierarquias entre produtos culturais. Questiona-se que sentidos ganha, em plena era digital, marcada pela onipresença de imagens, o gesto de optar por contar histórias que recorrem ao manual e ao traço estilizado. Investiga-se a dinâmica horizontal de criação a quatro mãos e o empenho conjunto dos autores para evitar a mera repetição do sucesso das gerações anteriores, seja no campo da literatura, seja no campo dos gêneros gráficos. E, enfim, para expandirem os limites do diálogo natural entre estas duas linguagens.

## Palavras-chave

Romance gráfico; quadrinhos; *Cachalote*; *Campo em Branco*; mercado editorial; campo literário; transmídia; imagem; visualidade; realismo.

## Abstract

Andrade, Natália Francis de; Schøllhammer, Karl Erik (Advisor). *Writing a whale, drawing a blank space: the reinvented dialogue between literature, comics and editorial market*. Rio de Janeiro, 2015. 171p. MSc. Dissertation - Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

While many comics were and still are produced, either on an industrial scale, or without great pretension to perpetuate, they coexist today with other types of initiative. In opposition to the current arrangements that involve what is usually called "literary", comics, in their own way, have been reinvented by their increased displacement to book format, especially on longer narratives aiming adult audience. This dissertation takes *as an object* of discussion two graphic novels: *Cachalote e Campo em Branco*. As a result of partnerships between writer and cartoonist, they were produced by RT Features and edited by the label Quadrinhos na Cia. from Companhia das Letras. Starting from the analysis of specificity in production as well as in creation of these works, it is sought to understand the emergence of new shadings in the relations between the verbal and the visual, so much for in the links between the literary, editorial and media. In addition, we discuss of which terminologies are more suitable to these objects and in which way they may or may not allude to long-established issues of hierarchy among cultural products. In the midst of the digital era, marked by the omnipresence of images, we also wonder about what sense it grasps within the gesture of opting for narratives, that call upon manual and authorship trace. Furthermore, we investigate the horizontal dynamics of shared creation and the authors combined effort to avoid the simply-repeated success of previous generations, either in the field of literature, or in the field of graphic genres. Finally, there is an effort in the way the authors bring to new limits the natural dialogue between these two languages.

## Keywords

Graphic novel; comics; *Cachalote*; *Campo em Branco*; publishing market; literary; image; transmedia storytelling; visuality; realism.

## Sumário

1. Introdução	9
2. Quadrinhos, cultura de massa e mercado	
2.1. Quadrinhos em dois tempos	16
2.2 Os quadrinhos, o editorial e o audiovisual	23
2.3 O projeto	36
2.4 Trabalhos a quatro mãos	41
2.5 Lugares difusos	44
3. Quadrinhos, literatura e visualidade	
3.1 Definições e terminologias	53
3.2 Formas singulares, encontros múltiplos	72
3.3. Quadrinhos e cultura visual	82
3.4 Uma questão geracional	94
4. Dois romances gráficos	
4.1 Uma leitura de <i>Cachalote</i>	103
4.2 Uma leitura de <i>Campo em Branco</i>	134
Conclusão	152
Referências Bibliográficas	161
Anexo	165

## Introdução

A princípio, o gesto de “definir” consiste em determinar a extensão ou os limites de algo. Ater-se, em outras palavras, aos seus traços fundamentais. Para explicar o objeto dessa dissertação, no entanto, será mais útil começar a defini-lo por aquilo que ele não é.

Sobretudo desde o início deste século, as histórias em quadrinhos vêm adentrando espaços de leitura e discussão bem diferentes daqueles mais informais aos quais costumavam ficar restritas. É fácil constatar, em várias universidades do país, o aumento significativo do número de pesquisadores que reconhecem nelas importante objeto de estudo. Trabalhos acadêmicos associados aos seus diversos aspectos tornaram-se mais frequentes, especialmente em cursos da área de Comunicação, Pedagogia, História e Letras. Surgiram estudos e debates não só pertinentes, mas necessários, sobre, por exemplo, suas marcas de oralidade, os vieses identitários e ideológicos de séries e charges publicadas em jornais, os super-heróis - suas representações e seus impactos na sociedade, os efeitos de humor em tirinhas, as questões decorrentes do processo de adaptação dos quadrinhos para o cinema ou de obras literárias para o formato das HQs, os quadrinhos na criação de hábitos de leitura na infância ou as aplicações pedagógicas dos quadrinhos.

Nenhuma dessas abordagens coincide, porém, com o que essa dissertação pretende focar. Até porque estas são questões associadas àqueles quadrinhos que correspondem mais ao senso comum sobre o que viria a ser um quadrinho. De modo geral, eles são vistos como voltados às massas e pautados nas publicações em séries ou veiculadas periodicamente em jornais e revistas. E, quando não são associados à infância ou às sagas de heróis, costumam ser automaticamente generalizados como uma linguagem que visa a efeitos humorísticos.

Contrariando as expectativas, essas não são características que se aplicam às duas obras que compõem o corpus deste estudo.

A tradução e a publicação de álbuns cada vez mais sofisticados, a abertura de espaços próprios para os quadrinhos nas grandes livrarias, as resenhas em jornais e revistas, a participação de quadrinistas em feiras literárias, em programas de entrevistas e em eventos acadêmicos legitima, de algum modo, uma produção que sofria o duplo preconceito de ser, ao mesmo tempo "literatura de massa" e "destinada a crianças e jovens" (...). Com a ampliação da oferta e, mais importante, das possibilidades de expressão que surgem dos quadrinhos, cresce também a necessidade de uma reflexão mais cuidadosa sobre seus recursos e seu alcance. (DALCASTAGNÈ, 2012, p. 7)

*Cachalote* (2010) e *Campo em Branco* (2013) são dois *romances gráficos*<sup>1</sup> voltados para leitores *adultos*. De antemão, defini-los como 'romances' implica (ao menos nestes casos), destacar que essas obras foram pensadas para o formato livro e publicadas em volumes únicos. Especificidades editoriais cujo inusitado também motivou a vontade inicial dessa pesquisa e que merecerão análise acurada. Além disso, o vocábulo *romance*, tão atrelado à terminologia das narrativas tradicionalmente classificadas como literárias - e, portanto, essencialmente verbais -, chama atenção por vir acompanhado do adjetivo *gráficos*. O sintagma remete diretamente à intersecção entre o componente visual dos quadrinhos e estruturas convencionadas pela literatura. Assim, este é um corpus que impõe, como tarefa necessária, pensar o diálogo entre essas duas linguagens.

Não é por serem romances gráficos que *Cachalote* e *Campo em Branco* deixam de ser também - é claro - histórias em quadrinhos. Em uma cultura em que somos "desalfabetizados" das imagens após a infância, que sentidos ganha a opção de contar uma história de temática adulta fazendo uso de uma sequência de enquadramentos que conjugam texto e desenho? E que sentidos ganha, em plena era digital e midiática, o gesto de recorrer ao manual, ao analógico, ao traço estilizado, ao grafismo - em detrimento do pronto, do digital, do automático?

---

<sup>1</sup> Essa nomenclatura ainda será amplamente debatida e problematizada no capítulo 3.

Na busca por respostas a essas perguntas, é fundamental que se amplie a perspectiva contextual: a experiência urbana contemporânea é marcada pela onipresença de imagens que, pelo seu excesso e ostensividade, esvaziam-se, perdendo significado. Acrescenta-se que, devido ao seu caráter indicial, as tão disseminadas imagens de registro digital e automático têm o poder de criar uma ilusão de representação imediata e, assim, apresentam maior chance de serem confundidas com a realidade em si. Contra essa confusão, o texto verbal tende a funcionar como “legenda”, como uma tentativa de explicação e delimitação das imagens:

a presença imediata da imagem pode disfarçar sua natureza sígnica e representá-la sob uma ilusão que lhe confere uma realidade intrínseca. Eis o poder considerado atualmente uma ameaça à consciência pública e aos moldes tradicionais da formação letrada: um poder que elimina os limites entre ficção e realidade, impondo a necessidade de fortalecer discursos explicativos. (SCHØLLHAMMER, 2007, p. 8).

Em espírito totalmente contrário ao dessa tendência, o quadrinista DW Ribatsk explica, em entrevista ao *Estadão*, como enxerga a relação entre texto e imagem em *Campo em Branco*:

Uma coisa que tínhamos como proposta desse trabalho era criar algo que não fosse "literatura ilustrada" e nem um *storyboard*. Usar as possibilidades dos quadrinhos no nível máximo. Neste caso, o texto deixa de ser algo que acompanha o desenho e passa a ser ele mesmo desenho. "Isso não é um cachimbo"<sup>2</sup>

Ribatski destaca, justamente na convivência entre texto e desenho, as não relações entre um e outro. Assim, explorar diferenças e desencontros entre as linguagens pode ser um modo de fugir às tendências reiteradas de se subordinar imagem à palavra - quando a primeira é tratada como mera ilustração da segunda -

---

<sup>2</sup> Em entrevista concedida ao jornalista Jotabê Medeiros para a matéria *Uma HQ em Branco – Graphic Novel de Emilio Fraia e DW Ribastki é lançada já com pinta de tornar-se uma das melhores do ano*, do Jornal Estado de São Paulo ( 20 de junho de 2013). Versão online disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,uma-hq-em-branco-imp-,1044677>> Acesso em 15/08/2014.

ou de se fazer uso de textos em função de imagens - quando eles explicam o que "deve" ser visto.

Não é difícil compreender que uma geração de artistas que cresceu rodeada por imagens pré-fabricadas - ou, no mínimo, fabricadas por outrem - deseje, agora, produzir sentidos com suas próprias imagens. Esvaziadas no mundo exterior, elas recuperam substância em novas formas narrativas. Por isso, nos romances gráficos que compõem nosso *corpus*, a interação entre imagens e texto é parte fundamental das obras. Em relação ao texto verbal, as imagens podem falar com, podem falar além, podem falar de outros jeitos. Ao leitor, caberá decifrá-las - não mais esvaziadas - assim como ele faz com o texto que recebe como "literatura".

*Cachalote* é uma concepção conjunta do contista e romancista Daniel Galera e do desenhista, pintor e quadrinista Rafael Coutinho. Já *Campo em Branco* é fruto do trabalho a quatro mãos do escritor Emilio Fraia e do artista plástico, ilustrador e quadrinista DW Ribatski. Guardada uma compreensível divisão entre os processos físicos e práticos da escrita e do desenho, *Cachalote* e *Campo em Branco* surgiram a partir de esforços comuns, de processos criativos com base no diálogo e na cooperação entre os artistas.

Nestes casos, o que lhes confere distinção não é simplesmente o fato de serem híbridos. Aliás, o teórico americano William Thomas Mitchell, cujos estudos concentram-se na área da Cultura Visual, já colocou que “Todos os meios de comunicação são meios mistos, todas as representações são heterogêneas; não existe nenhuma arte ‘puramente’ visual nem verbal” (Mitchell, 1994, p.5). O que os singulariza é o já mencionado fato de serem trabalhos que dão ênfase a esses aspectos mistos, que exploram as potencialidades estéticas e semânticas das fissuras e proximidades entre linguagens distintas. Além do fato de evidenciarem o empenho conjunto de seus autores para evitarem a mera repetição do sucesso das gerações anteriores - seja no campo da literatura, seja no campo dos gêneros gráficos.

Está aí, então, mais uma zona de interesse e investigação desse estudo: analisar como o modo de cooperação empenhado na concepção e feitura desses

livros escritos “a quatro mãos” contribui para amálgamas entre poéticas do verbal e do visual.

Em termos de temática, o que se encena em *Cachalote e Campo em Branco* - como também já foi colocado - não é o universo dos super-heróis, mas sim alguns pequenos dramas humanos. Neles, estão em foco questões decorrentes da incomunicabilidade. Seja entre irmãos, entre casais ou entre amigos. Está em foco a impossibilidade de os personagens realizarem seus desejos. Seja ele dar forma a uma escultura ou refazer uma viagem da infância. Assim, as peculiaridades destes realismos estão no movimento de imergir em detalhes triviais do relacionamento cotidiano entre os personagens. Esse registro delicado é o que possibilita a ambos extrair lirismo do universo da classe média, dos espaços privados e das relações familiares, de amizade e de amor.

Cabe, ainda, investigarmos os fenômenos editoriais que têm contribuído para surgimento, no Brasil, de romances gráficos. Enquanto os quadrinhos tradicionalmente estão vinculados à publicação em jornais, revistas e gibis, esses dois livros fazem parte do acervo do selo Quadrinhos na Cia, da Companhia das Letras - editora que publica principalmente títulos de Literatura e de Ciências Humanas e que já consolidou prestígio tanto junto aos leitores brasileiros interessados nessas linhas editoriais quanto junto aos chamados "formadores de opinião". Isso tudo garantiu a *Cachalote e Campo em Branco* longos períodos de gestação, cuidadosas edições e *marketing* eficiente antes de serem lançados. É certo que estas condições interferem na construção das narrativas, bem como em suas recepções.

Buscaremos fundamentar também uma forte intuição: apesar delas terem sua importância, não são apenas razões editoriais ou de mercado que têm atraído jovens autores considerados 'expoentes' da literatura em sua forma mais convencional para a criação de quadrinhos. Talvez, além de reconhecermos o quanto a literatura pode ser uma influência para os quadrinhos, seja também chegada a hora de despertarmos para o quanto o trabalho com quadrinhos pode contribuir para o literário. Ou, mais que isso, atentar para o que pode haver de literário nos quadrinhos ou de quadrinístico na literatura.

Na verdade, todas as discussões aqui articuladas partem de uma inquietação: o que leva jovens artistas brasileiros a escolherem trabalhar em parcerias na elaboração de romances gráficos? Sabemos que o gênero implica um longo investimento de tempo, uma aposta em um público leitor adulto considerado ainda “alternativo” no Brasil e uma intrincada mobilização conjunta, já que nos casos aqui destacados escritor/roteirista e quadrinista/artista gráfico interferem no trabalho um do outro. Que contextos - históricos, culturais, editoriais, tecnológicos - possibilitaram que esses artistas empreendessem esses projetos? E, finalmente: de que maneiras essas obras mobilizam e problematizam algumas importantes questões éticas e estéticas da contemporaneidade?

No capítulo 2, buscaremos reformular a antiga equação que igualava quadrinhos à cultura de massa. As ideias trazidas pela obra *Apocalípticos e integrados* auxiliarão na tarefa de pensar os quadrinhos em dois tempos e de interrogar de que nos servem, hoje, em plena "era transmídia", os diagnósticos sobre esse gênero feitos por Umberto Eco em meados da década de 60. Será discutido, ainda, o momento de virada no qual surgiram *Cachalote* e *Campo em Branco*: o público dos quadrinhos começa a se ampliar entre os adultos e há uma transição do jornal para as livrarias, de histórias curtas para longas e de trabalhos efêmeros para obras mais autorais.

No capítulo 3, serão (re)pensadas as relações entre quadrinhos e literatura e destacados os potenciais estéticos e éticos da linguagem quadrinística na perspectiva da cultura visual. Tentaremos entender as polêmicas por trás da nomenclatura "romances gráficos" e de que formas obras como *Cachalote* e *Campo em Branco* contribuem para a ampliação da noção de literário. Também defenderemos que algumas especificidades da linguagem dos quadrinhos os tornam capazes de evocar a produção de imagens mentais e de estimular, simultaneamente, diferentes habilidades de leitura.

No capítulo 4, as obras que compõem o corpus - seus enredos, suas temáticas, suas formas - serão analisadas de forma mais direta. Alguns quadros e sequências serão destacados a fim de ressaltarmos saídas insólitas que os autores encontraram, na prática, para levar aos limites as potencialidades da narrativa híbrida. Servirão como exemplo soluções criativas de aproveitamento da página e

de características do suporte. Ou como lacunas e “campos em branco”, silêncios e não ditos foram representados pelo visual e pelo verbal.

Se, antes, as discussões em torno de um formato narrativo vinculado em sua origem aos meios de comunicação em massa estariam filiadas apenas a territórios disciplinares como o da Comunicação, da Sociologia ou da Linguística, elas estendem-se, agora, ao campo dos Estudos de Literatura e Cultura. Tanto a relação da literatura com os quadrinhos quanto a dos quadrinhos com a literatura configuram um objeto, dentre tantos outros, que vêm demandando alterações nas coordenadas teóricas e incitando desejos de transdisciplinaridade. Desejo este assumido e levado a efeito pelos corpos (discente e docente) da pós-graduação *em Literatura, Cultura e Contemporaneidade da PUC Rio*. Foi esse contexto que permitiu a realização desta pesquisa. Afinal, os saberes e os olhares vinculados aos estudos literários - em franca revisão justamente daquilo que balizaria o “literário” - têm muito a contribuir para o debate cultural brasileiro e contemporâneo sobre HQs.

## 2

### Quadrinhos, cultura de massa e mercado

#### 2.1

##### Quadrinhos em dois tempos

Em 1964, Umberto Eco publica uma compilação de ensaios que abordam questões relativas à cultura de massas e que aliam uma postura de transigência teórica (para os padrões da época) ao exame minucioso de alguns objetos dessa cultura. *Apocalípticos e Integrados* - obra que se tornou leitura quase obrigatória em cursos de Comunicação - traz toda a verve provocativa de Eco: como forma de classificar algumas reações face à cultura de massa e à sua indústria, ele propõe uma divisão, intencionalmente genérica e caricatural, nas duas categorias que dão título à obra. Apocalípticos, segundo essa visão polarizada, seriam aqueles cujos requisitos “injustos, parciais, neuróticos, desesperados” (Eco, 2011, p.30) não permitiam que enxergassem com bons olhos o caráter industrial dos novos meios, considerando-os uma “anticultura” e uma ameaça à “essência” (aristocrática) da arte. Já os integrados acreditavam que esse mesmo fenômeno ampliaria a circulação da cultura popular e da arte, de modo a incluir classes sociais antes marginalizadas desse circuito. Esqueciam-se, porém, de prever um mecanismo ardiloso dessa integração; afinal, uma efetiva democratização cultural esbarra em uma dinâmica retroflexa: os próprios meios de cultura de massa podem - e costumam - ser controlados por grupos de poder econômico, em prol da manutenção desse poder e às custas da aceitação acrítica do público.

Como um convite a escapar à dicotomia desses “termos-fetichê”, Eco, além de apurar as fragilidades dos dois pontos de vista, empreendeu análises estéticas e semióticas de objetos da chamada cultura de massa (ou protossemióticas, já que é neste livro ele lança as bases para começar a adotar mais sistematicamente esse tipo de abordagem). Dentre elas, há a leitura quadro a quadro de uma página de

*Steve Canyon*, série em quadrinhos de autoria de Milton Caniff, lançada em 1947 e publicada durante mais de três décadas em diversos jornais americanos. Onze quadros de *Steve Canyon* servem de referência para que Eco disseque alguns elementos que definem a natureza do gênero. São, assim, descritas convenções comunicativas e iconográficas dos quadrinhos: seus códigos - como o uso de balões e o emprego das fontes, da caixa alta e do negrito -, seus artifícios narrativos - como os enquadramentos, as similaridades com a linguagem cinematográfica, a quebra no *continuum* - e seus estereótipos - como os protótipos do herói viril e virtuoso e o da mulher fatal. Recursos constantes cuja eficácia era assegurada porque os milhões de leitores cotidianos dessa e de outras tirinhas já contavam com o repertório simbólico caro ao gênero.

Sob os pontos de vista estético e estrutural, Eco reconhece o mérito dessa linguagem própria e de seus instrumentos expressivos, elogiando, inclusive, o poder de Caniff de “manipular uma linguagem muito articulada e de absoluta precisão”. Sob perspectiva ideológica, contudo, o autor atenta para questões recorrentes no campo dos meios de massa. Nesse sentido, *Steve Canyon* reafirmaria o *status quo*, destacando valores como a beleza hollywoodiana, o gosto (masculino) pelo risco, dentre outros comportamentos típicos do *American way of life*.

Um questionamento, porém, revela o cuidado de Eco para não generalizar sua reserva quanto à possibilidade de o formato da história em quadrinhos propiciar uma fruição estética completa, que incluísse função crítica: “Tendo elaborado, como elaborou, módulos estilísticos, talhes narrativos, propostas de gosto indiscutivelmente originais e estimulantes para a massa que as assimilava, sempre usará, no entanto, dessas audácias artísticas para uma constante função de evasão e mascaramento da realidade?” (Ibid., p.283).

A julgar pela análise que o autor faz<sup>3</sup> das tirinhas de Jules Feiffer, da série *Krazy Kat* (de George Herriman) e, especialmente, do universo criado por Charles Schultz, percebe-se a aposta na versatilidade do gênero e a ressalva de que qualquer parecer crítico requereria uma avaliação caso por caso. Charlie Brown, o personagem de camisa amarela com uma listra preta em ziguezague - tão

---

<sup>3</sup> Na mesma obra, em ensaio intitulado “O mundo de Minduim”

celebrado e citado na contemporaneidade, quando o estereótipo *loser* se tornou *cult* - já havia sido considerado, à época, o maior representante do filão “lírico” dos quadrinhos: “Os bonecos de Schultz representam um microcosmo onde a nossa tragédia ou a nossa comédia está toda ela representada” (Ibid., p.290 ). As formas e os recursos desse gênero, tão associado a produtos padronizados, se prestam, enfim, também a pensar a condição humana. Essa premissa - de que não há restrições nem quanto ao que se pode chamar de “assunto adequado” aos quadrinhos nem quanto à profundidade da abordagem de temas - é fundamental para que se responda a muitos dos desafios epistemológicos enfrentados por quem estuda a produção de HQs neste século XXI.

De 60 para cá, houve uma grande mudança na percepção do público e da crítica em relação ao quadrinhos. Guardadas as circunstâncias específicas com que se desenvolveram em diferentes lugares, os quadrinhos foram paulatinamente despertando admiração e tendo reconhecida sua tradição, especialmente em alguns países, como França, Bélgica, Espanha, Itália, Estados Unidos, Japão e Argentina. Independente do estilo adotado ou da escola a que são filiados, foi no gênero que florescerem talentos como Jacques Tardi, Hugo Pratt, Hergé, Will Eisner, Robert Crumb, Bill Waterson, Quino, Alan Moore, o já mencionado Charles M. Schulz e, mais recentemente, Art Spiegelman, Jaime Hernandez, Neil Gaiman, Bastien Vivès, Dash Shaw, Guy Delisle, Craig Thompson, Marjani Satrapi, Tayo Matsumoto, Patrice Killofer, Liniers.

Como qualquer tentativa de selecionar alguns nomes ilustrativos, esta já surge fadada a ser incompleta e parcial. De todo modo, o intuito aqui é tão somente o de citar alguns autores que notadamente fazem parte do repertório de leituras e de inspirações da nova geração de quadrinistas brasileiros. Isso sem falar na influência de artistas nacionais, como Henfil, Luis Gê, Lourenço Mutarelli, Angeli e Laerte, cujas obras (especialmente as da geração 80) têm passado recentemente por uma onda de republicações e de redescoberta por parte dos leitores.

Bem resguardados por seus antecessores nacionais e motivados pelo sucesso de alguns de seus contemporâneos estrangeiros, alguns artistas brasileiros têm, ultimamente, ousado experimentar os limites da linguagem quadrinística. E o fato

é que, nos últimos anos, a produção brasileira tem se lançado em uma variedade maior de temáticas, encontrado vozes e traços próprios e (auto)exigido a superação contínua no nível de qualidade das publicações.

O caso dos quadrinhos confirma o quanto os mecanismos que classificam um gênero como associado às cultura massificada ou à alta cultura podem funcionar às avessas, encerrando paradoxos ao longo do tempo. Quando se popularizaram, foram alardeadas suas relações com o entretenimento barato, o lucro rápido: carregavam o estigma da descartabilidade. É claro que muitos deles continuam exercendo sua aptidão para o divertimento despretensioso e para provocar a evasão dos leitores. Entretanto, em primeiro lugar, não se pode reduzir a questão a dois lados opostos: autores como Stan Lee e Mauricio de Souza, por exemplo, além de terem obtido enorme sucesso como empresários do ramo, se consagraram como ícones da cultura pop e não deixam de constituir parte importante do imaginário da nova geração de autores. Mas, em segundo (mas não menos importante) lugar, cumpre destacar que enquanto histórias em quadrinhos são produzidas/distribuídas em escala industrial ou sem grandes pretensões de se perpetuarem, estas convivem, hoje, no Brasil, com outros tipos de iniciativa.

Os artistas que têm aberto novos rumos para os quadrinhos autorais brasileiros têm, em sua maioria, entre 'vinte e poucos' e 'trinta e muitos' anos. Diego Gerlach, Rafael Sica, Gabriel Góes, Stévz, Beatriz Lopes, Daniel Gisé, Daniel Lafayette, Diego Sanchez, Arnaldo Branco, André Dahmer, Caeto, Odyr, Rafael Coutinho e DW Ribatski, para citar alguns nomes representativos<sup>4</sup>, assinam criações bem diferentes entre si. No entanto, apesar dos traços e estilos distintos, partilham o hábito e o gosto de acompanhar os cenários contemporâneos da produção alternativa (conterrânea e estrangeira). De fazerem de cada um de seus trabalhos verdadeiros laboratórios de pesquisa por novas formas, novos

---

<sup>4</sup> Novamente, o gesto de citar nomes incorre necessariamente no de excluir outros que certamente mereciam figurar na lista, mas que por mera necessidade de síntese (ou por confesso desconhecimento da autora) não entraram na amostra. Há que se notar também a discrepância entre o número de quadrinistas homens e mulheres. De fato, o meio é majoritariamente masculino, mas esse cenário vem, aos poucos dando mostras de mudança ( O *Zine XXX*, editado por Beatriz Lopes e feito só por meninas, é um demonstrativo). No mais, é importante justificar na listagem a ausência dos nomes dos gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá e de Rafael Grampá, primeiros brasileiros a receberem o *Eisner Award*. Sem dúvida alguma, obras como *Daytripper* (2011) e *Mesmo Delivery* (2008) se tornaram clássicos praticamente instantâneos das HQs. Embora ainda jovens, eles partiram para o mercado americano e conquistaram fama de lá, sendo vistos como inspirações pelos quadrinistas que ainda buscam um espaço maior no Brasil.

traços, novos materiais. De buscarem resultados que só seriam realizáveis dentro das potencialidades do gênero, mas que se diferenciem do lugar-comum.

Por investirem em publicações colaborativas, na convivência, nos encontros, diálogos e em eventos, esse círculo de quadrinistas tem se fortalecido e já é possível afirmar que tem estabelecido uma cena. É o que fica patente na fala de Rafael Coutinho:

Atualmente gosto muito de quadrinho francês, do underground americano e canadense, são autores incríveis. Mas eu acho que coisas que mais me influenciam estão acontecendo no Brasil mesmo. O pessoal da samba, lá de Brasília, da *Beleléu*, do Rio de Janeiro. É um povo que inspira, que dá vontade de produzir e de participar do que eles estão fazendo.<sup>5</sup>

É exatamente sobre esse momento em que o quadrinho brasileiro cria suas próprias referências contemporâneas que reflete Diego Gerlach, em entrevista concedida ao também quadrinista DW Ribatski para o blog *Quadrinhos Autorais - Autores tentando sobreviver em um mundo que não criaram*<sup>6</sup>:

Percebo um número sempre crescente de autores de HQs com ideias mais ou menos consistentes entre si, o que gera uma admiração mútua, um senso de competição saudável, e uma teia de contatos e facilitações informais. A ampla penetração da internet hoje é de caráter decisivo para essa cena, que é necessariamente descentralizada, considerando as dimensões continentais do Brasil (...). Com uma divulgação integrada e algumas ideias em comum perpassando diferentes moldes de publicação e diferentes vertentes do quadrinho nacional, a tendência é que, através da elevação contínua do nível dessas publicações, a visibilidade e o público para as mesmas cresça. Nas convenções, esse pessoal costuma dividir *stands* e apresentar os trabalhos uns dos outros para o público. Além de botar o papo em dia e tramar a revolução, é claro.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Transcrição de entrevista concedida por ele e Galera em 16/11/2010, durante a noite de autógrafos de *Cachalote* na loja especializada em quadrinhos *Comic House*, na Paraíba. A matéria foi produzida por alunos do curso de Rádio e TV da Universidade Federal da Paraíba e está disponível no endereço <<https://www.youtube.com/watch?v=ONiOCjbfvYY>> Acesso em 20/11/2014.

<sup>6</sup> Portal coletivo de discussões e artigos sobre o tema, que tem conteúdo publicado por artistas da área e é coordenado por DW e Gerlach.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://quadrinhosautorais.wordpress.com/2013/05/08/independendo/>>, Acesso em 21/11/2014.

A preocupação em promover o crescimento do público é outro tópico que chama atenção na fala de Gerlach. O universo dos quadrinhos brasileiros vem sendo recriado devido às apostas em ideias pouco convencionais para leitores que também não o são - na verdade, o público desse tipo de quadrinhos, em nosso país, ainda é relativamente restrito. Enfrentando as dificuldades inerentes a projetos para os quais o mercado consumidor é incipiente, muitos artistas brasileiros, hoje, lidam com perspectivas muito diferentes daquelas imaginadas por quem relacionava o gênero necessariamente a objetos da cultura de massa.

Mas, mesmo entre aquilo que tem sido denominado como "quadrinho autoral", é possível enxergar que a produção no Brasil tem tomado dois percursos distintos, embora complementares - conforme demonstra o fato de que alguns dos mesmos autores alternam entre os dois tipos de publicação. Um deles é o das editoras, revistas e selos independentes, que, a partir de esforços próprios, buscam novas formas de fazer, compreender e vender quadrinhos brasileiros. Já que nem tudo cabe nas propostas das editoras tradicionais, surgem obras de produção artesanal e de tiragem e circulação limitadas, *zines*, trabalhos financiados através de *crowdfunding*, coletivos formados pelos próprios quadrinistas, além de sites e blogs que publicam material inédito.

Esses "esqueminhas" têm funcionado muito bem, principalmente para o lançamento de edições colaborativas, antologias, coletâneas de tiras de humor e HQs de poucas páginas.<sup>8</sup> Temas mais politicamente incorretos, escatológicos, 'depravados' ou piadas mais ácidas têm a vantagem de circularem mais livremente nesse circuito, que não impõe regras de vertente ou assunto. Basta folhear as páginas de revistas como Tarja Preta, Pregó, Samba, Beleléu, Golden Shower ou pesquisar sobre selos/lojas como Cachalote/Narval (de Rafael Coutinho) ou ROAX (de DW Ribatski) que se tenha uma boa amostra das saídas expressivas criadas por essa geração. Tratam-se de publicações que, mesmo abrindo amplo espaço para o experimentalismo e para o improvisado (como não poderia deixar de

---

<sup>8</sup> Apesar disso, até mesmo alguns romances gráficos já vem sendo publicados por vias alternativas, como é o caso de *Aparecida Blues*, de Biu e Stêvz, que saiu em 2011 pelo selo *Beleléu*, e *Perpetuum Mobile*, de Diego Sanchez, financiada no fim de 2013 por meio da Catarse, uma plataforma de financiamento coletivo. Houve também o caso da aventura *Bando de Dois (2010)*, uma espécie de "western do cangaço", de Danilo Beyruth. Mas este já se encontra no limiar entre o circuito independente e o que conta com financiamento público, já que foi publicado pela Zarabatana Books e teve financiamento do PROAC (programa de ação cultural do Estado de São Paulo).

ser), apresentam curadoria inteligente e qualidade técnica e artísticas surpreendentes.<sup>9</sup>

O outro percurso para os quadrinhos autorais brasileiros é aquele aberto por editoras especializadas ou por editoras de grande porte, que já traduzem e distribuem trabalhos estrangeiros e que já apostam neste nicho de mercado. Daí têm surgido narrativas que - mantendo a liberdade criativa que permite atribuir-lhes a alcunha de autorais - contam com uma infraestrutura "oficial" de edição, divulgação e distribuição. Tudo isso propicia o investimento artístico em narrativas mais longas ou em romances gráficos, a "menina dos olhos" de muitos artistas, por serem geralmente vistos como trabalhos maduros, que exigem maior tempo de dedicação e possibilitam desenvolver temáticas densas.<sup>10</sup> Além disso, o suporte de editoras renomadas tende a propiciar diálogos mais contundentes entre os quadrinhos e o literário. Ao menos é o que tem demonstrado a empreitada da Companhia das Letras, na qual focaremos.

Em 2009, “Para atender às expectativas de um mercado cada vez mais exigente”, foi criada a Quadrinhos na Cia., linha “dedicada inteiramente ao gênero, que publica tanto autores clássicos quanto contemporâneos, nacionais e estrangeiros, adultos e juvenis”<sup>11</sup>. Assim são descritas, no material de divulgação disponível no site da Companhia das Letras, as motivações e intenções deste selo de cujo catálogo fazem parte os dois romances gráficos estudados nessa dissertação. Se, em meados da década de 60, Umberto Eco já vaticinava que não se poderia mais ministrar uma cultura subtraída ao condicionamento industrial, hoje, expressões como “um mercado cada vez mais exigente” não nos deixam

---

<sup>9</sup> Nunca o mercado de quadrinhos do Brasil teve uma cena independente como a que vem experimentando nos últimos cinco anos. Demonstrando o quanto ela cresceu tanto em quantidade quanto em qualidade, o Senac e a Galeria Ornitorrinco promoveram, em janeiro de 2015, em São Paulo, a exposição *A Nova HQ Independente*.

<sup>10</sup> Seria reducionismo ( e injustiça) pensar que escrever um romance gráfico é "a meta" de qualquer quadrinista. Muitos encontram sua linguagem própria nas tiras ou têm especial talento para histórias curtas, de uma ou poucas páginas. Outros optam por um experimentalismo que flerta com a abstração e que, por isso, não se afinaria a obrigatoriedade de criar enredos propriamente ditos. De todo modo, é notável que muitos artistas jovens, inspirados por autores estrangeiros como Dash Shaw ou Craig Thompson, nutrem o plano de amadurecerem as ideias e o traço em construções de maior extensão.

<sup>11</sup> Disponível em <<http://www.companhiadasletras.com.br/institucional.php>>. Acesso em 27/09/2014.

esquecer que até mesmo aquilo que os editores consideram como “projetos especiais” atende também, é óbvio, à demanda de consumidores.

*Cachalote* e *Campo em Branco* são obras que evidenciam a propensão de jovens artistas das áreas literária e gráfica a enxergarem seus fazeres de maneira mais associada. Mas nos dois casos em foco, as parcerias entre eles só se tornaram viáveis devido aos agenciamentos da produtora de cinema RT Features e da editora Companhia das Letras. Agenciamentos personificados, respectivamente, pelas figuras de Rodrigo Teixeira e Andre Conti e que extrapolam, nesses casos, a intermediação burocrática e financeira. Graças à intervenção deles, somaram-se à cena das HQs autorais, as contribuições de poetas e romancistas, como Angélica Freitas, Vanessa Barabara, Emilio Fraia e Daniel Galera. Facilitados por produtores e editores e encorajados pelos seus parceiros - artistas visuais que já passeavam com desenvoltura por esse universo - escritores que cresceram lendo quadrinhos tiveram chances reais de por em prática a disposição para criar histórias nesse gênero.

Se, na contemporaneidade, as circunstâncias de criação e as possibilidades de circulação de um texto estão intimamente relacionadas à lógica dos produtos culturais, é de se esperar que esta lógica também tenha participação relevante na estruturação e na recepção destes textos. E, como não poderia deixar de ser, no próprio modo de entendermos e conceituarmos o literário, os quadrinhos e, enfim, a arte.

## 2.2

### **Os quadrinhos, o editorial e o audiovisual: encontros reinventados**

O ilustrador Rafael Coutinho já planejava escrever seu primeiro romance gráfico havia algum tempo e perscrutava, informalmente, seus círculos de amizade em busca de algum escritor que tivesse interesse em ser seu parceiro de criação. Quando foi apresentado a Daniel Galera, a sintonia imediata fez com que

começassem a debater as expectativas sobre um trabalho em parceria, que acabou sendo financiado pela produtora RT Features.

Na ocasião, o escritor, poeta e editor Joca Reiners Terron trabalhava para a produtora de Rodrigo Teixeira, especializada em produzir conteúdo cultural e de entretenimento e em adquirir direitos autorais de narrativas para futuras adaptações para o cinema ou para outras mídias. O que era para ser, a princípio, apenas uma aposta inicial e única na reunião entre um escritor (Galera) e um artista gráfico (Coutinho) levou Terron ao *insight* de efetivamente fazer desse tipo de encontro o mote para uma série de HQs. Com *Cachalote* nascia, então, um projeto.

Apresentados pela RT ao editor Andre Conti, da Quadrinhos na Cia., os esboços de *Cachalote* foram totalmente ao encontro do perfil do recém-lançado selo, que assinou a sua edição e publicação. O bom prognóstico desse modelo de investimento "empresário-editorial" abriu portas para que a RT de fato investisse em outras duplas (ou trios) de artistas, já que provavelmente também chegariam a ter suas obras publicadas pela mesma editora. O resultado são romances gráficos que partem da compreensão quase orgânica de que já não é viável ministrar divisões maniqueístas entre cultura e mercado ou entre o editorial e o audiovisual

Assim como a coletânea *Amores Expressos*<sup>12</sup> (e como outros romances gráficos que foram custeados pela RT Features e editados pela Companhia das Letras), *Cachalote e Campo em Branco* são representantes de uma espécie bastante característica de bem cultural contemporâneo por carregarem em seu DNA a potencialidade de se expandirem para outras esferas culturais. São narrativas cuja flexibilidade de deslizarem para outros suportes, para outros meios

---

<sup>12</sup> Cabe mencionar, aliás, que foi a mesma RT Features a empresa que idealizou, também em parceria com a Companhia das Letras, o comentado (e polêmico) projeto *Amores Expressos*, que previa cruzamentos entre o literário, o virtual e o audiovisual. À guisa de uma breve descrição, a ideia consistiu em convidar autores nacionais para passarem temporadas de um mês em diferentes cidades do mundo e escreverem histórias de amor inspiradas pelas experiências que tivessem durante a viagem. Dos escritores agraciados com o financiamento desse projeto, havia sido exigido contratualmente que cedessem à RT Features os direitos de suas obras para adaptações para o cinema, que mantivessem um *blog* durante o período longe de casa e que participassem de documentários (que já foram exibidos na televisão). Por enquanto, dois títulos publicados, *Cordilheira* (2008), de Daniel Galera e *Filho da Mãe* (2009), de Bernardo Carvalho, são os que estão mais próximos de serem filmados.

- e, naturalmente, para outros públicos - foi especialmente pensada por seus autores. E esse 'devir transmídia' passa a existir independentemente de haver demora para que as adaptações sejam levadas a cabo ou, ainda, delas sequer chegarem a ser efetivadas.

Em entrevista realizada exclusivamente para esta dissertação, ao ser perguntado sobre o papel e a importância da RT Features e da Quadrinhos na Cia. na realização de seu trabalho, o artista gráfico DW Ribatski manifestou tanto a admiração pelo seu editor quanto o seu desejo de que *Campo em Branco* chegue, em breve, às telas:

Tudo partiu do Joca, que trabalhava na RT e criou esse projeto depois de saber que o Rafa Coutinho e o Daniel Galera estavam trabalhando em uma HQ juntos (*Cachalote*). A RT nos pagou pela produção e comprou os direitos autorais para audiovisual (será que sai?). A Cia entrou bem depois como parceira. Com isso ganhamos o sensacional André Conti como editor.<sup>13</sup>

Na última década, ao pensarem sobre como o fato de cultura estar sob o jugo midiático contribui para a mistura entre as técnicas verbais e visuais, alguns críticos têm alertado para a conjuntura de mercantilização da literatura<sup>14</sup>, que estaria patente, por exemplo, na febre de adaptações e na "pegada" cinematográfica ou televisiva de muitos romances recentes. Em seu artigo *Ficção brasileira contemporânea: ainda a censura*, Tânia Pellegrini compara os cerceamentos sofridos pela literatura durante o período militar àqueles que a autora atribui à 'censura econômica'. Esta, que teria sido gestada ainda na década de 70, consistiria no poder que o mercado editorial assumiu, a partir dos anos 80, de ditar as regras e o ritmo acelerado da produção literária no país. Com a consolidação dessa indústria cultural, os autores teriam passado a adequar seus parâmetros estéticos ao gosto de um público formado sobretudo pelos entretenimentos visuais.

A influência da TV ou de outras formas de entretenimento visual no estilo dos textos literários, não só como um intercâmbio natural entre as linguagens, que,

<sup>13</sup> A entrevista completa encontra-se em anexo, ao final da dissertação.

<sup>14</sup> Eles referem-se à literatura tradicionalmente entendida como tal, mas a discussão pode ser estendida e aplicada aos quadrinhos.

afinal, ocorre desde o surgimento da fotografia, mas como tentativa de atrair para as letras leitores cada vez mais fascinados pela imagem eletrônica(...).Então, também o público de literatura, como o de outros setores, educado cada vez mais na estética da imagem e do espetáculo, vai aos poucos conformando o gosto à crescente especialização do mercado, que divide a classe média em rentáveis fatias, etárias, profissionais, econômicas, de gênero,etc. Assim, cada leitor aprende aos poucos a se inserir num universo de leitura, em que as coordenadas de escolha e fruição não são estabelecidas “por si”, mas por todo um jogo mercantil cujas regras ele não conhece e que está bem distante das letras. (PELLEGRINI, 2001, p.84)

Há, de fato, muitos livros que se adéquam ao jogo descrito por Pellegrini e é fundamental que a crítica não fique alheia aos meandros desse mercado, para que possa estimular o debate sobre a pasteurização que a literatura têm sofrido sob a imposição de se tornar mais palatável para o grande público ou para determinados perfis mais lucrativos de mercado. A censura econômica à qual a autora se refere atua de forma às vezes escamoteada, mas estrutural, fazendo com que as vitrines das livrarias e o topo das listas de mais vendidos sejam ocupados majoritariamente por narrativas cujo trunfo está na enorme chance de agradar aos leitores pela maior dose de previsibilidade com que são engendradas.

Quando pensamos nas relações entre histórias e quadrinhos e cinema, também é impossível ignorarmos o quanto eles se aproximaram a partir do momento em que produtores de importantes estúdios americanos perceberam uma mina de oportunidades nas grandes tiragens de HQs. Desde então, muitos quadrinistas tentam usar as histórias como trampolim para as telas ou então criar histórias que façam com que o leitor se sinta praticamente um (tel)espectador.

De todo modo, mesmo se considerarmos a padronização dos formatos narrativos como uma tendência, não se pode negar que, ao lado dessa propensão geral, há obras que experimentam outras nuances nas relações entre o artístico e o midiático. Porque há autores que não se alienam das transformações trazidas pelo mercado e pela estética do audiovisual, mas que tampouco abrem mão de investir naquilo que só a literatura ou só os quadrinhos - ou "só" qualquer outra linguagem que esteja sendo trabalhada - podem fazer.



(Scott McCloud, 2006, p.7)<sup>1516</sup>

Os autores de *Cachalote* e *Campo em Branco*, embora tenham tido em mente, desde o início, a transposição de seus textos para as narrativas do cinema, não queriam que essa possibilidade estabelecesse, já de saída, a sua forma e conteúdo. Foram as especificidades dos quadrinhos, essas sim, as priorizadas nos dois casos. Emilio Fraia, quando indagado sobre o assunto, demonstra ter plena consciência dessa orientação estética:

<sup>15</sup> Trecho do livro *Reinventando os Quadrinhos - Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte*.

<sup>16</sup> A opção, nesta dissertação, por não fazermos um índice de figuras e por não numerá-las justifica-se principalmente por duas características deste trabalho. A primeira é que *Cachalote* e *Campo em Branco* são livros que não possuem paginação. Ou seja: todas as reproduções de suas imagens não poderiam, de todo jeito, ser referidas por meio dos números das páginas. A segunda é que buscamos, no corpo do texto e na argumentação que acompanha as figuras, fornecer quaisquer referências que forem necessárias para entender seus contextos.

Em entrevista ao Estadão, você afirmou que para compor a ambientação de *Campo em Branco* se inspirou em filmes de Roman Polanski e Coppola, dentre outros. Quais são, a seu ver, as principais interseções entre a linguagem cinematográfica e a de um romance gráfico?

Emilio Fraia: Ao longo do processo de realização da HQ fui entendendo que para comunicar certos climas, ritmos, tempos e intenções que estavam na minha cabeça, eu deveria pensar visualmente. Parece óbvio, mas no início isso não estava tão claro para mim. Numa HQ, os climas, ritmos etc. tem a ver com o aspecto visual, com a maneira de decupar as cenas, de pensar como a história avança de um quadro para o outro, de uma página para a outra. Isso tem bastante a ver com cinema - a montagem, a disposição dos elementos, a aparência dos personagens. Mas ao mesmo tempo há especificidades da HQ. Existe um aspecto material mesmo, de as páginas serem viradas, que só existe na HQ - e cada página ou quadro pode, por exemplo, exigir um tempo diferente do leitor, prolongar ou comprimir a sensação de tempo. Foi interessante ver como esses e outros efeitos são criados num romance gráfico. Na história em quadrinhos, a forma está no traço, na disposição e tamanho das imagens, no avançar pelas páginas - há uma sintaxe muito particular, e é ela que vai determinar o ritmo, o foco narrativo, o tom, e dialogar com a trama.<sup>17</sup>

Leituras de qualquer uma das duas obras - inclusive as que serão feitas no Capítulo 4 desta dissertação - revelam manobras para evitar a correspondência direta e óbvia entre os diálogos, a narração em palavras e as imagens. Além, é claro, do cuidado artesanal para que a distribuição dos quadros nas páginas não fosse automática ou padronizada, mas que também acrescentasse sentidos às histórias contadas. Assim sendo, elas foram financiadas sob a expectativa de se tornarem filmes, mas apresentarão resistências a adaptações fáceis ou praticamente "literais". Os futuros roteiristas e diretores enfrentarão o desafio de encontrar na linguagem cinematográfica saídas próprias para transmitir a fragmentação, a não-linearidade, a incomunicabilidade entre os personagens, o *nonsense* extraído do cotidiano e certa atmosfera melancólica. Características comuns a *Cachalote* e *Campo em Branco* e que contrariam as do filão de longas-metragens de ação baseados em *best sellers* dos quadrinhos americanos.

---

<sup>17</sup> A entrevista completa encontra-se em anexo, ao final da dissertação.

Mas as proximidades desses romances gráficos com o mundo audiovisual não se restringem ao fato deles serem apostas de uma produtora de cinema, de suas adaptações serem cobiçadas por outros meios. Fez parte das campanhas de divulgação dessas obras a produção de *teasers* animados (também conhecidos como "booktrailers"), nos quais algumas de suas imagens ganharam movimento e a companhia de trilha e efeitos sonoros. No *teaser* de Cachalote, as cenas ainda foram entremeadas por trechos (elogiosos) de algumas resenhas. A opção da editora por contratar estúdios que criassem essas animações é emblema da confiança contemporânea no audiovisual como uma linguagem mais sedutora, que ampliaria as chances de atrair o interesse do público por uma narrativa. Em seu livro *Narrativas Migrantes*, Vera Follain de Figueiredo já falava sobre utilização dessa estratégia no mercado editorial:

A mídia audiovisual tem sido um recurso utilizado pelas editoras para divulgar livros. Pequenos filmes, exibidos nos cinemas ou na internet são usados como trailer de livros de ficção, apresentando imagens que buscam sintetizar o enredo dessas narrativas(...).O audiovisual serve, então, de chamariz para o texto, substituindo resenha e publicidade escritas, como se as palavras impressas fossem insuficientes para atrair leitores, que necessitariam de estímulos visuais para vencer a dificuldade de criar mentalmente suas próprias imagens (Follain, 2010, p.44).

Talvez, não só as palavras impressas sejam "insuficientes". Se a imagem bastasse, *booktrailers* não estariam sendo criados até mesmo para livros em que os estímulos visuais são fundamentais. A dificuldade de muitos adultos, hoje, não é só a de "criar mentalmente suas próprias imagens" partindo do texto escrito, mas também a de ler imagens estáticas com desenvoltura. Histórias com imagens normalmente são reservadas ao público infantil. Os adultos, ao longo do tempo, "desaprendem" a lidar com elas, que se tornam raras em narrativas no suporte livro. Por isso, o *marketing* editorial, que tem se espalhado por muitas mídias, ganha as telas o "empurrãozinho" dos vídeos animados.

*Cachalote* e *Campo em Branco* são romances gráficos para adultos, tipo de quadrinho ainda pouco conhecido no Brasil e para o qual um caminho independente de desenvolvimento, que ignorasse totalmente o economicismo do mercado, é ainda muito difícil. Ainda mais tratando-se de parcerias. É bastante improvável que um artista gráfico em início de carreira pudesse se dar ao luxo de

desenhar, 'no escuro', mais de 300 páginas para um álbum que teria chances muito remotas de ser publicado. Ou de propor a um escritor de outra cidade que mobilizassem encontros, por conta própria, para criarem essa narrativa longa em conjunto. Recentemente, os quadrinistas brasileiro têm conquistado mais notoriedade, mas quase sempre precisam, por exemplo, manter uma produção contínua de tirinhas para periódicos, criar capas para livros e ilustrar desde catálogos até embalagens de produtos. Impossibilidades semelhantes fazem também parte do universo do escritor brasileiro em início de carreira e limitam a sua disponibilidade de envolvimento em projetos com artistas de outras áreas, especialmente se a logística for complicada e dispendiosa.

Em entrevista ao site especializado *Raio Lazer*, essa contradição aparece na fala de Rafael Coutinho quando ele refere, quase simultaneamente, tanto às dificuldades quanto às raras oportunidades criadas pelo mercado:

Temos um óbvio problema de mercado, que limita a produção. É muito complicado abrir espaço na agenda pra fazer quadrinhos. Quadrinhos são um contrassenso, um problema pra o artista gráfico, porque você ganha muito pouco, passa muito tempo fazendo, se entrega demais para um retorno muito pequeno. É quase como ser animador. É muito ingrato e lá pelas tantas todo mundo fala “vou engavetar”. Mas não consigo me comparar muito aos outros (...).E acho que eu dei sorte, algumas sortes: achei uma editora legal logo de cara, que me apoiou, me deu espaço pra criar, que me diz “não tá legal, refaça”, e me orienta (...).<sup>18</sup>

Ironicamente, durante o reinado do "suporte-tela", enquanto tanto se fala da perda da centralidade do objeto livro, é a lógica do mercado editorial que coloca à disposição de quadrinistas um espaço para criarem obras em volumes únicos, pensadas e organizadas para o suporte livro. Assim, novos modelos de negócios editoriais estimulam formas também renovadas de escrita.

---

<sup>18</sup> "A metáfora adolescente - Entrevista com Rafael Coutinho". Disponível em: <<http://www.raiolaser.net/2014/02/a-metaphora-adolescente-entrevista-com.html>> Acesso em 06/2014.



O trecho de *Memória de Elefante*, do quadrinista Caeto (2010, p.122), também publicado pela Quadrinhos na Cia., demonstra que, na contramão do que tem acontecido com aquilo que tradicionalmente se convencionou como literário, é no deslocamento cada vez mais frequente para o "formato livro" que as práticas dos quadrinhos têm se reinventado. E este formato estimula a produção de narrativas mais longas e a adoção de procedimentos e temas literários por excelência<sup>19</sup>. Acrescenta-se que, como as livrarias tendo se firmado como pontos de venda do gênero, ocorre também uma redefinição do seu público leitor. *Em Quadrinhos e Arte Sequencial - princípios e práticas do lendário cartunista*, Will Eisner, um dos precursores da HQ moderna, afirma :

O crescimento e a aceitação cada vez maiores das *graphic novels* podem ser atribuídos à opção dos criadores por temas abrangentes e relevantes e à constante inovação em sua abordagem. Apesar da proliferação da tecnologia eletrônica e digital, a página impressa não vai desaparecer em um futuro próximo ( Eisner, 2010, p.149).

Já sobre a mudança que o olhar - do público e das editoras - sobre os quadrinhos sofreu no século XX, nos Estados Unidos, Eisner comenta que:

um novo horizonte se abriu com o surgimento da *graphic novel* (...). Para uma geração mais antiga, os quadrinhos estavam limitados a narrativas breves ou a episódios de curta duração, mas de muita ação. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações visuais instantâneas, como nas tiras de jornais, ou uma experiência de natureza sensorial, como nos quadrinhos de fantasia. Entre 1940 e o início da década de 1960, a indústria achava que o perfil do leitor de histórias em quadrinhos era o de uma "criança de 10 anos"(...). Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada que fugisse a essa visão estereotipada do

<sup>19</sup> No tipo de contrato que estabelece com o leitor, *Memória de Elefante* coincide com investimentos literários dos tempos pós-modernos, que têm explorado as searas autobiográficas e memorialistas. Os quadrinhos autobiográficos, embora ainda pouco abundantes no Brasil, são uma corrente já estabelecida no exterior, o que se faz notar nas obras de Alison Bechdel ( *Fun Home - Uma tragicomédia em família*) e da iraniana Marjane Satrapi ( *Persépolis*).

leitor. [...] O mercado de livros, que durante muitas décadas se manteve hostil ou indiferente aos quadrinhos, nos últimos anos tem aceitado e até acolhido entusiasticamente as boas *graphic novels* (EISNER, 2010, p. 149).

O que a metalinguagem de *Memória de Elefante* e as palavras de Will Eisner trazem à discussão, em suma, se aplica também a *Cachalote* e *Campo em Branco*: projetos literários concebidos com o anteparo de estratégias de mercado, às vezes, funcionam à revelia da dinâmica dominante. Isso porque dentre os ingredientes de novas receitas mercadológicas, pode estar presente, inclusive, a preocupação em garantir algum espaço para soluções estéticas experimentais, tão caras à vanguarda modernista e dadas como extintas no contexto do capitalismo tardio, em que, segundo Fredric Jameson, é a expansão das grandes corporações multinacionais e a globalização dos mercados que organizam as nossas vidas e nossas manifestações culturais (Jameson, 1994). Contudo, vale lembrar que o desejo de experimentar, hoje, já não advém da pretensão ao total ineditismo. Em entrevista recente para o jornal Folha de São Paulo, a professora Ana Cláudia Viegas (UERJ) respondeu de forma simples, mas eficaz, à questão: "a literatura contemporânea inova em algum sentido?", dizendo que "a inovação não é um traço tão marcante na produção contemporânea como foi na arte modernista. O 'novo' hoje se cria a partir de novas roupagens ou misturas. A ideia de ruptura perde força e o que predomina é a reciclagem, a reelaboração, a ressignificação"<sup>20</sup>

Obviamente, os quadrinhos - mesmo estes que não querem ser somente entretenimento - não têm a pretensão de radicalizarem o experimentalismo a ponto de se tornarem herméticos. Visam, isso sim, ao equilíbrio no meio termo entre conseguir estabelecer comunicação com um público relativamente amplo sem cair na mera repetição clichê do que já foi feito no indistinto balaio da cultura de massa.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Trecho de entrevista concedida pela professora de Literatura Brasileira da UERJ ao Caderno Ilustríssima, da Folha de São Paulo, em 23 de fevereiro de 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2014/02/1415947-respostas-de-ana-claudia-viegas.shtml>>

<sup>21</sup> Em relação à literatura brasileira, Vera Follain observa que "com o declínio da estética [modernista] da provocação, os autores contemporâneos, visando alcançar o difícil equilíbrio entre agradar o público, obtendo sucesso, e preservar a complexidade, a dimensão crítica da obra, trabalham com uma multiplicidade de códigos, que se entrecruzam no texto, permitindo diferentes níveis de leitura, atendendo-se às exigências de um público variado" (FIGUEIREDO, 2010, p.61). Enquanto a literatura tem se preocupado em preservar sua complexidade e, ao mesmo tempo,

Ao se referir ao contexto americano, Will Eisner dava pouco crédito à participação dos editores no que ele considerava a abertura de um novo horizonte para os quadrinhos: "ao que tudo indica, a possibilidade de atrair um público mais amplo e esclarecido para essa forma de arte está nas mãos de artistas e roteiristas que trabalhem com seriedade e estejam dispostos a se arriscar e errar. Os editores são meros catalisadores. E não se deve esperar deles nada além disso" (EISNER, 2010, p. 149).

Essa afirmação, por motivos históricos, talvez não se aplique tanto ao caso brasileiro. O sucesso do romance gráfico nos mercados americano e europeu contribuiu para que só recentemente - anos mais tarde - produtores e editores brasileiros percebessem o subgênero com mais interesse. Além de catalisarem uma 'energia' já existente - a vontade espontânea por parte de alguns quadrinistas nacionais de criar narrativas mais longas -, eles também alimentam essa 'energia', porque trazem para o formato autores que por conta própria talvez não chegassem a ele.

Antes de *Cachalote* e antes de criar seu selo de quadrinhos, a Cia das Letras já havia publicado quadrinhos nacionais encomendados especialmente para a editora, como *Santô e os pais da aviação*, do quadrinista Spacca - que narra a evolução da tecnologia aeroespacial a partir da biografia romanceada de Santos-Dumont e dos irmãos Wright - e *D. João Carioca - A corte portuguesa chega ao Brasil (1808-1821)*, de Spacca e da Antropóloga Lilia Moritz Schwarcz. No entanto, estas eram apostas editoriais mais "seguras", por serem quadrinhos juvenis e terem grandes chances de adoção como leitura escolar. O que *Cachalote* inauguraria no catálogo da editora - agora pelo selo especializado - seria a temática adulta e o investimento em histórias originais. O que é bem diferente da velha estratégia de usar um "meio atraente" (as HQs) para despertar o interesse de jovens leitores por histórias já contadas, há muito tempo, de outras maneiras.

O conceito de nicho de mercado pode ajudar a compreender o interesse de grandes editoras, como a Cia. das Letras, por quadrinhos autorais. De maneira

---

oferecer divertimento pela intriga, os quadrinhos buscam esse balanço vindo pelo caminho inverso: o de manter o apelo de uma linguagem atrelada à cultura pop, mas investir também em níveis de leitura para além do enredo, explorando inclusive as camadas metalinguística ou intertextual das obras.

geral, nichos podem ser entendidos como pequenos segmentos de consumo que oferecem oportunidades de negócios incrementais<sup>22</sup>. Nos últimos dez anos, a atenção dada a esses pequenos segmentos tem crescido muito, já que as empresas, principalmente as voltadas para a cultura e o entretenimento, estariam revisando o antigo modelo em que investiam apenas em produtos muito populares. Chris Anderson, um empresário e escritor americano, editor da revista Wired (especializada em tecnologia, cultura e economia), tem feito uso do termo "cauda longa" para se referir ao fenômeno contemporâneo no qual a receita total de diversos produtos de nicho, com baixo volume de vendas (que, representada em gráficos, se assemelha a uma cauda) é, muitas vezes, igual à receita total de poucos produtos de grande sucesso.

O que está sendo discutido aqui é a possibilidade de imaginar que liberdade criativa e artística às vezes podem atuar no interior da lógica do mercado editorial - em vez de pensarmos que ele simplesmente tende a destruí-la. Ainda que essa liberdade esbarre em prazos e em cláusulas contratuais - como a que prevê a sessão de direitos para o audiovisual - e por mais que as obras estejam sujeitas, em última análise, ao interesse e à aprovação de editores e produtores, o fato é que o mercado tem se mostrado mais interessado em fomentar a cena dos quadrinhos brasileiros e tem se aberto a projetos que fogem aos clichês do gênero.

Sem nutrir as ilusões românticas de que um artista se faz por predestinação, a boa remuneração dos autores, embora não seja uma garantia, é um dos requisitos para que eles possam se concentrar na qualidade de seus trabalhos. Por isso, o estabelecimento de relações mais organizadas entre quadrinistas e editores tende a contribuir para a profissionalização do gênero no país. E para a transição para trabalhos mais pessoais. "Os quadrinhos alternativos/autorais são uma vertente muito específica, pois se encaixam simultaneamente dentro de dois campos: arte e editorial. Mas afinal, o mundo da arte e o mundo editorial são coisas distintas?". Essas perguntas, muito pertinentes, foram colocadas por DW Ribatski, que mantém um blog cuja proposta é funcionar como um espaço para pensar a sua prática artística e os lugares dos quadrinhos na contemporaneidade. Ao esboçar uma resposta, o quadrinista esboça, também, algumas saídas menos maniqueístas

---

<sup>22</sup> O conceito é controverso até mesmo na literatura de publicidade e negócios, mas optamos por essa definição básica, que nos serve para levar adiante a discussão.

para a oposição arte de qualidade e "para poucos" X contato maior com o mercado e o público:

(...) não se deve achar na prática que toda arte é feita sem objetivos comerciais ou que todo produto editorial não traz nenhuma experimentação artística ou que tem somente objetivos de agradar nichos já institucionalizados.

E aí na questão dos quadrinhos alternativos nós temos as idéias do tio Walter Benjamin vistas na prática. Uma questão apontada, na minha opinião, erroneamente para a gravura, que mantém a 'aura' de objeto único já que mantém a idéia de 'ser para poucos' e continua limitada a ambientes relacionados à prática/estudo/exposição de arte. Ou seja, NÃO CAI NO MUNDO, TRU!

Já a produção editorial (...) tem chance de atingir um público não-viciado, capaz de olhar a arte com olhos que não esperam a 'roupa nova do rei' (prática comum no mundo da arte). Será que temos aí a chance real da inclusão artística no "mundo real"?<sup>23</sup>

## 2.3

### O projeto

Para que sejam mais bem compreendidos os romances gráficos que inspiraram essa pesquisa, voltemo-nos mais minuciosamente aos seus bastidores editoriais e 'antecedentes'. Antes de *Cachalote* (2010, Quadrinhos na Cia.), Daniel Galera havia escrito três romances - *Até o dia em que o cão morreu*<sup>24</sup> (2003, Livros do Mal - reeditado em 2007 pela Cia. das Letras), *Mãos de cavalo* (2006, Companhia das Letras), e *Cordilheira* (2008, Companhia das Letras) – e já era um dos nomes mais observados entre leitores, professores e críticos que acompanhavam o cenário da literatura brasileira contemporânea. Dentre a nova geração de desenhistas brasileiros, Rafael Coutinho, por sua vez, era uma promessa que já vinha se cumprindo desde suas participações em coletâneas como *Bang bang* (2005, Devir), *Irmãos Grimm em quadrinhos* (2009, Desiderata) e de sua elogiada edição para o álbum *Laertevisão* (2007, Conrad), baseado nas HQs e memórias de seu pai, o quadrinista Laerte. Assim, colocar os dois artistas em contato criativo foi um plano cujas perspectivas eram, desde o início, promissoras.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://quadrinhosautorais.wordpress.com/2011/07/07/arte-x-editorial-2/>>  
Acesso em: 07/2014

<sup>24</sup> Adaptado, por Beto Brant, originou o filme "Cão sem dono".

Coube, então, conforme já foi dito, ao também escritor e poeta Joca Terron e à RT Features – conhecida do grande público por também ter produzido filmes como *O cheiro do ralo* (2006), *Heleno* (2011), *Tim Maia* (2014) e até o internacional *Frances Ha* (2012) - a iniciativa de promover o encontro profissional. Sobre as conversas que ganharam espaço a partir daí, Joca Terron comentou, em entrevista ao blog *Gibizada*, do site do jornal *O Globo*: "*Eu fiquei observando a troca de ideias e percebi que aquilo poderia ser estendido para um projeto.*"<sup>25</sup>

À medida que os resultados preliminares foram confirmando essa intuição, Terron apresentou todo o material produzido até então ao editor de quadrinhos da Companhia das Letras, André Conti, que selou o interesse em publicá-lo:

Quando a gente bolou o selo de quadrinhos, por uma coincidência dessas que acontecem muito de vez em quando, na mesma semana ou na semana seguinte o Rafa e o Galera chegaram lá com esse projeto que era de fato uma *graphic novel* adulta, madura, um romance gráfico em quadrinhos. Aí a gente se apaixonou pela ideia na hora e resolveu apostar. A partir disso, outros autores e outros quadrinistas viram o trabalho que a gente tava fazendo, viram o trabalho que a gente fez também com os quadrinhos estrangeiros e começaram a propor novas coisas(...). Ou a RT Features, do Rodrigo Teixeira (que é produtor de cinema) junto com o Joca Terron, que patrocinaram *Cachalote* e que se inspiraram nela pro projeto das duplas que une jovens escritores com jovens (ou não tão jovens) quadrinistas para criarem álbuns originais (...). *Cachalote* inaugura uma linha de quadrinhos adultos brasileiros na Cia das Letras.<sup>26</sup>

Anunciada com grande expectativa em sites especializados, cadernos culturais e em revistas ( algumas prévias do livro chegaram a ser publicadas na edição 33 da revista *piauí*), a HQ *Cachalote* contou com o marketing eficiente de sua editora, tendo sido ansiosamente esperada pelo público leitor de quadrinhos e também pelos leitores que acompanhavam a trajetória literária de Galera. Em seu blog<sup>27</sup>, o professor Paulo Ramos (USP), observador e pesquisador da cena no

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/blogs/gibizada/posts/2010/06/08/quadrinhos-quatro-maos-297879.asp>> Acesso em 07/2014.

<sup>26</sup> Trecho que corresponde ao áudio transcrito de uma entrevista, com Rafael Coutinho e Andre Conti, realizada pela jornalista Mona Dorf e disponibilizada (por ela) no Youtube através do link: <<https://www.youtube.com/watch?v=w8QPAw5uVIE>>

<sup>27</sup> Disponível em: <<http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/>>

Brasil, comentou, à ocasião do lançamento: "a se pautar por *Cachalote*, o resultado tende a dialogar com um público não leitor de quadrinhos e ajuda a construir um novo mercado para a produção nacional. É algo novo, que pode render bons resultados" (Ramos, 2012, p.204)<sup>28</sup>. De fato, trabalhos que são fruto da confluência artística entre autores geralmente associados a diferentes campos podem encontrar nesta intersecção o caminho para um público que, de outra maneira, não teria tanta aproximação com o romance contemporâneo ou não a teria com os quadrinhos brasileiros.

Contando, então, com a garantia de uma empresa - que viabilizou a produção dos romances gráficos por visar levá-los ao cinema - e contando também com o interesse latente de uma editora de grande porte - que passaria a ter prioridade na edição dos demais projetos, mas também a prerrogativa legal de recusá-los -, Joca Terron se encorajou para assumir a coordenação de outras HQs que fossem assinadas por escritores e desenhistas. Artistas que, algumas vezes, sequer se conheciam pessoalmente e que, provavelmente, sequer se conheceriam, não fossem essas circunstâncias.

Seguindo esta mesma esteira, foram também lançados *A máquina de Goldberg*, da escritora Vanessa Barbara e do ilustrador Fido Nesti, *Guadalupe*, da poeta Angélica Freitas e do ilustrador Odyr, e *V.I.S.H.N.U.*, que partiu de um argumento de Eric Archer, teve roteiro de Ronaldo Bressane e arte de Fabio Cobiaco. O caso de *V.I.S.H.N.U.*, inclusive, ilustra de modo bastante eloquente a instauração de uma cadeia de produtores, escritores, artistas e editores cujos papéis não somente se integram como também se misturam e se confundem no desenrolar desses projetos que são multimídia desde sua concepção.

Quando Eric Archer concebeu o esboço do que viria a ser o universo fictício e o enredo central de VISHNU, ele não sabia se ele se encaixaria melhor em uma narrativa para cinema ou para quadrinhos<sup>29</sup>. Acontece que Archer é também um dos investidores da RT Features e, justamente nessa época, Joca Terron estava trabalhando nessa série de HQs escritas a quatro (ou mais) mãos. Foi assim que

---

<sup>28</sup> O texto que depois seria compilado em seu livro *A Revolução do Gibi- a nova cara dos quadrinhos* (Devir, 2012).

<sup>29</sup> Segundo relata Ronaldo Bressane em entrevista para o site revista *Trip*, em <http://revistatrip.uol.com.br/so-no-site/entrevistas/vishnu.html>

Terron contribuiu para que a narrativa encontrasse sua forma - ou, ao menos, sua forma inicial-, sendo lançada em quadrinhos. À época do lançamento, o roteirista Ronaldo Bressane, que também é jornalista e colaborador de longa data da Trip, afirmou em entrevista para o site da revista:

Não temos a menor ideia de como será a repercussão do trabalho - pode ser um sucesso ou um fracasso de vendas. Porém, só por ser concluída, a HQ já é bem-sucedida: demonstra que funciona muito bem um esquema de trabalho em que um dos envolvidos é também o principal investidor - e em que, mesmo antes de o livro estar pronto, esteja aprovado por uma grande editora, tendo uma produtora de cinema por trás. Quem trabalha com quadrinhos no Brasil sabe bem que somente 1% dos projetos acabam sendo viabilizados. Publicar um livro deste tamanho e com essa ambição será certamente muito inspirador para muitos leitores e artistas.<sup>30</sup>

Quando uma produtora investe nesse "esquema de trabalho", promove uma cadeia em que um artista angaria leitores para seu parceiro de criação (e vice-versa). Já a editora, por somar em seu portfólio diversos trabalhos bem avaliados pela crítica, contribui para a formação de um público "fã" daquela narrativa. E, conseqüentemente, não deixa de contribuir para divulgação de um futuro filme, cujos direitos serão justamente da produtora de cinema que bancou a ideia em primeiro lugar. Eventualmente, depois que virarem filmes, os livros ainda têm chances de ganhar um segundo fôlego de vendas.

*Campo em Branco* foi lançado em 2013 e também ganhou corpo respaldado por essa cadeia, que aproximou seus autores. Antes de se aventurar em narrativas gráficas, Emilio Fraia, que é editor de ficção contemporânea da Cosac Naify, já somava colaborações às revistas Trip e piauí e já havia lançado o romance *O Verão do Chibo* (Objetiva/Alfaguara, 2008), escrito (também) em parceria com Vanessa Barbara. Fraia nasceu em São Paulo, em 1982. No mesmo ano, em Curitiba, nasceu Darlan William Ribatiski, artista plástico, ilustrador e quadrinista. Nas HQs, DW já havia publicado *Como na quinta série* (Balão Editorial, 2012), *La naturalesa* (coleção MIL, Cachalote/Barba Negra, 2011) e *Vigor Mortis* (Quadrinhofilia/Zarabatana Books, 2011, com José Aguiar e Paulo

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/so-no-site/entrevistas/vishnu.html>>

Biscaia). Em entrevista para esta pesquisa, Emilio Fraia narra os momentos embrionários da sua parceria com DW Ribatski.

O Joca Reiners Terron trabalhava em projetos para a RT/Features, do Rodrigo Teixeira. Entre eles, este, em parceria com a Companhia das Letras, de unir escritores e quadrinistas para produzirem obras inéditas. Fizeram um chamado público para que os interessados enviassem sinopses que seriam avaliadas. Eles escolheriam algumas delas para produzir. Eu enviei a premissa do *Campo em Branco* - dois irmãos se reencontram depois de dez anos vivendo longe um do outro, refazem uma viagem da infância. Eles gostaram, e então o Joca propôs que eu conhecesse o DW Ribatski. Fomos apresentados, achei legal o trabalho dele (com um pé no *nonsense*, nas artes visuais) e começamos o projeto.<sup>31</sup>

A fala de Fraia traz à baila, também, o quanto o ambiente virtual tem facilitado a logística de processos seletivos no campo cultural e promovido encontros improváveis, não fossem os contatos via internet. O tal "chamado público" feito pela RT/Features, afinal, fora divulgado no *hotsite* da editora e compartilhado entre profissionais da área em redes sociais. As sinopses imaginadas pelos participantes também foram enviadas em arquivos digitais. Nesse sentido, as obras que fazem parte do corpus desta dissertação participam de uma dinâmica de intercâmbio artístico viabilizada pelas tecnologias da informação e comunicação, conforme também fica explícito quando Rafael Coutinho se refere às reuniões criativas feitas por *skype* com Daniel Galera:

Primeiro a gente sai de um esboço de roteiro, inúmeras reuniões para definir bem o roteiro com o Galera. A gente levou bastante tempo para que as histórias ficassem do jeito gente queria, que não se cruzassem, que falassem das mesmas coisas, mas que fossem em paralelo. No primeiro ano em que a gente fez a *Cachalote* ele ainda morava em São Paulo, então teve um período em que a gente se encontrava muito por aqui, foi o período em que começamos a ficar amigos e conhecer referências um do outro, os gostos, trocamos muito material. Aí ele se mudou para Garopaba. A gente trocava muito e-mail, muitos *skypes*, reuniões infinitas. Aí fomos lapidando aos poucos.

---

<sup>31</sup> A entrevista completa encontra-se em anexo, ao final da dissertação.

Galera, Coutinho, Fraia e Ribatski pertencem a uma geração que foi aprendendo o *online* ao mesmo tempo em que ele foi se desenvolvendo, mas que aprendeu rápido a funcionar com tudo isso.

## 2.4

### Trabalhos a quatro mãos

O que mais desperta curiosidade nessa série de parcerias literatura/quadrinhos é, justamente, a peculiaridade de terem sido escritos por duplas de artistas. A princípio, seria natural pensarmos, por se tratarem de duplas formadas por autores de campos diferentes, que os seus trabalhos simplesmente se complementariam, em uma dinâmica em que cada um entraria com o seu quinhão e, da soma dos esforços individuais, obter-se ia o resultado final.

No entanto, o mais interessante é que, em *Campo em Branco* e *Cachalote*, dizer que imagens se complementam seria reduzir a gama de relações que de fato se estabelecem na interação entre essas duas linguagens. A noção de complementariedade pressupõe que palavras e imagens formam uma só narrativa, mas contribuem para ela independentemente (NIKOLAJEVA, 2006). E é verdade que, em diversos momentos dos dois romances gráficos, isso também pode acontecer. Mas não só.

O que é cultivado nessas parcerias é o jogo relacional entre texto e desenhos, no qual os trabalhos visuais e de escrita podem se ser simétricos (quando praticamente coincidem, havendo uma sobreposição dos significados) ou complementares (quando preenchem as lacunas um do outro). Mas também podem explorar a disjunção: se contrapor (apontando para a farsa representada por meio do outro código), se revezar (quando a opção é deixar, em um quadro, só a imagem ou só a palavra) ou se confundir (quando o traçado das letras a deixam no limiar entre código linguístico e o imagético, ou quando o texto se confunde com elementos do cenário).

Para que pudessem explorar essas possibilidades, os autores precisaram instaurar um processo de criação horizontal, em que a escrita verbal e visual fosse

simultânea e em que os artistas estivessem sempre igualados por um objetivo: a obra que sabiam só poder ser concebida a partir do diálogo, uma vez que seu sentido não se encerraria exclusivamente nem no texto e nem na imagem. É essa a percepção que sobressai em todas as entrevistas em que Fraia, DW, Galera e Rafael Coutinho foram indagados sobre suas parcerias. Para explicar o processo criativo de *Campo em Branco*, Fraia lembrou a dupla Jorge Luis Borges e Adolfo Bioy<sup>32</sup>:

Quando duas pessoas escrevem juntos, e não são vaidosas, o resultado é melhor do que quando trabalham separadas", dizia o Adolfo Bioy Casares, que escreveu uma série de histórias em dupla com o seu amigo Jorge Luis Borges. Costumo dizer que é mais difícil do que parece e mais possível do que se pensa. Do ponto de vista prático, é como ter um editor e revisor embutidos. No caso do *Campo em Branco*, é como se eu estivesse o tempo todo editando a produção do DW, o que foi de fato acontecendo: para chegar às 180 páginas do romance gráfico, ele deve ter desenhado mais de 300. Há também a ideia de que, a partir do cruzamento de dois mundos, surge um terceiro. E criar em dupla é, de certa forma, não ter medo dessa "contaminação". Gosto de pensar que eu nunca teria feito esses livros do jeito que eles são sozinho.<sup>33</sup>

Em texto para o caderno Ilustríssima, do Jornal Folha de São Paulo, à ocasião do centenário de Bioy, é o próprio Emilio Fraia quem, citando Borges, nos conta que

Em seu *Um Ensaio Autobiográfico* (1970), Borges diz que um dos principais acontecimentos de sua vida foi a amizade com Bioy. "Ao se opor a meu gosto pelo barroco, ele fez-me sentir que a discrição e o comedimento são mais convenientes. Eu diria que Bioy foi me levando aos poucos ao classicismo", escreveu.<sup>34</sup>

Parcerias de escrita são raras no universo das letras, regido, em larga medida, pelo territorialismo inerente à noção de autoria - que tanto resiste, especialmente no que diz respeito à proteção da propriedade intelectual e à busca pelo prestígio individual. Talvez o processo de escrita e, especialmente, de criação de textos literários seja por natureza solitário. As parcerias de escrita, contudo, quando bem sucedidas, são encontros que promovem amadurecimento artístico e

<sup>32</sup> Que, a quatro mãos, escreveu *Seis Problemas para Dom Isidro Parodi* (1942), *Duas Fantasia Memórias* (1946), *Crônicas de Bustos Domecq* (1967) e *Novos Contos de Bustos Domecq* (1977).

<sup>33</sup> A entrevista completa encontra-se em anexo, ao final da dissertação.

<sup>34</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2014/09/1515217-no-ano-do-seu-centenario-bioy-casares-sai-da-sombra.shtml>

que podem ter grande influência tanto na biografia pessoal quanto em trabalhos posteriores. E o formato romance gráfico estimula esses encontros. A esse respeito, Daniel Galera assente, quando fala sobre sua escrita com Coutinho: "*A gente foi ficando amigo ao mesmo tempo em que trabalhava em Cachalote, então esse livro é muito o produto do nascimento dessa amizade também*"<sup>35</sup>. Sintonia que foi responsável e ampliada pelo sistema de trabalho que adotaram:

Não teve assim, por exemplo, um primeiro tempo em que eu escreveria o roteiro inteiro e aí depois eu passo o roteiro pronto pro Rafa e ele desenha. Não foi assim. A gente trabalhou juntos o tempo todo. Quando eu tava escrevendo o roteiro eu ia mostrando cada nova parte para o Rafa e ele opinava, a gente mudava com base no que ele dizia e, ao mesmo tempo a gente já ia começando o desenho, então foi um projeto bastante integrado. Claro, a gente tem cada um a nossa especialidade (...) mas o roteiro e o desenho não foram momentos distintos. Foram acontecendo juntos, em paralelo, assim como as histórias.<sup>36</sup>

O fato das histórias não terem sido criadas como um roteiro pronto e, depois, desenhadas - como acontece em outros projetos - teve impactos na dinâmica de trabalho entre os autores (tanto no caso de *Cachalote* como no de *Campo em Branco*). Inclusive porque isso, naturalmente, prolongou o período de gestação e tornou mais densa a amálgama das parcerias. Ao ponto de os envolvidos se tornarem três: escritor, desenhista e a obra que, assim como os autores, também demonstra ter vida e personalidade próprias:

O projeto tornou-se orgânico, como um serzinho vivendo passo a passo e aprendendo quem é ao longo da sua existência. Um trabalho de calma e que foi o melhor modo de conseguir o efeito desejado, como citou Lielson Zeni em um artigo: uma sensação de presentificação, que era desde sempre, objetivo maior que chegar a uma virada surpreendente no final.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Trecho transcrito de entrevista concedida ao Canal Cyberfam (de alunos de jornalismo da PUC RS), no evento de lançamento de *Cachalote* na Livraria Palavraria, em Porto Alegre, em 01/07/2010. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/cyberfam/about>

<sup>36</sup> (Ibdem.)

<sup>37</sup> A entrevista completa encontra-se em anexo, ao final da dissertação.

Na intersecção entre a história que cada autor imagina e deseja contar, parece surgir a história "que quer ser contada". Sobre os embates durante essa descoberta, Fraia afirma:

Cada vez mais acredito nisso: a forma como é conduzida a criação, o processo de trabalho, tem um impacto intenso no resultado final. No *Campo em Branco*, fomos ao longo do tempo compreendendo a história que gostaríamos de contar. Conversamos muito, brigamos, discutimos, nos empolgamos. E nos aproximando de algumas perguntas. Por que o irmão mais novo decide procurar o mais velho? Por que o irmão mais velho propõe que refaçam a tal viagem da infância? O que de fato, objetivamente, acontece durante a jornada? Foi um pouco caótico, é verdade -- e a trama é assim também. Mas muito instigante.

A multiplicidade de papéis exercidos pelos autores nestes romances gráficos é matéria que certamente deve ser levada em consideração também ao pensarmos questões relativas à autoria. Se no romance em seu formato convencional a linguagem remete a uma origem única ( ou ao menos esta origem está, de partida, subentendida), estes romances gráficos apresentam um conjunto heterogêneo e flutuante de papéis. Um artista acaba sendo o editor do outro, conforme ressaltou Emilio Fraia. Mas também cada um acaba por, simultaneamente, participar tanto da construção verbal quanto da visual (ainda que, entre os autores, exista uma diferença no grau de familiaridade com que se relacionam com estas linguagens). Segundo esse *modus operandi*, o resultado dependerá mais do conjunto do que da ideia tradicional de um autor único, atrelado à noção de "integridade" do sujeito do discurso.

## 2.5

### Lugares difusos

Toda a descrição detalhada dos arranjos que precederam a publicação dessa série de romances gráficos também ilumina o exercício de pensarmos o lugar difuso de diversos autores e de muitos produtores culturais e editores contemporâneos. Ao participarem do universo artístico, os autores têm se sentido

impelidos - de várias maneiras e por muitas razões - a se aventurarem em fazeres paralelos e em áreas afins. Eles têm ousado experimentar para além do *métier* que lhes proporcionara visibilidade e, assim, os limites de suas atividades tornam-se difíceis (ou inúteis) de precisar.

Daniel Galera, além de escritor no sentido mais denotativo do termo, também é tradutor - assina, vale dizer, as versões brasileiras de diversos quadrinhos do americano Robert Crumb, considerado uma enorme referência para os que fazem quadrinhos alternativos, fora das convenções do *mainstream*. Também escreve para revistas e jornais (teve uma coluna semanal no jornal O Globo), já teve experiência como editor da independente Livros do Mal (iniciativa que publicava autores iniciantes, encabeçada também pelo escritor Daniel Pellizari), e produz conteúdo para a internet com a naturalidade de quem, desde o início da carreira, enxerga como uma ferramenta a ser utilizada de modos proveitosos à literatura.

Joca Terron, coordenador dos projetos aqui em pauta, é também editor e autor de prosa - *Curva de Rio Sujo* (Planeta, 2004), *Do fundo do poço se vê a lua* (Companhia das Letras, 2010) - e poesia - *Animal Anônimo* (Ciência do Acidente, 2002). Alguns de seus contos ganharam adaptações em curtas-metragens. Além disso, Terron colaborou com jornais, revistas e com o programa literário *Entrelinhas*, da TV Cultura.

André Conti, editor da Quadrinhos na Cia, foi colunista da Folha de São Paulo de 2011 a maio de 2013 e conta também com obras de autores ingleses em seu currículo como tradutor que, não por acaso, inclui diversas histórias em quadrinhos (foi ele quem traduziu para o Português *O Complô - A história secreta dos Protocolos dos Sábios do Sião*, de Will Eisner e *Fun Home*, de Alison Bechdel).

Tanto Rafael Coutinho quanto DW Ribastki reclamam pra si também o epíteto de escritores e roteiristas, já que, para além de pensarem *storyboards*, enxergam a concepção dos quadrinhos como um trabalho de escrita - mesmo em seus trabalhos individuais. Além disso, Rafael Coutinho já assumiu a edição de obras de seu pai (Laerte Coutinho), trabalha como animador, pintor e escultor. *"Acho que sou artista plástico, mas as definições mudam conforme a necessidade.*

*Você precisa ser o que você precisa ser*", disse Coutinho, certa vez, em entrevista concedida para o caderno Ilustrada, da Folha de São Paulo<sup>38</sup>.

Já sobre o trabalho de DW como quadrinista é possível dizer que ele desafia a linha que divide a arte sequencial e as artes visuais, porque seu traço coloca em xeque a noção do desenho para quadrinhos como aquele que preza pela clareza ou que segue a matiz realista/naturalista. Ribatski e Coutinho também alimentam uma produção virtual – em sites e redes sociais – que explora, por um lado, as potencialidades da internet como linguagem e, por outro, como plataforma de veiculação e divulgação de seus trabalhos.

Para além de sua carreira como autor, Emilio Fraia é editor de literatura da Cosac Naify. Contribuiu para a publicação no Brasil de autores como Enrique Vila-Matas, Antonio Tabucchi, Macedonio Fernández, Alejandro Zambra e William Kennedy. Também acumula ensaios e matérias em revistas e mantém uma coluna no Blog da Companhia das Letras.

Toda essa listagem evidencia que estamos falando, portanto, de escritores e artistas visuais que não deixam de ser também tradutores, editores, produtores, investidores, professores, jornalistas, blogueiros, animadores, roteiristas, palestrantes... Estamos falando, portanto, de biografias que apontam:

- 1) para o crescente envolvimento direto de autores contemporâneos em diversas etapas e esferas do mercado editorial
- 2) para trajetórias profissionais que já anunciavam, em muitos casos, afinidades com o universo dos quadrinhos estrangeiros
- 3) para uma visão multimídia da matéria ficcional, já que, por terem crescido em uma época de convergência entre as mídias, muitos autores lidam

---

<sup>38</sup> "Rafael Coutinho prepara livro em parceria com Daniel Galera", reportagem de Thiago Ney para a Folha de São Paulo, publicada em 02/02/2010, disponível em versão online em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2010/02/687994-rafael-coutinho-prepara-livro-em-parceria-com-daniel-galera.shtml>

naturalmente com a noção de literatura como parte de um circuito maior, que pode envolver o audiovisual e o virtual

4)para o fato de que muitos profissionais do mercado livreiro ( editores, tradutores etc.) são também autores e mantêm envolvimento com práticas artísticas para além das relações burocráticas e de gerenciamento

5)para a vontade, por parte de quadrinistas, de explorarem o caráter narrativo e literário em suas obras e de investirem na qualidade do texto

6)para os usos das formas atuais de interatividade virtual, sobretudo das redes sociais e dos blogs, como espaço de intercâmbio entre artistas e artistas e de divulgação entre artistas e leitores. Foi este, inclusive, o primeiro espaço muitos destes autores tiveram para divulgar seus contos e tirinhas no início de carreira.

No contexto que essas biografias profissionais ajudam a vislumbrar, a expansão da cultura midiática não necessariamente exclui ou se opõe à arte. Em vez disso, as pontes entre o editorial e o audiovisual - que contribuem para as apropriações entre os campos - passam a ser atravessadas, a todo momento, pelos próprios autores. Especialmente quando participam de projetos que se sustentam justamente sobre essas pontes.

Essa conduta flexível se tornou possível para o artista porque ideia da autonomia do espaço artístico tal como estabelecida na Europa do século XIX tem sido constantemente colocada em xeque pelo contexto cultural contemporâneo. Em *As Regras da arte*, Pierre Bourdieu mostra que o campo literário - no sentido de um campo que tinha uma orientação autônoma na sua relação com o mundo social global - apareceu com o surgimento da figura de um escritor cujos compromissos seriam puramente estéticos. Somente a noção de um criador sem dependências econômicas nem concessões financeiras permitiria pensar a literatura a partir apenas de suas propriedades. Representativas desse paradigma são as obras e as trajetórias artísticas de Flaubert e Baudelaire. Não é por outra razão que Bourdieu se dedica a comentá-las, elegendo, assim, estes autores como arautos desse esforço no sentido de desprezar as sanções do mercado e de buscar a "arte pura".

Diretriz semelhante seria partilhada por pintores como Manet, cuja criação pictórica revela a tentativa de experimentar esteticamente, de utilizar o suporte e os elementos da pintura para empreender pesquisas no nível formal. Assim, Bourdieu aproxima os três - Flaubert, Baudelaire e Manet - no que diz respeito à escolha por priorizar a maneira de representar e o trabalho de representação por si só, em detrimento de qualquer aprisionamento à realidade - factual, social, política - do objeto representado (lembrando que a ambição declarada de Flaubert era conseguir escrever um livro "sobre o nada", baseada no sonho de que a arte fosse "só estilo"). Segundo este projeto, portanto, a literatura e a arte deveriam se manter isentas das funcionalidades mundanas. É o que reitera o historiador Roger Chartier, ao comentar a obra de Bourdieu:

Artistas como Flaubert, ou eventualmente como Manet, que repeliam a definição, a determinação, a dependência econômica, faziam-no porque desvinculavam totalmente a produção estética de uma remuneração monetária, o que significava que podiam viver de seus próprios recursos, sem depender do mercado das obras. É a posição pura, estética, da arte pela arte, em que não se espera e em que, inclusive, se rechaça o lucro da circulação das obras. Necessitava-se de outro tipo de recurso: o dinheiro herdado, a fortuna familiar, o ingresso de algum tipo de renda. É paradoxal dizer que as formas mais clássicas de existência econômica eram as condições de possibilidade da proposta estética mais inovadora. No entanto, no campo literário do século XIX — a literatura industrial, como se dizia, quer dizer, a literatura que permitia aos seus autores obterem uma vantagem econômica, dando-lhes a possibilidade de viverem às custas de seus escritos — era o setor menos inovador, menos original. E esta remuneração monetária pela escrita era a que alimentava a literatura de grande difusão, muitas vezes anônima, e todas as empresas de livraria, de edição, anunciando, no século XIX, os *mass media* do XX. (CHARTIER, 2002, p. 144)

O mais interessante no pensamento de Bourdieu, e o que o torna "atualizável", é que ele recusa definições estéticas puramente formais ou baseadas em algum conceito que se pretenda atemporal. Sua proposta parte do entendimento do valor das obras artísticas não como algo intrínseco, mas como sujeito à posição relativa que ela ocupa em comparação com outras obras de seu tempo e dentro do seu espaço social particular. Ou seja: o prestígio ou o insucesso de uma obra ou de um autor dependerá das forças que se estabelecem entre essas instâncias e o campo social em questão. Por ser constantemente definido e redefinido a partir das disputas sobre o que viria a ser sua própria delimitação, o campo artístico - bem como suas regras, princípios e hierarquias - mudam conforme também mudam as posturas entre os atores sociais que são seus

membros. Dessa maneira, a proposição de um campo literário autônomo, embora seja perfeitamente compreensível mediante a recuperação do contexto cultural daquela Paris da segunda metade do século XIX - e embora resista, até hoje, como um ideal que cumpre seu papel de fazer face à absorção total dos procedimentos do mercado - tem pelejado para não prescrever. Se o ambiente descrito por Bourdieu era propício ao aparecimento do artista como um ator social que se autoproclamasse completamente soberano em seu terreno, desde a segunda metade do século XX passou a ser mais difícil conceber demarcações ascéticas e herméticas entre o terreno das artes e os dos setores econômico ou do entretenimento.

Desde então, as fronteiras outrora cuidadosamente circunscritas por autores como Flaubert entre a alta cultura e a "mercantilização da arte promovida pela classe burguesa" já foram - e têm sido - tantas vezes cruzadas e rasuradas que passaram a constituir um lugar ambíguo, de trânsito e de pilhagens. Esta ambiguidade é especialmente familiar para quem trabalha com arte no Brasil, onde a oposição entre alta cultura e baixa cultura nunca chegou a ser tão nítida quanto na Europa. E mais familiar ainda para os brasileiros que cresceram nas décadas de 80 e 90 do século XX, em um contexto em que os limites entre as diferentes esferas culturais já estavam praticamente apagados, para o que contribuiu o signo cada vez mais vigoroso do mercado. É o caso dos autores de *Campo em Branco* e *Cachalote*, que publicaram pela primeira vez na primeira década deste século. Por isso, é bastante emblemático pensar que, enquanto Flaubert vangloriava-se de nunca ter escrito sequer uma linha para os jornais, parte da consagração pública Daniel Galera e de Emilio Fraia como escritores pode ser comprovada pelo fato deles gozarem de liberdade - e de convites/ de espaço - para publicarem resenhas, ensaios, reportagens ou mesmo contribuições periódicas em colunas de veículos midiáticos de grande circulação.

Ao falar sobre o campo literário do século XIX, Roger Chartier lembra que era imediata a associação de uma literatura que permitia aos seus autores viverem às custas de seus escritos a um setor menos original, menos inovador. Hoje, conseguir se manter apenas trabalhando diretamente com arte é um privilégio e uma grande aspiração, visto que a realização no plano profissional ( já que trabalho artístico e profissão não são mais conceitos excludentes) não

necessariamente impede o artista de ser reconhecido e respeitado por seus pares. Mecanismos de hierarquização dentro do campo convivem, agora, com critérios alternativos de legitimação. O que significa dizer que, se o prestígio no interior do campo e a aprovação dos seus pares (nos termos de Bourdieu) ainda são importantes dentro da lógica literária, a aceitação do público - ou ao menos de determinada parcela dele - também passou a ser almejada e deixou de ser sinônimo de concessão imparcial ao mercado. Atingir qualidade estética, notoriedade social fora do campo e sucesso comercial, enfim, já não são metas incompatíveis. Ao contrário disso, parecem ser complementares.

Tanto assim que no meio dos quadrinistas, que também anseiam ser vistos e respeitados como artistas, é muito recorrente a queixa de que viver de quadrinhos no Brasil é ainda mais difícil do que viver de literatura. Ou seja, ao invés de temerem, como Flaubert, que interesses externos ameacem uma suposta integridade da obra, o receio hoje é de que o mercado incipiente e a remuneração precária inviabilizem essa prática artística. Se o ofício é tão exigente e a recompensa (não apenas financeira) tende a ser menor que em outras áreas onde o mesmo talento podia se aplicar, por que fazer quadrinhos? Como saber quando ceder aos conselhos e pedidos dos editores e quando insistir em escolhas autorais das quais não se pode abrir mão? Greg Tocchini, quadrinista paulistano que tem trabalhos publicados por gigantes do mercado editorial americano, como a Marvel e a DC e do mercado editorial Europeu, como Lelombard, tenta elaborar algumas respostas:

Por que quadrinhos? Na falta de palavras melhores: Eu gosto. Sempre gostei. Não acho difícil entrar nos quadrinhos, profissionalmente ou independente. Difícil (sic) são os passos seguintes: manter-se fazendo quadrinhos. Difícil é fazer algo com qualidade e não se acomodar. Ser flexível com algumas coisas e bater o pé com outras. E o que é realmente difícil para mim: quando ser um ou outro nestes casos.(...) Mas em todos esses anos que trabalho com quadrinhos — ou seja, desde o dia que comecei a receber para fazer páginas de quadrinhos, o que é diferente de viver de quadrinhos — nunca vi as portas tão abertas. Não importa os motivos que te levem a fazer. E nos momentos difíceis, aqueles em que você se pergunta por que faz o que faz, quase arruinando sua vida financeira, sua saúde mental e física... a resposta que me vem a cabeça é: Porque eu gosto. E muito.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Post de Érico Assis, disponível em: <<http://www.blogdacompanhia.com.br/2013/06/por-que-quadrinhos-3/>> Acesso em 9/12/2014.

Sendo assim, essa trajetória, que passa pela busca de autonomia e chega ao ponto em que ela deixa de lado radicalidades, contribuiu para a aproximação entre campos artísticos de origem "pura" e campos cujo embrião está nas formas de comunicação em massa. A angústia da contaminação da arte tradicional pela cultura midiática dá lugar à exploração do leque de possibilidades que se abrem quando não há interdições quanto à mesclas e hibridizações. Até porque essas mesclas e hibridizações são praticamente incontornáveis, já que participam de nossa formação e da nossa experiência cotidiana desde antes de sermos alfabetizados, o que fica evidente no depoimento de Emilio Fraia:

Eu cresci, como boa parte da minha geração, usando camisetas, calças de pijama e mordendo lápis e brinquedos de borracha do Mickey. Aprendi a ler antes de ir para a escola, aos cinco anos, com um gibi do Mickey. Depois, passei a gostar mais dos patos da Disney - Tio Patinhas, Pato Donald, Huguinho, Zezinho, Luisinho. Amava Ducktales, o Zé Carioca, Gastão, Madame Mim, a Maga Patalógica. Eu recortava tirinhas do Calvin do jornal. Numa viagem para Buenos Aires, aos onze anos, meu pai me deu de presente um álbum do Asterix, que li e reli durante muito tempo. Eu colecionava gibis da Mônica, do Cebolinha, Cascão, Magali, os Almanacões de Férias. Também gostava do Recruta Zero, das histórias do Snoopy e da Mad, a revista (...).

E também no depoimento de Daniel Galera:

Você sempre leu quadrinhos? Li desde criança, e gostava muito de Chiclete com Banana e Piratas do Tietê, desde os 8 ou 9 anos, e depois Calvin e Haroldo, Groo, revista Mad. Não acompanhava muito as séries de heróis, mas comprava todas as graphic novels, como O Cavaleiro das Trevas e Elektra Assassina, do Frank Miller, ou Skreemer etc. Adorava também o Will Eisner e o Robert Crumb. A partir de meados da década de 1990, me liguei mais nas graphic novels europeias e americanas de recorte mais alternativo, caras como Charles Burns, David B., Daniel Clowes, Christophe Blain... alguns asiáticos, como Yoshihiro Tasumi... e por aí vai.<sup>40</sup>

Flaubert se tinha em alta conta por ter superado a alienação burguesa que atribuiu à sua Madame Bovary. O escritor, que também havia lido novelas românticas, fora capaz de se sobrepôr à estética desta literatura a que tinha horror, ao passo que sua personagem sucumbira à ilusão provocada por estas leituras, a

<sup>40</sup> Disponível em: <http://veja.abril.com.br/blog/meus-livros/livros-da-semana/daniel-galera-cachalote-e-a-prosa-em-quadrinhos/>

ponto de pagar com a vida. Ao que parece, a partir do momento em que o mercado se tornou o maior mediador na esfera cultural, tornamo-nos todos irremediavelmente burgueses em alguma medida - e já não é mais motivo de acanhamento para um escritor incluir narrativas em quadrinhos no rol de suas leituras fundadoras. Irônica e sintomaticamente, na resposta de Emilio Fraia elas convivem perfeitamente ao lado de Flaubert:

Eco afirma que: “Entre o consumidor de poesia de Pound e o consumidor de um romance policial, de direito, não existe diferença de classe social ou de nível intelectual. Cada um de nós pode ser um e outro, em diferentes momentos do mesmo dia”. Você acredita que essa liberdade do leitor contemporâneo - de passear por diversas leituras e de não necessariamente hierarquizar suas influências - possa ter reflexos também nos procedimentos de escrita e, claro, nas obras dos autores da sua geração?

Creio que sim. Aos dezoito, vinte anos, eu seguia me interessando intensamente por quadrinhos, revistas (colecionei durante muito tempo revistas de música, de videogame etc.), RPGs, tudo isso que é considerado "menor", "entretenimento". Mas lia também Flaubert, Cortázar, Borges, Salinger, Poe, Babel, Kafka, Bioy Casares, livros de aventura ("Tom Sawyer", "A ilha do tesouro", "Os meninos da rua Paulo") etc. Não saberia dizer sistematicamente quais são os reflexos dessa experiência, dessa mistura, na minha maneira de escrever e de pensar o mundo, mas sem dúvida existe um impacto.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> A entrevista completa está no Anexo.

### 3

## Quadrinhos, Literatura e Visualidade

### 3.1

#### Definições e terminologias

No que diz respeito aos quadrinhos, algumas pautas que eram muito discutidas já começam a ser vistas senão como superadas, no mínimo como exaustivamente debatidas. Hoje, a qualquer estudo que pretenda fazer com que a leitura da produção cultural contemporânea enverede por problemáticas mais pungentes não cabe mais colocar em xeque o potencial artístico de um meio só por conta de sua origem historicamente associada à cultura de massa. Assim como já é mais ou menos consenso que quadrinhos e literatura são linguagens distintas e que, por conseguinte, é, no mínimo, equivocado utilizar somente padrões e conceitos do campo da literatura para balizar o valor artístico de uma HQ - ou mesmo para analisá-la. Algumas dessas antigas questões, todavia, insistem em ressurgir, ainda que sob novas molduras. Uma dessas molduras relaciona-se à polêmica em torno das terminologias que poderiam - ou deveriam - ser adotadas para descrever determinados tipos de quadrinhos.

*Graphic Novels?* Romances Gráficos? Álbuns? Qual é a melhor forma de nos referirmos às obras que são objeto de estudo desta pesquisa? Para responder a essa pergunta será necessário discutirmos como e por que essas nomenclaturas mais específicas têm sido motivo de controvérsia entre especialistas e até mesmo entre os autores. Antes disso, porém, é interessante partirmos do quadro maior e pensarmos o termo "quadrinhos" e suas equivalências ao redor do mundo.

No Brasil, o uso acabou por popularizar o vocábulo "quadrinhos" para designar, de forma genérica, qualquer história contada a partir da divisão em quadros que funcionam como unidades gráficas dispostas em sequência. Uma enorme gama de obras, porém, se encaixaria perfeitamente sob essa definição, ainda que sejam divergentes no

que diz respeito, por exemplo, ao público-alvo, à extensão da narrativa ou ao suporte em que são publicadas e lidas. As histórias da *Turma da Mônica Jovem* são tão quadrinhos quanto as revistas de heróis da *Marvel Comics*, que são tão quadrinhos quanto as tirinhas minimalistas de André Dahmer que, por sua vez, são também tão quadrinhos quanto a recente adaptação de *Grande Sertão Veredas*, assinada por Eloar Guazelli e Rodrigo Rosa e lançada em edição de luxo e limitada. E todos esses, afinal, não são menos nem mais quadrinhos do que *Cachalote* e *Campo em Branco*. Logo, em algumas situações, o nome que tem na abrangência uma de suas maiores vantagens acaba dependendo de explicações e adjetivações, sob pena de se tornar ambíguo ou ser pouco preciso.

Nos países francófonos, o termo *bande dessinée* (comumente abreviado para BD - ou "bedé"), adotado há longa data, remete, ao contrário, ao formato em tiras (*bandes*), em que a sequência narrativa se restringe a uma linha. O que é irônico se pensarmos que a França e a Bélgica se destacam pela longa tradição de editar quadrinhos diretamente no formato de álbuns, muitas vezes de capa dura, normalmente em volumes de mais de 40 páginas.

Entre os italianos, onde os quadrinhos são mais recorrentes no formato de pequenas revistas (conhecidas no Brasil como gibis), eles são chamados de *fumetti* - uma referência ao balões de diálogo e de pensamento, que parecem flutuar como nuvens de fumaça em cima das cabeças dos personagens. Curiosamente, caso a nomenclatura fosse interpretada ao pé da letra, excluir-se-iam os diversos quadrinhos que não apresentam diálogo ou os que não têm qualquer parte em texto.

Na Argentina, no Chile, no Uruguai e em outros países da América Latina, o termo corrente é o diminutivo *historieta*. Embora possa expressar afetividade (o imaginário do meio remete a leituras "por prazer" e da infância), ele também pode adquirir conotação pejorativa, de história de pouca importância ou pouca credibilidade.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> No Dicionário da Real Academia Espanhola, por exemplo, as acepções de "historieta" são: 1- *Fábula, cuento o relación breve de aventura o suceso de poca importancia.* / 2- *Serie de dibujos que constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro.* Entrada disponível no dicionário online, acessado em 20/11/2014 no endereço <http://lema.rae.es/drae/>

Nos Estados Unidos do final do século XIX e início do século XX, quando tirinhas começaram a ser publicados regularmente em jornais e revistas, o público passou chamá-las, coloquialmente, de *comics*. A palavra contém uma indicação tão forte de conteúdo e de tom que acaba provocando certo estranhamento quando empregado para nomear trabalhos que não buscam efeitos de humor. Muito provavelmente, essa inadequação do termo *comics* - que pode ser restritivo-motivou, mais tarde, a cunhagem da controversa expressão *graphic novel*.

Sob a égide da palavra *comics* cabiam (e ainda cabem) tanto histórias infantis quanto adultas, de humor ou de super herói, de ficção científica ou dramas<sup>43</sup>. *"First there were the comic strips. They were called comic strips because they were comic and they were strips. And even when a lot of them stopped being comic they didn't lose the name, tradition being what it is"* (KYLE, 1964). Decerto foi por isso que, no contexto americano, a forte associação que o termo *comics* carregava com o universo humorístico começou, aos poucos, a esbarrar na preocupação crescente de diversos quadrinistas de produzir trabalhos mais extensos e de falar a um público leitor mais maduro, de repertório de leitura mais amplo, mais eclético. Nesse contexto, surgiu a expressão *graphic novel*. Contudo, conhecer suas origens só se mostra interessante na medida em que nos ajuda a iluminar os diversos interesses e valores que já orientaram e que orientam, hoje, o seu emprego.

A atribuição ou a modificação do nome de um texto altera o texto em si. O gesto de defini-lo, participa, em alguma medida, de sua autoria. Por mais que possa parecer que o fenômeno linguístico de "nomear" consista em apontar algo que já existe, sabemos que os nomes atribuídos às coisas nunca são neutros e que

---

<sup>43</sup> Sob a perspectiva bakhtiniana, poderíamos dizer que isso acontece porque os quadrinhos se estabeleceram como um gênero discursivo singular, já que constituem "tipos relativamente estáveis de enunciados" (BAKHTIN, Mikhail, 2002). Nesse sentido, um entendimento geral de como opera esse gênero foi construído sócio-historicamente, faz parte do cotidiano da sociedade ocidental e independe do nome sob o qual esse gênero se tornou mais conhecido em cada país. Sentidos especificamente literários sempre foram os mais associados ao emprego da palavra "gênero", que remete à tripartição clássica (o lírico, o épico e o dramático) ou às categorizações modernas (conto, novela, romance, poesia etc.). O olhar de Bakhtin, que faz uso do conceito de gênero em um sentido mais amplo, pode ser bastante útil, portanto, para entendermos os quadrinhos no que tange tanto às suas regras quanto às suas subversões - visto que suas fronteiras definidoras, como as de qualquer outro gênero, participam constantemente de um jogo de forças estabelecidas culturalmente e, por isso, são fluidas. Estão, assim, sempre suscetíveis a reposicionamentos e remarcações.

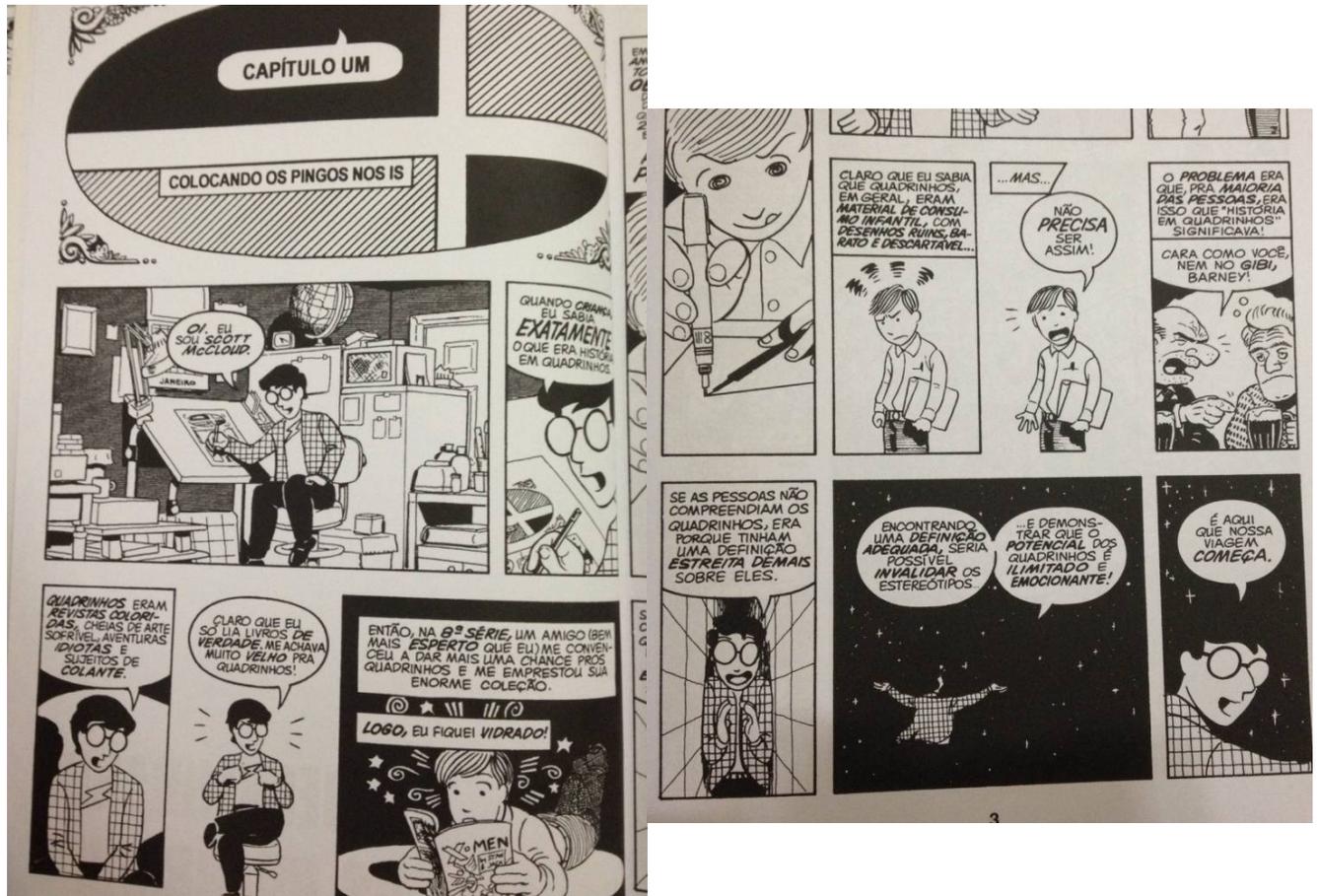
também sinalizam um modo de interpretação. Determinada rotulação não somente classifica um texto (ou qualquer atividade humana), mas influencia a forma como ele é concebido por seus autores e, evidentemente, sua recepção.

A polêmica que se instaura em relação ao termo *graphic novel* - que, no Brasil, além de, algumas vezes, ainda ser utilizado no inglês também aparece sob as formas das traduções "narrativa gráfica" ou, mais frequentemente, "romance gráfico" - pode ser resumida com base em duas principais posturas.

De um lado, há quem recuse ou evite o emprego porque alega se tratar mais de um rótulo editorial do que propriamente de um subgênero que reúna características intrínsecas e específicas que justifiquem o agrupamento sob nova nomenclatura. Outro argumento desenvolvido por quem evita o termo é o fato de que ele foi criado com base em um forte pressuposto de hierarquia entre as artes. Seguindo essa linha de pensamento, dar a uma história em quadrinhos o título distintivo de "romance gráfico" seria uma maneira de recorrer à promessa de aproximação a uma forma literária para, por meio desse prestígio "emprestado", alcançar o aval de um público e de uma crítica mais "exigentes" e, conseqüentemente, dos mecanismos sociais de canonização de autores e obras. Atitude que já partiria do princípio de que a linguagem quadrinística, por si só, não engloba todas as possibilidades mais poéticas que começaram a suscitar o emprego do termo "romance" para defini-las. Criticam, enfim, o fato de que o termo "romance gráfico" promove uma legitimação que não se estende ao conjunto, que não levanta a bandeira da valorização de todas as escolas e estilos de quadrinhos.

Do outro, há quem defenda que especificar nominalmente os romances gráficos auxilia na compreensão de que eles - não sendo a priori nem 'melhores' e nem 'piores' que outros tipos de história em quadrinhos - são, simplesmente, diferentes. Em outras palavras, essa postura se agarra às premissas de que a linguagem instrumentaliza a percepção e de que a expressão surgiu fazendo jus a um diálogo de fato crescente dos quadrinhos com os métodos e as estratégias de romancistas e, enfim, com todo o universo literário. Segundo essa percepção, algumas obras que não deixam de ser, antes, histórias em quadrinhos, se classificadas somente como tal poderiam gerar uma quebra de contrato com o

leitor. Isso porque, quando não identificados de antemão alguns elementos que as distinguem, cria-se a expectativa de que corresponderão à visão que o senso comum, muitas vezes sem razão, lança aos quadrinhos.



A leitura desses trechos de *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud (2005, p. 3-4), ajuda-nos a perceber que a questão não deveria passar tanto pela adequação ou inadequação de termos como romance gráfico, *per se*, mas pela incompreensão, por parte de um grande número de pessoas, de todas as possibilidades que podem estar por trás de um conceito tão abrangente quanto o de "história em quadrinhos". Mas isso significa, necessariamente, que deveríamos refutar terminologias que possam surgir no sentido de designar separadamente algumas delas?

Nossa tentativa será chegar a um meio termo entre as duas posturas, propondo que nem o emprego do termo "quadrinhos" e nem o emprego do termo "romance gráfico" podem ser feitos, é claro, de forma ingênua. No caso do primeiro, a ingenuidade estaria no desconhecimento de seu imenso e variado potencial. No caso do segundo, a ingenuidade seria ignorar os interesses e as hierarquias que subjazem seus usos. Tendo em vista que a nomenclatura *graphic novel* / romance gráfico implica caráter de valor, ela pode, se utilizada de maneira leviana, produzir efeitos colaterais contraproducentes justamente para a agenda de um entendimento mais complexo dos quadrinhos referidos e aceitos como tal.

Um ensaio<sup>44</sup> recente de Paulo Ramos e Diego Figueira se inicia com uma indagação semelhante a que estamos sugerindo aqui:

O uso do termo [romance gráfico] em capas, contracapas, textos informativos e por livrarias tem ajudado em sua difusão, ao mesmo tempo em que constrói uma aparente zona nebulosa sobre do que realmente se trata: uma forma moderna de como produzir quadrinhos, um gênero destes ou ainda algo mais? (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p.2)

Na tentativa de respondê-la, Ramos e Figueira traçam um percurso histórico de como a expressão *graphic novel* (e seus correlatos) circularam tanto no exterior quanto no Brasil.

As editoras usaram inicialmente a expressão para edições de super-heróis produzidas num formato mais luxuoso, com papel especial, com histórias diferenciadas e destinadas a um leitor mais maduro e exigente. Por isso, a tendência de ser vista como publicação voltada ao público adulto e diferenciada dos tradicionais *comic books*, formato usado para a circulação das histórias mensais (equivalente ao da revista no Brasil). [...] Percebe-se, nessa rápida trajetória, que a expressão nos Estados Unidos esteve cunhada numa preocupação de atingir um público leitor mais maduro, com temas que versassem ou não sobre super-heróis, mas que apresentassem uma qualidade editorial mais trabalhada. Não se tratava de *comics*, mas de uma outra forma de quadrinhos. Comercialmente, significava atingir outra fatia de mercado, o adulto, ainda pouca explorada. (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 4)

---

<sup>44</sup> O ensaio, intitulado *Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias Distintas para um Mesmo Rótulo*, está disponível em versão digital em [http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/paulo\\_ramos\\_diego\\_figueira.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_ramos_diego_figueira.pdf)

Os pesquisadores empenham-se em destacar a intenção comercial por trás da aplicação e da popularização daquilo que eles chamam de "rótulo":

Entendemos que *graphic novel* seja uma forma usada editorialmente para se referir a determinadas produções, prioritariamente norte-americanas, que se valem da linguagem dos quadrinhos para narrar histórias mais longas, (auto)biográficas ou não. Trata-se de um rótulo aceito comercialmente e, por isso, difundido e almejado. (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 19)

Para estes autores, aferir a uma espécie de quadrinhos o "selo" *graphic novel* pareceu ser, para editores e livreiros, uma reformulação coerente com o momento em os quadrinhos adentravam as livrarias, espaço de vendas bastante estratégico para promover a adesão das tais fatias até então pouco exploradas do mercado. E, por mais que o conteúdo também pudesse justificar a diferenciação, chamá-los de *graphic novels* ou romances gráficos refletiria, antes de mais nada, o desejo de exaltar suas características materiais, como as edições bem acabadas, a capa-dura, o volume único, o papel de boa qualidade. Tudo não passaria de uma definição para as obras vistas como produtos. Adotada pela imprensa e pela crítica não especializada (fazendo a ressalva de que é complicado, até hoje, falarmos de uma "crítica especializada" em quadrinhos), a expressão se disseminou como um elogio, uma certificação de qualidade.

Vale observar que, ao atribuir um "status" à nova produção de quadrinhos, mais adulta e madura, trabalha-se com o pressuposto de que tudo o que foi criado na área até então não teria qualidade suficiente para tal. Embora possivelmente fosse não intencional, tal discurso tornou-se comum sempre que o tema vinha à tona e ajudava a criar uma espécie de hierarquia entre as publicações em quadrinhos: as pretensamente artísticas ou literárias e as demais. (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 20)

Entretanto, é importante notar que não foram os Estados Unidos os pioneiros em publicar quadrinhos que não visassem apenas ao público infantil ou que demonstrassem a pretensão ao status de "literário". O famoso álbum franco-belga *Titin* (Hergé), por exemplo, já difundia, na década de 50, um slogan em que dizia ser adequado para "jovens dos 7 aos 77 anos". Se, nesse caso, os pais dos pequenos leitores ainda eram uma espécie de alvo secundário, nas décadas de 60 e 70, alguns autores europeus passaram a assumir a vontade de falar exclusivamente ao público adulto. Em 78, o primeiro editorial da revista francesa *À SUIVRE*, organizada por Jean-Paul Mougín, não poderia ser mais claro em relação à sua

motivação: "*Com toda a sua densidade romanesca, À SUIVRE será a irrupção selvagem dos quadrinhos na literatura*" (DÜRRENMATT, 2013, p. 20). A revista publicou obras de grandes nomes dos quadrinhos europeus<sup>45</sup>, que passaram a ter mais tempo (sua publicação era mensal e não semanal, como muitas revistas à época), mais espaço de criação e muita liberdade para a experimentação gráfica. Irrompia, assim, a centelha do que viriam a ser as *graphic novels*.

O curioso é que o desenvolvimento desse embrião europeu foi ajudado justamente pelo surgimento do termo *graphic novel* no contexto americano, pois a nova nomenclatura permitiu que na Europa, onde já havia uma espécie de 'cânone da narrativa longa em quadrinhos', os autores se sentissem mais livres para romper com a tradição dos clássicos álbuns franco-belgas, como Tintin e Asterix.

O conceito de romance gráfico - quadrinhos impressos na forma permanente do livro - tem longa história na Europa, mas o termo em si foi originalmente cunhado nos EUA, em 1964, pelo crítico e editor Richard Kyle. Essa foi sua tentativa de rejeitar as armadilhas decorrentes de se destacar o humor e a infantilidade como assunto e tema que há muito estavam associados à palavra "comics". Dentre as inspirações de Kyle, assegurando para ele que a linguagem podia florescer não só em periódicos efêmeros como jornais diários ou gibis, havia as belas bandas desenhadas, álbuns que chegavam importados da França e da Bélgica naquela época. Ele sabia que o mercado francófono para quadrinhos na forma de livro, frequentemente com capa dura e reeditados por décadas, datava do fenômeno de vendas *Asterix*, nos anos 60, e *Tintin*, nos anos 30. Kyle, então, publicou uma "convocação" para criadores americanos aspirarem ao mesmo tipo de extensão, ambição e maturidade em seus projetos, inventando a expressão "romance gráfico" e, além disso, desenvolvendo a noção de romance gráfico.<sup>46</sup>

Costuma ser atribuída, então, à Richard Kyle, a primeira proposta formal da nomenclatura *graphic novel* de que se tem notícia, feita em um artigo publicado em 1964 sob o título "The future of comics"<sup>47</sup>, do qual se destacam os seguintes trechos:

Não consigo deixar de sentir que *comic book* e *comic book strip* são não apenas termos inapropriados e inadequados para descrever esses esforços genuinamente criativos ou aqueles de produção ainda mais bem realizadas que estão por vir, mas são também termos que podem dificultar a aceitação dessa mídia pelo meio literário. Então, daqui para frente, quando vocês me ouvirem usando termos como

<sup>45</sup> Como Hugo Pratt, Jacques Tardi, Jean Claude Forest, Auclair, Comes, Schuiten e Peeters, Munoz e Sampayo, Manara, Benoît Sokal, Loustal, Jean-Claude Denis, Johan De Moor, Cabanes, Moebius, Pétillon ou Tito

<sup>46</sup> Paul Gravett, em entrevista ao English Pen. Disponível em <<http://www.englishpen.org/pen-atlas/who-invented-the-graphic-novel/>>. Acesso em 09/2014. Tradução nossa.

<sup>47</sup> "The Future" foi publicado pela primeira vez no álbum *Wonderworld 2 [First Series]*, pgs. 3 e 4, em novembro de 1964.

*narrativa gráfica (graphic story) ou romance gráfico (graphic novel) para me referir a quadrinhos artisticamente sérios, vocês saberão do que eu estou falando.* (KYLE, 1964, tradução nossa)

O conceito se estabeleceu e ganhou forma com o apadrinhamento de Will Eisner, criador do personagem Spirit, célebre desde os anos 40. Figura tão importante para os quadrinhos quanto Orson Welles foi para o cinema<sup>48</sup>, Eisner teve também grande importância como teórico, tendo publicado trabalhos que se tornaram referências na área, como *Quadrinhos e Arte Sequencial*, cujo intuito era "considerar e examinar a singular estética da arte sequencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária"<sup>49</sup>. Ainda em 1978, Eisner lançou *Um contrato com Deus (A Contract with God)*, uma das primeiras obras publicadas sob o nome *graphic novel*.<sup>50</sup>

Mas a consagração pública do termo torna-se mesmo evidente e ganha novos contornos na década de 80, quando "*O cânone passará a ser forjado pelo célebre Maus, de Art Spiegelman*" (DÜRRENMATT, 2013, p. 20, tradução nossa). *Maus* impressiona por sua obscuridade, pela coragem de tratar temas até então inéditos neste meio - como *shoah*, o suicídio e a culpa - e, é claro, pela ausência total de concessão ao tratamento autobiográfico. Não à toa, esta foi a primeira *graphic novel* a receber atenção da academia nos Estados Unidos e a receber um prêmio Pulitzer.

Junta-se, assim, àquela ressalva de Ramos e Figueira de que a expressão é muito utilizada com fins mercadológicos, a de que ela acena para a criação de um cânone dentro do universo dos quadrinhos, gerando situações embaraçosas. Uma delas está associada também ao mercado: o uso da etiqueta *graphic novel* ou *romance gráfico* em obras que não necessariamente entregam a qualidade que estas palavras sugerem. A outra, é a rejeição ao termo, por parte de muitos quadrinistas cujos trabalhos de fato se encaixariam no conceito, mas não querem cooptar com uma fissura hierárquica entre seus colegas.

<sup>48</sup> Assim tem início a entrada que fala sobre Eisner na *Enciclopédia dos quadrinhos*, organizada por Gouda ( GOUDA, pg. 145).

<sup>49</sup> EISNER, no prefácio da quarta edição, 2010 Martins Fontes p. 9 São Paulo.

<sup>50</sup> Durante muito tempo, inclusive, Eisner - que possivelmente desconhecia outras ocorrências do termo - esteve envolvido na disputa pela autoria desta nomenclatura e chegou a se autoproclamar, em alguns textos e entrevistas, como seu criador. Com o tempo, foi mais difundida a informação de que *Beyond Time and Again*, de George Metzger, já havia sido anunciada em 1976 como uma *graphic novel*. Não por acaso, seu editor foi o mesmo Richard Kyle que forjara a expressão no artigo de 1964.

Foi dessa forma que o gênero do romance gráfico nasceu definitivamente aos olhos do grande público, sob a dupla estrela de *Maus* e de *Watchmen* e com o apadrinhamento de W. Eisner. Seus herdeiros hoje são incontáveis, mas eles nem sempre alcançam o mesmo nível. Quanto ao nome "romance gráfico", ele se tornou uma etiqueta problemática para muitos criadores que se recusam a se deixarem fechar naquilo que pode parecer um novo cânone. (DÜRRENMATT, Jacques, 2013, p. 22, tradução nossa).

Adotando uma postura algo contraditória, há autores que escolhem uma terceira via. Não querendo chamar seus trabalhos simplesmente de *comics*, mas fugindo da "etiqueta problemática", criam terminologias especiais para defini-los:

é interessante constatar que certos autores de quadrinhos deram nomes no mínimo estranhos às suas produções. A "picture novella" de Seth para George Sprott, a "*Tragicomédia em família*" (family tragicomic) de Alison Bechdel para *Fun Home*, os "*Quadrinhos biográficos*" de Chester Brown para *Louis Riel* são somente alguns dos exemplos de sinônimos empregados a fim de se oporem, de forma oblíqua, à ideia segundo a qual tudo aquilo que não se chama romance gráfico é necessariamente inferior. (DÜRRENMATT, Jacques, 2013, p. 22, tradução nossa).

Nesses casos, se estes autores sentem necessidade diferenciar suas capas das dos demais quadrinhos por meio de adjetivos ou subtítulos, eles não estariam, de qualquer jeito, criando manobras para oferecer ao público informações consideradas fundamentais para definir e identificar seus trabalhos? Nomear de um jeito mais preciso não é um gesto que parte do pressuposto de que suas narrativas podem ser incompreendidos de antemão caso recebidas simplesmente sob a genérica classificação de "história em quadrinhos"? Fazendo ou não uso da expressão *graphic novel*, portanto, eles não deixam de interferir na forma como pretendem que o texto seja recebido, ou de tentar instaurar um quadro para a atividade discursiva desse texto.

À sua maneira, os autores de *Cachalote* e *Campo em Branco* tentam escapar à querela envolvendo o termo "romance gráfico". Apenas quando perguntados diretamente sobre a terminologia - o que não é raro em entrevistas e mesas-redondas - refutam o esnobismo por trás da expressão, mas preferem sair pela tangente e insistir que seus trabalhos "são quadrinhos e pronto". DW Ribatski, evitando entrar de cabeça nessa discussão, deixa subentendido que

enxerga em terminologias mais recentes tão somente a tentativa de dar mais visibilidade aos quadrinhos para quem não os conhece "de verdade":

A terminologia "romance gráfico" muitas vezes tem sido também alvo de críticas. Alguns afirmam que, ao se agarrar a classificações literárias, elas deixam implícito que os quadrinhos dependeriam da interseção com a literatura para ter reconhecido seu caráter artístico. Você acha que essa polêmica é produtiva? Se sim, em que sentido? Se não, por quê?

Entendo o uso de termos que tentam recolocar os quadrinhos na visão geral das pessoas ao mesmo tempo que rejeito-os. Realmente não tenho tempo pra isso.<sup>51</sup>

Em entrevista<sup>52</sup> feita durante uma sessão de autógrafos de *Cachalote* em João Pessoa (PB), Rafael Coutinho e Daniel Galera tampouco demonstram querer perder tanto tempo discutindo classificações:

Entrevistadora: Vocês consideram a obra um livro, uma história, um quadrinho ou uma mistura dos dois?

Rafael Coutinho: eu acho que essas nomenclaturas não dizem respeito ao trabalho, são mais o produto de uma coisa fetichista, de classificar as sabedorias e as coisas conforme necessidades do momento. Porque as classificações também mudam conforme o tempo passa. Um filme pornô pode se tornar um filme de arte depois de 20, 30 anos (e vice-versa). Eu não vejo muito por que colocar como um ou outro. É um livro, um objeto como outro qualquer.

Daniel Galera: *Cachalote* não é nada além de uma história em quadrinhos. É quadrinhos.

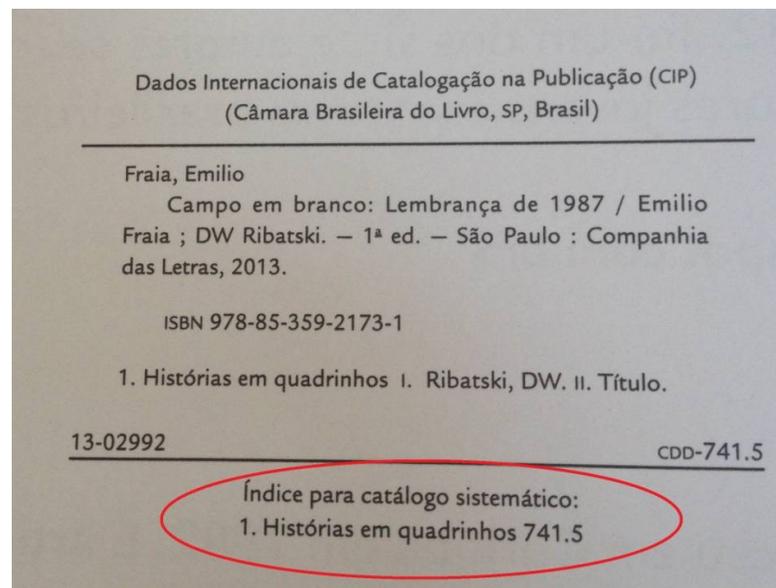
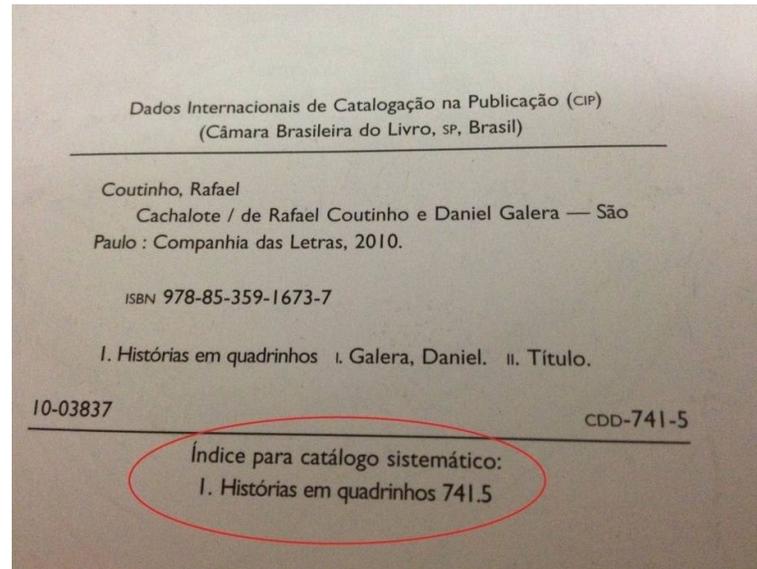
Já quando a entrevistadora questiona se o fato dos quadrinhos estarem progressivamente perdendo o status "infantil" significaria também estarem se tornando uma forma "mais literária", Daniel Galera afirma incisivamente que o redirecionamento em relação público-alvo não fere a autonomia dos quadrinhos:

Eu acho que esse status de um produto pra criança, infanto-juvenil está sendo um pouco relativizado. Agora é um momento em que os leitores em geral estão começando a questionar um pouco isso, conhecendo a obra de autores que escrevem para adultos. Mas não no sentido de que eles estejam se tornando mais literários ou algo assim. Eu acho que é uma visão diferente sobre o que os próprios quadrinhos são. Eu acho errado dizer que eles estão ganhando um status literário, porque aí se cria uma escala, uma hierarquia que não existe. Tanto quadrinhos quanto literatura têm a mesma profundidade, seriedade, potencial narrativo.

<sup>51</sup> DW Ribatski, em entrevista exclusiva para esta dissertação - Anexo.

<sup>52</sup> A entrevista foi realizada em 16/11/2010, na livraria Comic House, em João Pessoa e está disponível no site Youtube através do link: <<https://www.youtube.com/watch?v=ONiOCjbfvYY>>. A entrevistadora é Nathália Gomes, identificada na descrição do vídeo como aluna da UFPB.

Oficialmente, segundo consta nos dados para catalogação providos pela Câmara Brasileira do Livro, tanto *Cachalote* quanto *Campo e Branco* são classificados como "Histórias em Quadrinhos":



A informação não surpreende, uma vez que a disseminação do termo "romance gráfico" no país é recente e que, por aqui, até a segunda metade da

década de 80 "*Era mínimo o diálogo regular dos quadrinhos com as livrarias*" (Ramos e Figueira, pg.5). Além disso, é natural (e bem-vindo) que a produção cultural e artística transite com mais liberdade entre as fronteiras de gênero do que as catalogações oficiais conseguem prever.

Isso de maneira alguma invalida, entretanto, toda essa discussão terminológica. Primeiro, porque - à revelia e à margem das indicações oficiais - leitores, críticos e jornalistas alternam a maneira como se referem à *Cachalote* e *Campo em Branco*. Às vezes de forma aparentemente aleatória, às vezes com base em algum critério, elas ora são chamadas de HQs, ora de romances gráficos. Segundo, porque este debate extrapola - em muito - divergências relacionadas ao uso de um único termo. Afinal, a tentativa de nomear de forma diferenciada histórias em quadrinhos não surgiu com o termo *graphic novel* e não se restringe a ele.

Como vimos, o nome "álbum" já era utilizado na Europa desde (pelo menos) a década de 40. Há também registros de que o cartunista Charles Biro utilizava, na década de 50 a palavra "illustrories", híbrido de ilustração e história, para descrever suas "comics para adultos". Já a popular *Entertaining Comics*, editora americana especializada em ficção, sátiras e críticas sociais em quadrinhos e mais conhecida pela aclamada revista *Mad*, cunhou o termo "picto fiction", expressão composta por imagem + ficção para designar suas linhas editoriais que continham narrativas mais extensas. Mais recentemente, ocorrências de expressões como "quadrinhos literários" também têm se repetido. Essas atitudes esparsas (além de outras já mencionadas) indicam, portanto, ter havido um esforço similar e simultâneo, ainda que não coeso, no sentido de criar categorias novas para tipos que quadrinhos que partilhavam com a literatura algumas características. E, é claro, no sentido de ressaltar essas características.

Sendo assim, mesmo que motivos editoriais tenham incentivado o uso de terminologias que atraíssem novos leitores e mesmo que a imprensa tenha tido papel em suas disseminações, elas também partiram da inquietação por parte de leitores e autores com a insuficiência de termos preexistentes. E esta inquietação, por sua vez, parece ter sido instigada por um movimento crescente de cruzamento entre os quadrinhos e a literatura, que merece (e carece de) análise mais acurada.

Durante os vinte e cinco últimos anos, deu-se um fenômeno que poderíamos considerar de tomada de consciência dos quadrinhos como forma artística adulta. Embora os primeiros passos nesse sentido já se encontrem nos anos 1960 e 1970, durante o período mais recente concorreu para isso uma série de circunstâncias, entre outras (...) o amadurecimento de gerações de quadrinistas formados com vocação para autor que ajudaram o fenômeno a dar um salto qualitativo. Sem dúvida, os quadrinhos adultos contemporâneos são, em grande medida, continuadores dos quadrinhos de toda a vida, mas, ao mesmo tempo, apresentam algumas características tão distintas que foi necessário buscar um novo nome para identificá-los e, por isso, nos últimos anos, se difundiu a expressão *graphic novel* ou *novela gráfica* (GARCIA, Santiago, 2012, p.13-14).

Até quando os pesquisadores se mostram reticentes quanto aos usos indiscriminados da etiqueta "romance gráfico", eles reconhecem que, sob ela, há obras que apresentam características comuns e chegam a propor que os quadrinhos oferecem tantas possibilidades que poderiam, inclusive, ser considerados um "hipergênero":

Um ponto a ser observado, por exemplo, é a liberdade temática e mais realista vista em tais produções. Nesse sentido, seguimos a leitura de que os quadrinhos compõem um hipergênero, do qual se vincula uma gama de gêneros autônomos, que podem circular em jornais, na internet, em revistas, em livros (sejam eles chamados de *graphic novels*, álbuns ou mesmo livros). O ponto comum de tais gêneros seria a tendência à produção de narrativas, longas ou não, que se utilizam de uma mesma linguagem, a dos quadrinhos. (RAMOS e FIGUEIRA, 2011, p. 19)

A linguagem e o processo de desenvolvimento de uma HQ são diferentes daqueles de um "romance-romance" e, embora haja constante diálogo entre os dois campos, quadrinhos não são literatura. De todo modo, mesmo se adiarmos um pouco outro aspecto desta discussão e se, por ora, não problematizarmos a expansão do conceito de "literário", é ponto consensual que "*há algo novo em termos de produção de quadrinhos*" (Ibid.) e que essa novidade passa pelo jogo com o espaço de interseção com o literário. Resta analisar as implicações desse jogo. É exatamente por prevêê-las que Santiago Garcia teme pela autonomia dessa linguagem artística e vaticina:

A busca por um modelo de análise próprio dos quadrinhos é, portanto, um dos projetos mais importantes para os estudiosos atuais das HQs. Um modelo capaz de explicar a relação dos quadrinhos com a arte e a literatura – inclusive com os clássicos da literatura – não em termos comparativos, mas em termos alternativos. (GARCIA, 2012, p. 26)

O trecho de Garcia revela uma preocupação em separar os modelos de análise dos quadrinhos daqueles da literatura a fim de evitar armadilhas que o comparativismo pode pregar. Dentre elas, a de adotar como parâmetro critérios

próprios da literatura e, com base neles, subjugar os quadrinhos. Ao que parece, então, o ponto crítico das novas terminologias, especialmente no caso de expressões como "romance gráfico" e seus equivalentes, reside basicamente no fato delas aludirem diretamente à aproximações como o literário. *"O movimento da novela gráfica (chamemo-lo assim) poderia ser considerado, portanto, a última das várias tentativas dos quadrinhos de assaltar a fortaleza da respeitabilidade cultural"* ( Garcia, 2012 , p.11).

No fim das contas, a discussão enquadra-se em duas problemáticas que são, na verdade, ecos de questões modernas. *"Afinal, o tópico da globalização continua fortemente amarrado ao debate muito rico sobre modernidade e estética modernista e suas respectivas trajetórias históricas"* (Huysen, 2002 p.19). Estas questões podem ser resumidas da seguinte forma:

1) As relações entre a chamada "alta arte" e produções culturais advindas de meios ligados à cultura de massa / As hierarquias culturais<sup>53</sup>.

2)A autonomia das disciplinas e práticas artísticas. A possibilidade de delimitação daquilo que caracteriza a linguagem própria de um campo artístico (no caso, os quadrinhos), a fim de lhe garantir um "lugar" mais estabelecido.

No caso da problemática 1, nota-se que, embora o reconhecimento pleno dos quadrinhos no seio da alta cultura tenha sido reiteradamente impossibilitado, também vem ocorrendo uma curiosa inversão. Os quadrinistas e amantes dos quadrinhos reagem, muitas vezes, de modo a abraçar sua condição *underground* e buscar uma libertação de formas mais institucionalizadas de arte. Já que se sentem oprimidos por uma hierarquia cultural que coloca os quadrinhos à margem, optam por encarar a empreitada de abrir seus próprios caminhos. Bastante emblemática dessa inversão é o texto de apresentação do blog *Quadrinhos Autorais - autores tentando sobreviver em um mundo que não criaram*. Nele, seu editor, DW Ribatski, recusa a contaminação no sentido inverso: se mostra reticente quanto ao envolvimento cultura acadêmica tradicional no campo dos quadrinhos. O que não deixa de ser, em parte, uma modesta revanche contra o meio das artes de prestígio,

<sup>53</sup> A questão é discutida por Andreas Huyssen em seu livro "After the great divide", traduzido para o português Memórias do Modernismo ( UFRJ, 2007).

que tantas vezes adotou uma postura condescendente em relação a esse modo de expressão.

A vantagem natural dos quadrinhos sobre outras artes, é o frescor dos seus conceitos e discussões e a despreensão dos autores. É uma arte, digamos, menos contaminada por egos (eu disse menos, não imune) e chatos (teóricos) profissionais, que tendem a criar guetos.

Existem muitos quadrinistas da cena brasileira atual, que trabalham em cima de auto-teorias sobre seus trabalhos, a contragosto, de uma outra fatia da categoria, que acredita que os quadrinhos devem ser “soltos” mesmo, “sem cabecisses”(sic). É interessante que mesmo estes autores, ocasionalmente, trabalham com conceitos mais profundos, mas buscando a naturalidade da linguagem, longe do academicismo, longe dos textos de parede, que servem pra justificar trabalhos que, por vezes, não tem força por si só.[...]

Este sítio quer estimular discussões em nível acadêmico, porém, sem obrigação de bajular os sistemas já existentes de valoração de conhecimento, como o próprio ambiente acadêmico. Preferimos valorizar o conteúdo, e seguindo a linha do próprio meio que escolhemos trabalhar, produzir textos que tenham a ver, também, como o mundo real, e não com um ambiente asséptico carentes por sentir que os quadrinhos estão incluídos no ambiente/mercado de arte “séria”. Nós, autores, sabemos o quão sério é nosso trabalho e nossa pesquisa, e talvez este sítio seja uma forma de compartilhar isso. Esperamos assim, enriquecer a produção nacional, através da autorreflexão.

Já no que diz respeito à problemática 2, é compreensível o movimento dos representantes dos quadrinhos no sentido de lutarem pelo seu status de campo autônomo, ainda mais em um contexto em que se aproximam cada vez mais - e de diversas formas - da literatura, das artes plásticas e do cinema. Se pensarmos que, cronologicamente, as origens do cinema e dos quadrinhos remontam a um período muito próximo, chama atenção o fato de que o cinema estabilizou-se há muito mais tempo como linguagem artística singular aos olhos do senso comum. François Ayroles, quadrinista francês, certa vez se insurgiu contra uma escritora que o entrevistava. O motivo da revolta foi uma pergunta ingênua: *"você se sente mais próximo da família das artes plásticas ou da literatura?"*

Hoje, caberia fazer a um cineasta a seguinte pergunta: "você se sente mais perto da família do teatro ou da fotografia?". Certamente não. Para mim, este é um sinal de que o reconhecimento das histórias em quadrinhos ainda não está totalmente conquistado, ao contrário do que se costuma dizer. Esse não é um "gênero que pega emprestado". Ele possui sua própria singularidade e, uma vez que ele a use de forma plena, não deve nada a nenhum outro meio de expressão.

François Ayroles, quadrinista in *Bande Dessinée et Litterature* (DÜRRENMATT, Jacques, 2013, p.8, tradução nossa)

Tendo isso em vista, é compreensível que os quadrinhos queiram marcar sua autonomia - afinal, este foi um caminho trilhado por outras artes para ganhar crescente reconhecimento. Contudo, devemos entender que muitas delas o trilharam se apoiando no conceito de especificidade do meio (*medium-specificity*), associado ao modernismo e, mais especificamente, aos escritos do crítico de arte americano Clement Greenberg. Especificidade do meio é a ideia de que uma obra de arte é bem sucedida e auto-suficiente na medida em que incorpora os efeitos que são únicos e característicos do meio de que faz uso. Por isso, para Greenberg, a pintura abstrata, que abre mão de tentar representar a trimensuralidade, é aquela que melhor teria explorado a essência de seu suporte-tela: o fato dele ser plano.

Critério semelhante não poderia ser aplicado na defesa da autonomia dos quadrinhos, uma vez que é muito difícil especificar o material e o suporte básico desse gênero. Quadrinhos existem em revistas, gibis, jornais e livros, mas tirinhas curtas também podem ser feitas até na superfície de uma carteira escolar ou de um muro<sup>54</sup>. Se pensarmos exclusivamente nos romances gráficos, o fato de serem concebidas como narrativas longas, faz com que geralmente sejam pensadas para a publicação em livros<sup>55</sup>. De todo jeito, o livro não é um suporte exclusivo dos quadrinhos e sua execução nele concorre com a dos romances em seu sentido mais canônico.

Além disso, o investimento na defesa da autonomia de um meio artístico esbarra hoje também em um forte movimento, por parte do mercado, no sentido de fundir e recombinar diferentes mídias e linguagens. "Não mais nos deparamos com uma indústria cultural hegemônica e seu outro dito autônomo (como nos acontecia nos textos de Adorno ou Clement Greenberg), mas com um marketing de nicho de massa, quantitativa e qualitativamente diferenciado, para todos os tipos de consumo cultural." ( Huyssen, 2002, p.30). Foi exatamente isso o que

---

<sup>54</sup> Há experimentações como os *street comics* ( quadrinhos de rua). O artista gráfico Alberto Serrano ( conhecido como Tito) desenha sua HQ nos muros, postes e ruas da cidade do Rio de Janeiro. Ele criou o personagem Zé Ninguém, um retirante que procura uma tal de "Ana" e cuja história percorre as zonas sul, norte e oeste em mais de 150 desenhos.

<sup>55</sup> Isso sem entrar no mérito de que, hoje em dia, tanto HQs curtas ou em séries, quanto romances gráficos podem ser desenvolvidas e publicadas a partir do uso de suportes digitais.

discutimos no capítulo 2, quando falamos sobre os novos arranjos profissionais e editoriais que possibilitaram as publicações de *Cachalote* e *Campo em Branco*.

De todo jeito, com a intenção de livrar-se da sombra da literatura e de estabelecer uma oposição mais enfática a ela, alguns autores lançam mão do argumento de que é possível realizar quadrinhos sem textos, mas que eles não existiriam sem imagem. Entretanto, isso não é verdade. Se há alguma "propriedade exclusiva", que diferencia os quadrinhos ela é a influência recíproca entre a linearidade típica da leitura verbal e o modo randômico como lemos imagens. Mesmo em casos de quadrinhos que não tenham texto, esses modos de processamento coexistirão ( o que fica bem evidente, por exemplo, em obras como a do gaúcho Rafael Sica, autor da série *Ordinários*).

Estamos falando de uma arte que conjuga uma pluralidade de códigos e que é, portanto, um meio mesclado ou misto. Por isso, conforme defende Santiago Garcia, eles exigem leituras que, mais do que analisar separadamente imagem e palavra, levem em consideração aspectos de sua interação. Ferramentas oriundas dos estudos das artes plásticas ou oriundas dos estudos de literatura, quando empregados tão somente de forma paralela, deixam escapar o interstício - a ligação entre palavra e imagem que habita uma espécie de fenda imperceptível segundo esses procedimentos tradicionais: *"As histórias em quadrinhos são lidas, mas é uma experiência de leitura completamente distinta da experiência de leitura da literatura, do mesmo modo como a forma como vemos uma história em quadrinhos não tem nada a ver com a forma como vemos televisão ou um filme."* ( GARCIA, 2012, 25).

Ao que parece, esse trânsito extradisciplinar que subjaz a natureza dos quadrinhos é, ironicamente, o que acaba fazendo com que eles incorram na exclusão do que o sistema da arte não soube como integrar. Por florescer na fronteira entre outras artes é que os quadrinhos são empurrados para fora das fronteiras das artes estabelecidas.

Pensemos em uma bienal de arte contemporânea, por exemplo: é fácil se ter uma ideia desse evento percorrendo suas "salas" ou pavilhões de exposição durante um ou dois dias; mas assimilar o que aparece em um "salão de quadrinhos" exige

muitas horas ( dias ou meses) de leitura solitária. Os mecanismos econômicos e de promoção que regem o mundo dos quadrinhos não se parecem com os das artes visuais. A literatura, por sua vez, insistiu tanto no idioma que ainda hoje é estudada nas universidades separada por âmbitos linguísticos ( literatura francesa, literatura alemã, literatura portuguesa etc.). Em que departamento se há de incluir uma literatura desenhada(...)?(GARCIA, 2012, p.10)

No século XIX, foi a crescente nacionalização da literatura que orientou os estudos e a crítica na área. Todavia, as histórias em quadrinhos sempre se mostraram mais avessas a essa epistemologia, já que é claramente a sua característica híbrida - e não a sua parte idiomática - que a diferencia. Neste sentido, este é um objeto que sempre apontou para a necessidade ( tão levantada na contemporaneidade) de estudos que ampliassem o campo dos estudos culturais e literários para uma escala global ou, ao menos, pós-nacional.

De acordo com Jerrold Levinson (1984), teórico que estuda a estética de um ponto de vista histórico e contextual, *"toda forma de arte híbrida tem um passado, e é sua história miscigenada que o torna híbrido, não apenas a 'face' complexa que ele apresenta."*<sup>56</sup> Os quadrinhos estão, de fato, marcados por uma história miscigenada não só no que tange aos procedimentos, suportes, técnicas e elementos de que dispõe, mas também no que tange à forma como sempre oscilou na dicotomia entre alta e baixa cultura. É perceptível que a distância entre os dois pólos desta dicotomia está diminuindo no contexto de consumo globalizado, assim como é verdade que as diferenças entre as esferas culturais são mais difíceis de serem detectada neste momento em que toda produção artística é, em alguma medida, igualada por sofrer pressões do mercado. Entretanto, os quadrinhos oscilam no que ainda resta dessa dicotomia, já que ainda não se diluíram totalmente as diferenças entre arte erudita e cultura de massa:

Elas continuam a existir. E como. Sempre existirão diferenças em qualidade e ambição entre os produtos culturais, diferenças em complexidade, demandas diferentes de atenção e conhecimento por parte do consumidor, audiências estratificadas de maneiras diferentes. Mas o que costuma ser uma divisão vertical se tornou, nas últimas décadas, uma zona fronteira horizontal de trocas e pilhagens, de viagens transnacionais de idas e vindas e todos os tipos de intervenções híbridas. E complexidade não se encontra apenas em um lado do antigo binário.( Huysen, 2002, p.29)

<sup>56</sup> Jerrold Levinson, 'Hybrid Art Forms', Journal of Aesthetic Education, 18, 1984, 5-13, p. 8.

Sendo assim, é evidente que a terminologia romance gráfico só tem sido tão polemizada porque ela automaticamente provoca autores, críticos e estudiosos a tomarem uma posição em relação ao que acreditam estar ou não dentro do escopo dos quadrinhos e em relação ao que esperam ou não dessa arte.

Se a novela gráfica é apenas um termo de acordo - ou de desacordo - para identificar uma HQ adulta em oposição ao gibi tradicional, isso quer dizer que não podemos saber que caminho ela seguirá a partir de agora, pois, desde que sua presença se consolidou, sua capacidade para absorver tendências distintas parece carecer de limites. É fácil ser cínico e pensar que a indústria triturará e converterá em mingau a verdadeira novela gráfica."( Garcia, 2012, 306)

Contudo, não é uma postura cínica que fará avançar o entendimento sobre todas as novidades ainda em curso na área dos quadrinhos. Até porque a maioria delas apontando para a "*percepção dos quadrinhos como um meio no qual se pode fazer qualquer coisa*". (GARCIA, 2012, p. 310) Foi este espírito que possibilitou o surgimento de *Cachalote* e *Campo em Branco*. Nelas, a naturalização dos encontros entre literatura e quadrinhos - e da ideia de que os quadrinhos podem abarcar um sem número de experimentações - se corporifica nas parcerias entre escritores e artistas gráficos. Trabalhos como estes, estão, assim, abrindo e consolidando caminhos para que "*no futuro essas misturas de gêneros e sensibilidades, de formatos, autores e tradições, sejam cada vez mais sinceras e habituais*" (IBIDEM, p 310).

### 3.2

#### **Formas singulares, encontros múltiplos**

O fato de que os quadrinhos têm se esforçado para afirmar suas diferenças fundamentais da literatura - tendo como clara intenção se desvencilharem da sua tutela - não deveria rivalizar com a direção mais literária que muitos romances gráficos têm explorado. A defesa das propriedades da história em quadrinhos pode, inclusive, operar no sentido de colocá-la em condições mais seguras para

que almeje trânsitos interdisciplinares. Como nota Éric Maigret, sociólogo francês especializado em mídias e teoria da comunicação,

ao diferencialismo que marcou os primeiros momentos da luta pelo reconhecimento dos quadrinhos ( como linguagem, como a 'nona arte' etc.), momento de essencialismo em que era preciso se reunir sob uma mesma bandeira, não pode senão suceder doravante uma política muito mais cheia de nuances, antiessencialista. [...] Neste tempo de uma cultura numérica participativa, que embaralha as fronteiras da criação e da recepção, e de um desembarreamento entre atividades artísticas, que afeta todos os conjuntos historicamente constituídos, se torna fútil reclamar a instauração de um campo autônomo dos quadrinhos em termos rígidos (Éric Maigret apud DÜRRENMATT, 2013, p.24, tradução nossa).

Na arte, se um campo se mantiver muito isolado dos afins, periga sufocar, porque é justamente o diálogo que tende a arejar as linguagens. Logo, ao falamos de encontros entre literatura e quadrinhos, buscaremos salientar a possibilidade deles serem marcados pela horizontalidade, porque - apesar do que presume o senso comum, moldado pela tradição - estas artes estão, a princípio, igualmente suscetíveis a se beneficiar de influências recíprocas. O problema central que estamos discutindo poderia ser resumido, então, por meio de três questionamentos: O que cabe dentro de um quadrinho? O que cabe dentro do que entendemos como "o literário"? E, afinal : o que cabe na intersecção?

Tentaremos articulá-los, utilizando as duas primeiras perguntas como um encaminhamento para ingressar na análise de dois objetos que materializam respostas possíveis para a terceira pergunta. Estamos, então, considerando que *Cachalote* e *Campo em Branco* situam-se na intersecção.

No que se refere à relação entre o universo literário e o das HQs, o movimento de aproximação tem sido mútuo - os possíveis diálogos entre estas formas de expressão exerce fascínio tanto sobre quadrinistas quanto sobre escritores. Não fosse assim, não estaríamos estudando parcerias que personificam o contato entre estas duas áreas. Além disso, o trabalho de teóricos e críticos contribui, à sua maneira, para essa aproximação, uma vez que a tendência mais recente de adoção de abordagens interdisciplinares relativas à cultura tem aberto os estudos de literatura aos desafios disciplinares contemporâneos - os quais também nos obrigam a lidar com fronteiras muito porosas entre as artes.

Embora os quadrinistas tenham razão em reivindicar que um crítico ou resenhista de quadrinhos entenda minimamente seu funcionamento próprio, a cada dia surgem mais HQs que ofertam também a possibilidade irresistível de serem lidas e compreendidas sob a chave maior de grandes questões contemporâneas que também são comuns à literatura, ao cinema e às artes plásticas produzidas hoje. Na verdade, essas questões - humanas que são - nunca foram exclusividade da literatura ou do cinema ou de qualquer outra arte. Aos quadrinhos, é bom ressaltar, nunca esteve interdita (por motivos de natureza prática) a possibilidade de trabalhar qualquer tema. O que, durante muito tempo, impediu as pessoas de enxergarem os quadrinhos como uma linguagem que pode narrar qualquer história, sobre qualquer assunto, parece ter sido tão somente sua redução estereótipos.

O que acontece é que, recentemente, muitas obras vêm exercendo de modo mais evidente essa liberdade. *Campo em Branco* e *Cachalote*, por exemplo, são obras que se estruturam sobre a problemática da incomunicabilidade. As temáticas da solidão e do desencanto em ambiente urbano alastram-se por todas as páginas da HQ de Rafael Coutinho e Daniel Galera. Já a relação entre passado e presente, a dimensão de vazio inerente a qualquer ato de memória são reflexões fundamentais à HQ de Emilio Fraia e DW Ribatski.

Mas estes autores não estão sozinhos na empreitada de somar à enorme listagem de vertentes possíveis aos quadrinhos esta que demonstra inclinação por enredos realistas e por autorreflexões éticas e estéticas. Outros romances gráficos lançados neste início de século XXI são, por exemplo, contribuições pungentes para o esforço de investigação artística das possibilidades e dos limites da narrativa autobiográfica (já que esse tipo de história funciona muito bem na linguagem das HQs). É o caso de *Fun Home*, da americana Alison Bechdel, de *Persépolis*, da franco-iraniana Marjani Satrapi e de *Memória de Elefante*, do brasileiro Caeto. Há também HQs que, apostando ainda no testemunho, conferem novas saídas para o dilema da representação artística a partir do olhar estrangeiro. É caso das narrativas de viagem do canadense de Guy Delisle sobre os costumes e os habitantes do Oriente, de zonas de conflito ou de territórios sob regimes ditatoriais (*Pyongyang - Uma viagem à Coreia do Norte*, *Shenzhen - Uma viagem à China*, *Crônicas Birmanesas* e *Crônicas de Jerusalém*). Diversas obras,

portanto, são contributas para o diálogo entre quadrinhos e literatura cresça no terreno comum do tratamento de algumas temáticas - especialmente porque, na maioria das vezes, elas são mais do que simplesmente o assunto da narrativa, mas configuram o *leitmotiv* de alguns romances e de algumas HQs.

Para além dessa coincidência de temas e questões, outros pontos de proximidade entre as duas expressões artísticas vêm sendo instaurados por motivos contextuais e circunstanciais. A introdução recente dos quadrinhos em sala de aula, como material pedagógico, por exemplo, incrementa sua relação dialógica com a tradição literária que sempre fez parte da grade curricular. Cada vez mais, os quadrinhos são abordados nesse ambiente. Se até bem pouco tempo atrás elas "só entravam de contrabando nas mochilas escolares" (DALCASTAGNÈ, Regina, 2012, p.7), é sem dúvida sintoma de mudança o fato de que, hoje, a habilidade de ler e compreender esse tipo de narrativa é, muitas vezes, avaliada até por bancas de concursos e de provas, como o ENEM. Para coroar essa entrada das histórias em quadrinhos no ambiente escolar, em 2006, elas passaram a fazer parte dos títulos adquiridos pelo Programa Nacional de Biblioteca da Escola.

Em curto prazo, o efeito dessa medida foi o de promover encontros entre a literatura e os quadrinhos, o que ficou evidenciado por uma grande leva de adaptações literárias para a linguagem sequencial - especialmente no formato de romances gráficos. Em relação a essa tendência, levanta-se o risco de que o senso comum passe a associar a função pedagógica dos quadrinhos somente a uma espécie de concessão feita ao seu uso como "ponte facilitadora" e como mediação para os textos da "verdadeira literatura" - esta sim, o "nobre" objetivo final. Contudo, é importantíssimo destacar que muitas dessas (re)leituras - a operação de trazer para outra linguagem é também um modo de ler - exploram criativamente as relações de intertextualidade e as fissuras da transposição, tornando-se verdadeiros trabalhos de recriação.

Em longo prazo, a perspectiva é de que a chancela do campo educacional contribua para que esta linguagem afaste-se ainda mais de desqualificações associadas aos seus "consumidores" (historicamente identificados com a massa, com o público pouco culto). E esse afastamento é fundamental para que ocorra

uma diversificação nos tipos de quadrinhos produzidos e lidos, abrindo, inclusive, mais espaço para trabalhos autorais.

No âmbito dos modos de produção dos quadrinhos, algumas alterações têm os levado a explorar e ocupar superfícies diferentes daquelas mais voláteis nas quais eles se efetivaram. Conforme já dissemos, o livro é um objeto cuja promessa de permanência do texto impresso é mais confiável do que a dos jornais, revistas, gibis e fanzines, e tem se tornado cada vez mais frequente o lançamento de histórias em quadrinhos pensadas diretamente para este suporte. Como a vontade de durabilidade - não apenas material, mas simbólica - sempre foi associada à ambição literária, talvez o fato dela vir sendo manifestada também por quadrinistas modifique um pouco essa linha divisória. O quadrinista francês Blutch ( nome artístico de Christian Hincker), certa vez declarou "*Eu tenho uma preocupação literária [grifo nosso] ao fazer um livro: ele poderá ser lido ainda daqui a dez ou vinte anos?*". (DURRENMATT, Jacques, 2013, p.8).

Além disso, recentemente, as seções de livros dos cadernos de cultura dos jornais e revistas têm dado mais atenção aos lançamentos no cenário das HQs. *Cachalote*, inclusive, pode ser considerado o primeiro romance gráfico brasileiro a ser marcadamente celebrado pela grande imprensa. Seu lançamento foi acompanhado e coberto pela mídia com entusiasmo acima dos padrões até então habituais para o gênero. Três anos depois, *Campo em Branco* não ficou atrás e mereceu destaque em reportagem<sup>57</sup> de André Miranda acompanhada de crítica de Télió Nageva no Segundo Caderno do jornal O Globo, matéria<sup>58</sup> de Douglas Gravas no caderno Folha Ilustrada, texto extenso e elogioso<sup>59</sup> de Jotabê Medeiros, no Caderno 2, do Jornal Estadão e menção de Mario Bresighello, no Guia de Livros da Folha de São Paulo<sup>60</sup>.

*Cachalote* e *Campo em Branco* marcam ainda outra convergência entre quadrinhos e literatura: a incursão direta de “escritores literários” neste território.

<sup>57</sup> "Preenchendo Lacunas - O escritor Emilio Fraia e o ilustrador Dw Ribatski lançam '*Campo em Branco*', uma *graphic novel* sobre a viagem de dois irmãos que desafiam a memória para compreender o passado" - O GLOBO, 21/06/2013.

<sup>58</sup> "HQ desconstrói espaço e tempo em viagem - Obra de Emilio Fraia e DW Ribatski acompanha reencontro de irmãos em narrativa cerebral por lacunas da memória) - Folha de São Paulo, 24/06/2013.

<sup>59</sup> "Uma HQ em branco - Graphic Novel de Emilio Fraia e DW Ribatski é lançada hoje já com pinta de tornar-se uma das melhores do ano" - ESTADÃO, 20/06/2013.

<sup>60</sup> Em 27/07/2013.

Não é exagero dizer que, antes de *Cachalote*, Daniel Galera já estava bem alojado no cenário das letras nacionais, após a publicação de três romances. A trajetória de Emilio Fraia, tendo em vista a aceitação crítica seu romance de estreia em parceria com Vanessa Barbara, sinalizava direcionamento semelhante. Em vez de se acomodarem no "terreno esperado", porém, estes autores - que, inclusive, tiveram a carreira literária "sancionada" com a inclusão, em 2012, de seus nomes na lista dos "20 melhores jovens autores brasileiros" da edição nacional da revista *Granta* - se lançaram à investigação da linguagem quadrinística.

É evidente que o status associado aos nomes de Galera e Fraia teve papel na recepção de seus romances gráficos. Isso fica subentendido, por exemplo, em alguns textos jornalísticos, como neste : *"A recém-chegada Cachalote (Quadrinhos na Cia., 280 páginas) é a estreia em HQs do escritor Daniel Galera, nome que vem se firmando na estante de frente da literatura nacional. E se beneficia do lastro literário do autor."*<sup>61</sup> Entretanto, embora seja importante considerar este "benefício", é perigoso superdimensioná-lo. Afinal, não se pode ignorar que o nicho específico formado pelos fãs de quadrinhos pesa muito para o seu eventual sucesso. Em separado do universo das Letras, este nicho possui alguns formadores de opinião conhecidos somente dentro de seu circuito específico. Nele, impressões de leituras e expectativas em relação a lançamentos circulam tanto em blogs ou fóruns da internet quanto em eventos que participam de um calendário cada vez mais regular, como Rio Comicon, no Rio de Janeiro, Gibicon, em Curitiba e FIQ-Festival Internacional de Quadrinhos, em Belo Horizonte.

Ademais, superdimensionar a influência do tal "lastro literário" iria de encontro ao despojamento que caracterizou a atitude dos escritores em questão: tendo como norte o espírito colaborativo e a relação com artistas visuais, eles se propuseram a redescobrir a atividade de escrita e a adequarem seus processos criativos, com vista a um resultado final sob a forma dos quadrinhos.

No início, pensei que eu poderia escrever uma novela, um conto longo, e o DW adaptaria e pronto, feito, tudo sairia como eu havia imaginado. Mas ao longo do processo fui entendendo que para comunicar certos climas, ritmos, tempos e

---

<sup>61</sup> Trecho que inicia matéria publicada no blog "Meus Livros", da revista *Veja*, na seção "Livros da Semana", em 02/07/2012:

intenções que estavam na minha cabeça, o caminho devia ser outro. Porque numa história em quadrinhos, boa parte desses climas, ritmos etc. tem a ver com o aspecto visual, a maneira de decupar as cenas, pensar como a história avança de um quadro para o outro, de uma página para a outra. Existe um aspecto material mesmo, cada página ou quadro pode, por exemplo, exigir um tempo diferente do leitor, prolongar ou comprimir a sensação de tempo. Foi interessante ver como esses e outros efeitos podem ser criados numa HQ. Num romance, para além do enredo, a forma está nas palavras, na maneira como o escritor estrutura a narrativa. Na história em quadrinhos, isso está no traço, na disposição e tamanho das imagens, no avançar pelas páginas - há uma "sintaxe muito particular, e é ela que vai determinar o ritmo, o foco narrativo, o tom e, principalmente, produzir significados e dialogar com a trama. Ficou claro que não queríamos fazer um roteiro desenhado. O DW trouxe muitas ideias, e nós fomos tentando explorar ao máximo o que a linguagem dos quadrinhos poderia oferecer<sup>62</sup>.

A fala de Emilio Fraia reflete sua consciência de que, quando se trata de criar um quadrinho, o texto não pode e nem deve ser pensado como autossuficiente. Estamos inevitavelmente nos aproximando, mais uma vez, da ideia de que há algo imprescindível aos quadrinhos que, em última análise os diferem da literatura. Em uma entrevista para o jornal *O Estado de São Paulo*, ao se deparar com a pergunta "*existem quadrinhos sem existir literatura?*", Daniel Galera estabeleceu bem a diferença entre o que seria uma "dependência" e o que tem sido um diálogo promissor

Embora na maioria dos casos o quadrinho também seja literatura, ele é uma forma de arte independente. A narrativa por meio de ilustrações sequenciais pode prescindir do que entendemos como literário para contar uma história ou expressar alguma coisa. Dizer que os quadrinhos dependam da literatura seria cometer uma injustiça. Mas o fato é que a articulação da imagem sequencial com a literatura tende a funcionar tão bem que ficamos tentados a enxergar essa relação de dependência.<sup>63</sup>

Como já dissemos, sequer existe, por parte de muitos autores, a ambição de que os quadrinhos se tornarem a literatura tal qual a entendemos comumente e a suposição de que "ser literatura" corresponderia a uma espécie de "promoção" é

<sup>62</sup> Emilio Fraia, em entrevista para Camila Khel, publicada em seu site "Livros Abertos" . Disponível em: <<http://www.livrosabertos.com.br/campo-em-branco-emilio-fraia-e-dw-ribatski/>> Acesso em 12/2014.

<sup>63</sup> ESTADÃO. Cachalote: 'HQ não depende de literatura'. Disponível em <<http://www.estadao.com.br/noticias/impresso,cachalote-hq-nao-depende-deliteratura,571139,0.htm>>. Acesso em 09/12/2014

vista por eles com desprezo. Em entrevista, André Conti, editor do selo Quadrinhos na Cia. tenta situar essa questão em termos bem simples. Ao ser questionado sobre "*o quão irritante é a pergunta 'quadrinhos são literatura?'*", disse: "*não, quadrinho é quadrinho, literatura é literatura, cinema é cinema, e todos roubam uns dos outros.*"<sup>64</sup>

Por isso, não é incomum a abordagem das correspondências que entrelaçam as duas artes - desde que a conduzamos como já é costume fazermos entre tantas outras artes que não cessam de se inspirar umas às outras. É importante, contudo, levantar a desconfiança - esta sim, com chances maiores de se converter em polêmica - de que talvez esta confusão seja frequente não só porque tem ocorrido uma hibridização formal entre os gêneros narrativos, destacada por Conti quando diz que "todos roubam uns dos outros". Mas também porque aquilo que durante muito tempo esperávamos encontrar somente em livros de literatura - em romances, contos, poemas - pode estar acontecendo, hoje, nos quadrinhos. Invertendo a concessiva de Daniel Galera em sua frase "Embora na maioria dos casos o quadrinho também seja literatura, ele é uma forma de arte independente", teríamos: "Ele é uma forma de arte independente, embora na maioria dos casos o quadrinho também seja literatura".

Assim, são derrubadas barreiras que impediam de pensar que algumas histórias em quadrinhos - que, afinal, também se constituem a partir da matéria verbal - pudessem concorrer, em termos de potência estética, com aqueles objetos que coincidem com o que convencionamos demarcar como literatura. Aliás, Durrenmatt atribui uma função poética não apenas ao texto das HQs, mas também ao grafismo. Assim, está facultada aos quadrinhos a possibilidade de "manejar significações"<sup>65</sup> não somente por meio da linguagem verbal, mas, simultaneamente e articuladamente, em sua qualidade de discurso visual:

---

<sup>64</sup> André Conti, em entrevista concedida à revista de crítica literária *Cadernos de não ficção*, Vol. 3. Versão digital disponível em: <[http://issuu.com/naoeditora/docs/cadernos\\_3/8](http://issuu.com/naoeditora/docs/cadernos_3/8)>. Acesso em 12/2014.

<sup>65</sup> "Dans une manière générale, la bande dessinée me paraît être avant tout une littérature, car elle manie des significations" - Jean-Luc Coudray apud Durrenmatt, In: *Bande Dessinée et Littérature*, p.9.

Qual é a relação com a literatura? O fato de que os quadrinhos são algumas vezes bem sucedidos em efetuar aquilo que a literatura tantas vezes se recusa a fazer: mostrar o grafismo da obra em seu ato de escritura manual, atribuir a ele uma importância, um sentido, renovando, assim, um pensamento vivo da letra. (Dunrenmatt,2013,p.160)

Os quadrinhos são, portanto, uma forma de narrativa que recupera o substrato gráfico da escritura. Ao ser perguntado sobre a possibilidade de se traçar semelhanças entre a narrativa do romance e a da *graphic novel*, Daniel Galera levantou algumas coincidências estruturais, ligadas sobretudo à extensão e ao tipo de enredo:

O romance e a *graphic novel* representam coisas muito parecidas nos domínios da prosa e dos quadrinhos, respectivamente – histórias de maior fôlego, com personagens e cenários bem variados, muitas vezes com vários protagonistas, permitindo uma construção lenta e elaborada da narrativa, e também abrindo espaço para experiências com a linguagem. A tradução literal de *graphic novel* é romance gráfico, então, a semelhança já nasceu com o próprio termo.

O que escapa a esta resposta, porém, é que o termo "romance gráfico" carrega em si a dimensão do grafismo do texto e que nisto também pode fundamentar-se um entrelaçamento, ainda que menos óbvio, com o romance. Embora a dimensão da materialidade visual do texto tenha sido sistematicamente vilipendiada na tradição do romance, ela está necessariamente presente neste gênero e foi esporadicamente explorada por grandes autores:

Existe hoje uma terminologia, dessas que os estudos anglo-saxões acostumaram-se a produzir, que dá conta das narrativas em que o texto verbal compete na página com desenhos, colagens, gravuras ou pinturas figurativas: são as *graphic novels* ou, como têm sido chamados em português, os romances gráficos. Compreendida ao pé da letra, no entanto; ou melhor, aplicada ao texto literário em prosa que não prescinde do fonema, da palavra, da frase como exclusiva matéria textual, a expressão “romance gráfico” pode muito bem nomear, *lato sensu*, qualquer romance ou ainda, *stricto sensu*, certo romance para o qual a matéria gráfica (a página, a letra, a letra sobre a página) constitui matéria de composição estética. Seria o caso do Tristram Shandy e da prosa marcada pela experiência de Sterne (como se sabe, Machado de Assis inaugura a prosa moderna no Brasil com um Brás Cubas também shandyano), mas também o de uma prosa para a qual o andamento, o fluxo ou a mancha das letras sobre a página indiciam o trabalho de produção literária que desembocou num livro como tal, a lembrar por ora casos como os de O jogo da amarelinha, de Julio Cortázar, ou A hora da estrela, de Clarice Lispector, ou Grande sertão: veredas, de Guimarães Rosa, etc.

Romances tais contaminam com o vírus da redundância uma expressão como a do “romance gráfico”, pois sugerem que o bricabraque discursivo que constitui o

estilo de qualquer romance já é, sob a aparência da normalidade gráfica da página impressa em prosa, memória da condição gaga de quem fala como em língua estrangeira usando a língua materna, para lembrar a imagem definidora de Proust acerca da literatura. Memória, portanto, do esbarro com a matéria gráfica que parece definir o romance (...). O romance é um discurso gráfico. (BARBOSA, 2014)

É claro que, aqui, Barbosa leva do ao limite do absurdo as possíveis aproximações entre qualquer romance e o romance gráfico ( conceito que, para o autor, não parece se restringir aos quadrinhos), radicalizando-as a ponto de fazer com que esta nomenclatura nos pareça redundante. Hoje, mais do que nunca, a tendência ao hibridismo literário, intensificada desde a década de 90, corrobora para imaginarmos um futuro em que a literatura enverede com mais frequência para uma escrita visual. Diversos romancistas e artistas têm dado atenção ao lado material do suporte livro e ao seu caráter tátil. Além disso, outros vêm incorporando elementos da visuais nas narrativas, como fotos, imagens de arquivos, desenhos, ilustrações, recortes. Não à toa, o romance é um gênero que vem sobrevivendo a todos os anúncios de que estaria "morrendo" - ele parece carregar em si o dispositivo da regeneração, o que só comprova que aquilo que entendemos como o que cabe dentro do literário pode variar bastante.

Todavia, a dissolução dos limites entre narrativa verbal e imagem ou narrativa verbal e materialidade, comum em livros infantis, ainda é vista sob o signo da experimentação quando se trata de texto literário destinado ao público adulto. Sendo assim, ainda é possível estabelecer a seguinte diferenciação: enquanto no romance, de modo geral, é mais rara a investigação da tensão entre o discurso e o procedimento de gravá-lo no papel e também é mais rara a atenção ao caráter tátil das páginas e do movimento de passá-las, estes são aspectos fundamentais à linguagem quadrinística. Os quadrinhos se situam no ponto nevrálgico de junção entre o desenho e o signo linguístico, lugar ao qual a literatura não tem acesso a não ser por meio de um gesto de ruptura, de violação dos códigos estéticos instituídos - assumido por autores inovadores, como os mencionados por Barbosa e como tantos outros mais recentes.

Urge, então, aos quadrinhos, tanto evitar a pretensão de ser literatura-como-sinônimo-de status, quanto se livrar do temor excessivo de se aproximar dela.

É literária, então, uma história em quadrinhos que extrai dos recursos de seu hibridismo e de sua linguagem própria para melhor cultivar a ambiguidade, uma história em quadrinhos que dá férias à literatura.<sup>66</sup> (PAOLUCCI, 2014,p.372)

Ora, se é no sentido do seu hibridismo e da sua linguagem própria que os quadrinistas encontrarão espaço para explorar com naturalidade e liberdade o muito que ainda há a ser descoberto e renovado nesta linguagem, fica, no ar, então, uma aporia: é "dando férias à literatura", que os quadrinhos eventualmente serão cada vez mais literários? Ou é "dando férias à literatura" que os quadrinhos serão cada vez mais quadrinísticos?

### 3.3 Quadrinhos e Cultura Visual

Pouco antes de falecer, Italo Calvino estava terminando de preparar um ciclo de seis conferências que seriam ministradas no ano letivo de 1985-1986, na Universidade de Harvard. Os originais datilografados destas conferências foram editados e publicados no livro *Seis Propostas para o próximo milênio*, em que o escritor italiano discorre sobre seis qualidades que apenas a literatura poderia resguardar: "*Minha confiança no futuro da literatura consiste em saber que há coisas que só a literatura com seus meios específicos nos pode dar*" (CALVINO, 2012, p.11). A exploração desse potencial literário por parte dos autores constituiria, segundo este texto que costuma ser lido como um "manifesto póstumo" de Calvino, mais do que um terreno fértil de experimentação estética: tratar-se-ia de uma responsabilidade ética. Uma das virtudes que ele destaca, e a que mais nos interessa aqui, é a da Visibilidade.

Calvino ressalta o papel da literatura de despertar a faculdade humana da imaginação em sua parte visual: os atos de escrita e de leitura, associados à experiência e ao imaginário individuais, fazem "brotar imagens". Antes qualquer formulação em termos discursivos, todo escritor visualiza a narrativa. Já o leitor, ao decodificar o código verbal, aciona sua força fabuladora individual, criando visões interiores. Calvino levanta, entretanto, a possibilidade deste papel da

---

<sup>66</sup> Est littéraire donc, une bande dessinée qui puise dans les ressources de sa mixité et de son langage pour mieux cultiver l'ambigu, une bande dessinée qui donne congé à la littérature Disponível em: <<http://questionsdecommunication.revues.org/9106>>. Acesso em 23/11/2014.

literatura estar ameaçado pelos os efeitos da banalização das imagens midiáticas, no contexto da cultura de massa:

Que futuro estará reservado à imaginação individual nessa que se convencionou chamar a "civilização da imagem"? O poder de evocar imagens *in absentia* continuará a desenvolver-se numa humanidade cada vez mais inundada pelo dilúvio das imagens pré-fabricadas? Antigamente, a memória visiva de um indivíduo estava limitada ao patrimônio de suas experiências diretas e a um reduzido repertório de imagens refletidas pela cultura; a possibilidade de dar forma a mitos pessoais nascia do modo pelo qual os fragmentos dessa memória se combinavam entre si em abordagens inesperadas e sugestivas. Hoje somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens a ponto de não podermos distinguir mais a experiência direta daquilo que vimos há poucos segundos na televisão. Em nossa memória se depositam, por estratos sucessivos, mil estilhaços de imagens, semelhantes a um depósito de lixo, onde é cada vez menos provável que uma delas adquira relevo. (CALVINO, 2012,p.107)

Ao longo de sua história, os quadrinhos foram muitas vezes acusados, por diversos detratores, de inibirem a imaginação. Mesmo atualmente, ainda há quem atribua a eles o risco de afastar as crianças do "mundo dos livros". Ou seja, para muitos, os quadrinhos ainda estão peremptoriamente excluídos da cultura livresca. Por estarem, em sua origem, associados à produção em massa, eles acabam iguados aos meios audiovisuais segundo a perspectiva de que todos estes despejariam no leitor/espectador imagens padronizadas (clichês) , ao invés de instigar visões do pensamento. Essa estigmatização só reforça um paradoxo que caracteriza nossa contemporaneidade, definido pelo crítico e professor Thomas Mitchell e resumido na leitura de Karl Erik:

"por um lado. estamos de maneira óbvia na era do vídeo, da tecnologia cibernética e da reprodução eletrônica que tem produzido formas de simulação visual e ilusionismo com poderes sem precedentes e, por outro, vivemos ainda o medo da imagem como ameaça contra nossa cultura do livro. Um medo com origens tão antigas quando a própria imagem." (SCHOLLHAMMER, 2007, p.15)

Na contramão de quem endossa esse medo em previsões apocalípticas, o que levantaremos aqui é a possibilidade de considerarmos a virtude da Visibilidade, que Calvino atribui à literatura, como também passível de ser explorada - e alcançada - por muitas histórias em quadrinhos. Mas como uma linguagem que se funda sobre o trabalho com imagens *in praesentia* pode criar

imagens *in absentia*? Se é a palavra que tem o poder de evocar imagens, como isso pode acontecer em uma mídia em que o texto aparece já articulado a cenas desenhadas?

Mesmo estabelecendo que a imaginação literária está diretamente ligada à matéria verbal ("as visões polimorfos obtidas através dos olhos e da alma encontram-se contidas nas linhas uniformes de caracteres minúsculos ou maiúsculos, de pontos, vírgulas, de parênteses;páginas inteiras de sinais alinhados...") Calvino, neste mesmo texto, traz um inusitado relato sobre o seu contato com histórias em quadrinhos antes de ter aprendido a ler. O depoimento é longo, o que poderia até ser considerado uma total digressão no meio de uma conferência que se propõe a defender o ofício da escrita. Entretanto, se prestarmos atenção, é neste trecho que Calvino, além de reconhecer na leitura de quadrinhos uma de suas escolas de fabulação, lança possíveis bases para fundamentarmos nossa intuição de que eles também podem promover o pensamento por imagens:

Nos anos vinte, o *Corriere dei Piccoli* publicava na Itália os mais conhecidos *comics* americanos da época: Happy Hooligan, os Katzenjammer Kids, Felix the Cat, Maggie and Jiggs, todos rebatizados com nomes italianos. E havia também séries italianas, algumas de ótima qualidade quanto ao bom gosto gráfico e o estilo da época. Por esse tempo, ainda não havia entrado em uso na Itália o sistema de se escrever as frases dos diálogos nos balões (que só começou nos anos trinta, quando Mickey Mouse foi importado); o *Corriere dei Piccoli* redenhava os quadrinhos americanos sem os balões, que eram substituídos por dois ou quatro versos rimados embaixo de cada quadrinho. Mas eu, que ainda não sabia ler, passava otimamente sem essas palavras, já que me bastavam as figuras. Não largava aquelas revistinhas (...). **Passava horas percorrendo os quadrinhos de cada série de um número a outro, contando para mim mesmo mentalmente as histórias cujas cenas interpretava cada vez de maneira diferente, inventando variantes, fundindo episódios isolados em uma história mais ampla, descobrindo, isolando e coordenando as constantes de cada série, contaminando uma série com outra, imaginando novas séries em que personagens secundários se tornavam protagonistas**[grifo nosso]. Quando aprendi a ler, a vantagem que me adveio foi mínima: aqueles versos simplórios de rimas emparelhadas não forneciam informações inspiradoras; no mais das vezes eram interpretações da história, de orelhada, tais quais as minhas; estava claro que o verzejador não tinha a mínima idéia do que poderia estar escrito nos balõezinhos do original, seja porque não soubesse inglês ou porque trabalhasse com os quadrinhos já redenhados e tornados mudos. **Seja como for, eu preferia ignorar as linhas escritas e continuar na minha ocupação favorita de fantasiar em cima das figuras, imaginando a continuação (...). A leitura das figurinhas sem palavras foi para mim sem dúvida uma escola de fabulação, de estilização, de composição da imagem** [grifo nosso]. Por exemplo, a elegância gráfica de Pat O'Sullivan em campir num simples quadrinho a silhueta do Gato Félix numa estrada que se perde na paisagem dominada pela lua cheia no alto de um céu escuro, creio que permaneceu sempre para mim como um modelo. ( CALVINO, 2012,p. 108-109)

Em um primeiro momento, o que mais se destaca no depoimento de Calvino é a memória afetiva relacionada a estes quadrinhos de jornal. Talvez, seu desejo fosse transmitir aos alunos de Harvard que nosso repertório de imagens relevantes - aquelas que preenchem nosso imaginário - estão associadas a momentos de introspecção e de contemplação prazerosa, que vêm sendo dificultados pelo excesso de interferências imagéticas em nossa rotina audiovisual. Quando descreve a "elegância gráfica" do traço do criador do Gato Félix e a sua capacidade de sintetizar em um quadro todo um movimento, uma perspectiva e uma atmosfera, Calvino está claramente evidenciando aquilo a que já nos referimos: a função poética que o gesto gráfico pode assumir.

Outro aspecto que chama atenção no relato de Calvino é que ele lia quadrinhos ignorando sua parte verbal. Mesmo depois de ter aprendido a ler, dispensava o texto, por considerar que os poemas acrescentados às versões italianas dos quadrinhos estrangeiros "não forneciam informações inspiradoras". Sua leitura continuava consistindo, portanto, em criar enredos que ultrapassavam o final das tirinhas ("fantasiar em cima das figuras, imaginando a continuação") e criar enredos paralelos ("inventando variantes, fundindo episódios isolados em uma história mais ampla, descobrindo, isolando e coordenando as constantes de cada série, contaminando uma série com outra, imaginando novas séries em que personagens secundários se tornavam protagonistas"). Ou seja: as lembranças de Calvino flagram o momento em que suas histórias em quadrinhos produziam imagens *in absentia*, em que povoavam sua mente de outras visões.

Logo, não pode ser negada aos quadrinhos a virtude da visibilidade apenas porque eles já trazem imagens gravadas em suas páginas. O que nos leva, então, à hipótese de que o fato de os quadros serem organizados em sequência acaba sendo convidativo para que o leitor se engaje no ato de criação. Isso porque a estrutura sequencial estabelece relações de nexos entre as imagens, de modo que - apesar podermos dedicar quanto tempo quisermos a cada uma delas - somos, no fim das contas, conduzidos à uma operação de leitura linear, quadro-a-quadro. Não por acaso, Will Eisner gostava de se referir aos quadrinhos como "arte sequencial". Mas o que isso tem a ver com o a possibilidade deles proverem fendas por onde possa crescer a imaginação? A linearidade a que nos referimos responde pela natureza narrativa dessa linguagem. Talvez, a qualidade da *visibilidade* não se

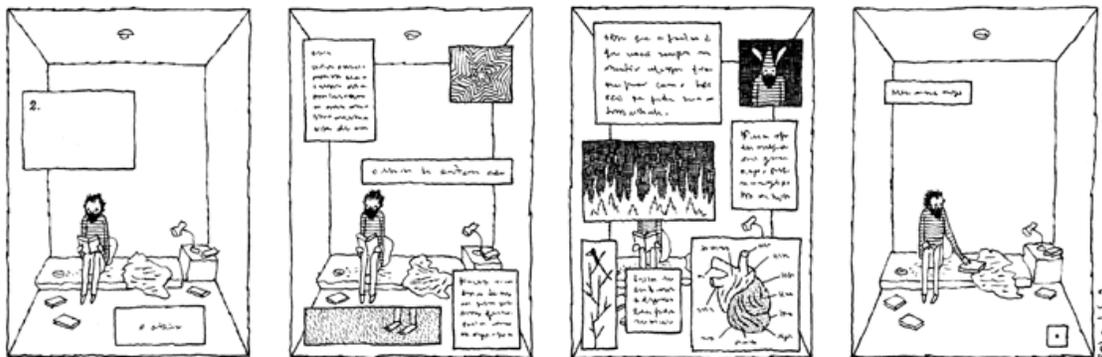
restringa à literatura em sua acepção mais comum, mas se aplique ao fenômeno narrativo como um todo, entendido como uma forma de figuração do mundo. "A elaboração de narrativas, portanto, supõe uma série de operações que constituem mundos; mundos que somente passam a existir em virtude do próprio processo narrativo." (ROCHA, 2003, p.53)

Os estudos culturais surgiram como uma renovação teórica dos estudos literários que tem facilitado a incorporação de objetos de estudos não relacionados à denominada alta cultura. Um campo que apresenta diversos cruzamentos com os estudos culturais e que pode nos ajudar, em especial, a compreender as relações entre texto e imagem nos quadrinhos: os estudos visuais ou da cultura visual. Thomas Michell, figura proeminente nesta área e professor há mais de dez anos de uma disciplina chamada *Visual Culture*, na Universidade de Chicago, afirma que o momento definidor no conceito de cultura visual foi quando seu caráter de construção social se tornou central no campo: "a visão e as imagens visuais, coisas que são aparentemente automáticas, transparentes, naturais, são, na verdade, construções simbólicas, como uma linguagem a ser aprendida, um sistema de códigos que coloca-se entre um véu ideológico entre nós e o mundo real"(2002, p.273).

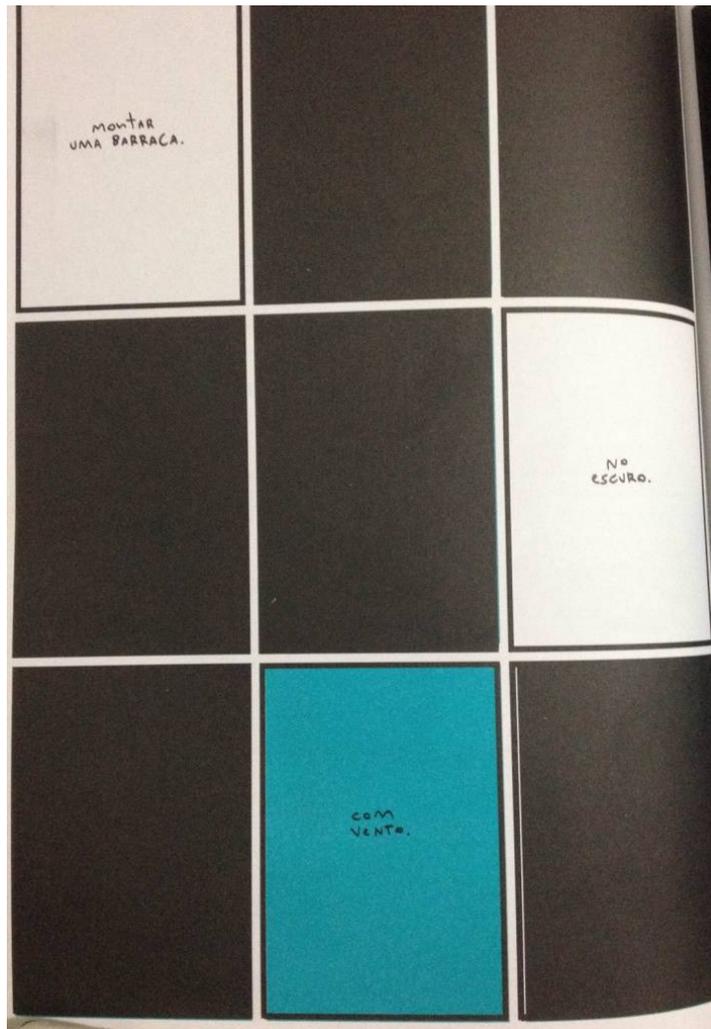
Já vínhamos adotando, aqui, uma abordagem visual - e tentando compreender a experiência de leitura dos quadrinhos de modo não hermenêutico - ao sugerir a possibilidade da expansão do conceito de visibilidade proposto por Calvino para esta forma de narrativa e ao ressaltar a importância da fabulação em um contexto histórico em que o universo da imagem é tão ostensivo. Para tratarmos especificamente da interação entre texto e imagem nos quadrinhos, porém, é importante termos em mente uma proposição de Mitchell: "não existe nenhuma arte 'puramente' visual nem verbal, apesar de ser o impulso de pureza um dos gestos utópicos do modernismo." (1994, p. 5) Esta proposição carrega a ideia de que qualquer representação pressupõe a interação entre o discurso verbal e o visual. E isso não se aplica somente a mídias obviamente híbridas - como a televisão, o cinema ou as páginas da internet - mas também, por exemplo, à própria literatura que, independentemente de ser manuscrita ou impressa, impele a mente a um inevitável componente visual - o mesmo componente, aliás, percebido e exaltado por Calvino.

Os quadrinhos, entretanto, talvez ocupem um lugar distinto dentre os meios mistos: eles podem enfatizar de forma ímpar não apenas o seu próprio aspecto misto, mas o aspecto misto do texto (*per se*) e das imagens (*per se*) que o compõem.

Voltando às lembranças de Calvino, sua paixão por fabular mais imagens e mais histórias em cima daquelas figuras em sequência fiava-se na relação íntima que existe entre imagens e seu subtexto - por conta disso, podia dispensar qualquer palavra que previamente as acompanhasse. Alguns quadrinhos se apóiam propositadamente nesta relação. Nesta tirinha de Rafael Sica, por exemplo, o que parece ser texto são, na verdade, imagens que imitam o aspecto da mancha gráfica no espaço branco. Suas caixas de legenda são, portanto, ilegíveis como código verbal. Entretanto, é perfeitamente possível compreendermos a sequência de eventos em que o personagem abre um livro e imerge em um processo de leitura do qual, metalinguisticamente, germinam tanto palavras quanto imagens.



Por outro lado, há quadrinhos que, em alguns momentos pontuais de suas narrativas, preferem utilizar-se dos efeitos imagéticos do texto, dispensando a possibilidade de fazê-los competir com desenhos e apostando na rapidez com que determinadas frases (especialmente quando articuladas à sequencialidade dos quadros) geram imagens mentais. Foi o recurso explorado nesta página de *Campo em Branco*:

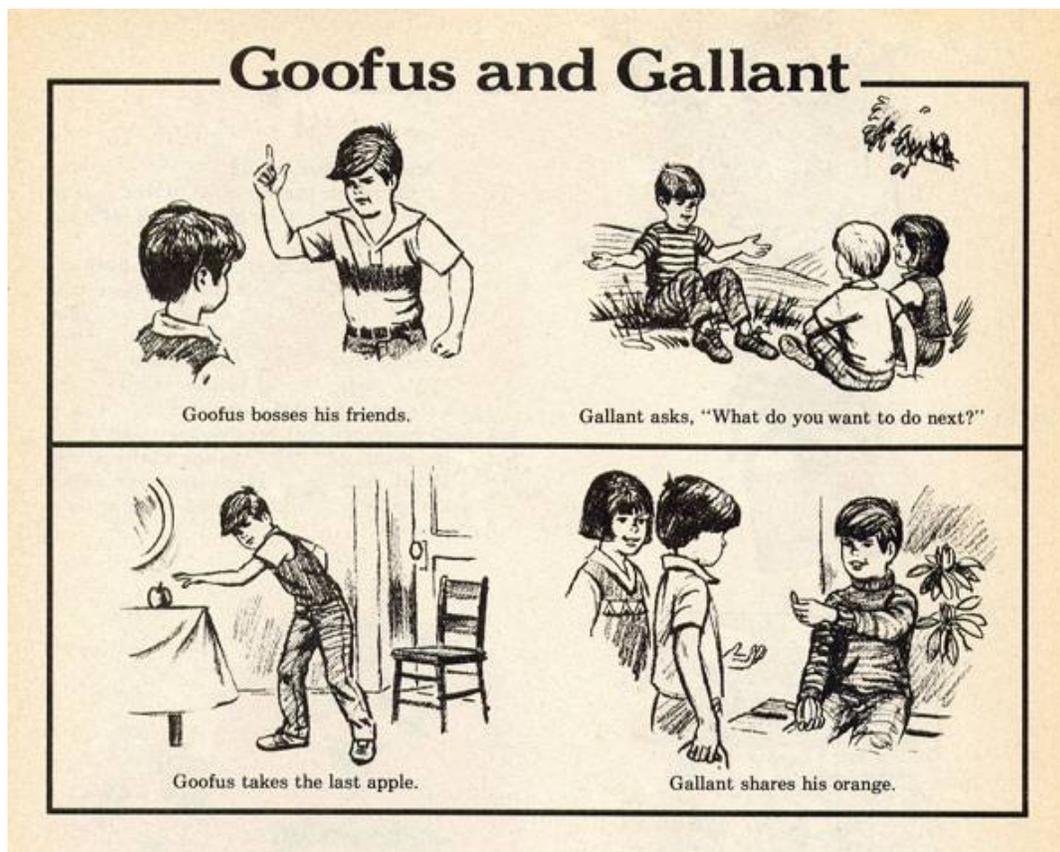


Cotejados, o que o depoimento de Calvino, a tirinha de Sica e a página de *Campo em Branco* evidenciam é que:

Não há texto sem imagens. Não há imagens sem texto. [...] Não há percurso gerativo de significação oriundo de texto que não provoque visualizações de eventos, impactos. Não há percurso gerativo de significação oriundo de imagem que não contenha subtextos prévios. Do contrário não entenderíamos nem texto nem imagens (DALCASTAGNÉ, 2012, P. 187)

Às vezes, porém, a presença simultânea de texto e imagem pode ofuscar esse princípio de hibridismo intrínseco. Quando as duas linguagens são

trabalhadas sobretudo em paralelo e quando o que está escrito corresponde basicamente ao que está sendo visto (e vice-versa), temos um discurso redundante. Esse tipo de emparelhamento também participa muitas vezes da linguagem quadrinística. Entretanto, é o que "*menos brechas oferece a uma relação dialógica com o receptor, com tudo o que isto quer dizer em termos de qualidade artística da obra*"(VINA, Elvira. In: DALCASTAGNÉ (org.), 2012, p.188 ):



Goofus & Gallant são personagens de uma lendária tirinha americana para crianças, publicada desde 1948 na revista infantil *Highlights for Children*. A cada dupla de quadrinhos, é mostrado como dois meninos diferentes reagiriam a uma situação semelhante. As legendas basicamente descrevem as atitudes representadas pelos desenhos. Toda a importância que estes quadrinhos têm no imaginário de gerações de leitores americanos é um caso à parte. O fato que nos interessa aqui é demonstrar que eles nem de longe exploram todo o potencial da linguagem quadrinística (e nem têm a intenção de fazê-lo) tendo em vista que sua

composição está baseada em dois níveis básicos de complexidade da relação palavra/imagem: paralelismo e complementariedade. Foram criados, afinal, com a intenção de transmitir a crianças lições de moral simples e claras e assumem, assim, um tom propositadamente didático. A ênfase está na mensagem, que é reforçada simultaneamente pelas duas linguagens.

Relações de paralelismo e a complementariedade entre o verbal e o visual sempre vão necessariamente constituir, em algum nível, qualquer história em quadrinhos que trabalhe com os dois códigos. Eles são procedimentos fundamentais para a construção de sentidos narrativos nesse meio. Entretanto, em trabalhos que levam ao limite as possibilidades expressivas dos quadrinhos, a esses dois tipos de relação somam-se outros tipos mais complexos, que exploram as fissuras - abertas pelas tais "diferenças inconciliáveis e não comunicáveis" - entre a dimensão da imagem e a da palavra. E que exploram de forma mais densa, também, os vínculos e as elipses entre um quadro e outro. Somente assim, a imagem ultrapassa a condição de mera ilustração - nos fazendo pensar muito além do que o texto está dizendo - e o texto ultrapassa a condição de legenda - nos fazendo enxergar muito além do que a imagem efetivamente nos mostra. No texto "A literatura e a cultura visual", Karl Erik Schollhammer define uma hipótese importante para pesquisas no campo da cultura visual:

A hipótese principal que guia nossa abordagem aponta para a relação entre o que o texto "faz ver" e o que a imagem "dá a entender" como o nexo privilegiado para delinear a arquitetura do regime representativo de um determinado momento. Longe dos moldes tradicionais de comparação entre imagem e texto, que se concentram nas semelhanças e simetrias entre as duas formas representativas, os estudos contemporâneos trabalham com o lado imagético do texto e o lado textual da imagem para destacar as diferenças inconciliáveis e não comunicáveis que revelam os limites dinâmicos de cada meio expressivo como chave para entender o que num determinado momento histórico pode ser visto e dito. (SCHOLLHAMMER, 2008, p.87)

Quando os quadrinhos buscam efeitos estéticos a partir destes "pontos cegos" existentes entre as duas linguagens que o fundam, seus autores estão fazendo uso da relação texto-imagem para testarem novos limites para o que conseguem transmitir em uma narrativa. Assim, aspectos visuais e verbais podem convergir para experiências de leitura singulares.



Nesta página de *Campo em Branco*, temos um personagem que brinca de acender e apagar um isqueiro. Vemos seu dedo, as faíscas e a chama crescendo e diminuindo conforme é controlada. Depois, mais faíscas, sua mão, mais chama e mais faíscas - o que nos faz entender que a ação se repete. O leitor que acompanhou a história até ali, entende que estamos assumindo o ponto de vista de

Lucio - que já fora visto anteriormente, em um quadro em que aparece de corpo inteiro, com este objeto na mão. Aqui, ele se distrai com esse gesto enquanto conversa com Bia. Na página, o uso de balões de diálogo foi deixado de lado, assim como a representação figurativa dos personagens envolvidos na conversa. Os autores, contrariando momentaneamente o que se convencionou na linguagem quadrinística, confiam na capacidade do leitor de depreender, a partir do contexto, de quem é cada voz. O efeito geral é que, assim como está acontecendo com Lucio, os leitores têm sua atenção dividida entre o que está sendo dito e para onde seus olhos os levam.

Sem a parte textual, o conteúdo da conversa entre os personagens não teria sido transmitido. Por outro lado, caso um escritor decidisse transpor a mesma cena para o código verbal puro, teria que interromper o diálogo para descrever o gesto de Lucio e o movimento da chama. Ou teria que separar o diálogo da descrição deste gesto. De todo jeito, o efeito de simultaneidade conquistado através da sinergia entre os dois códigos seria prejudicado.

Além de estar presente no espaço em branco entre os quadros, nas entrelinhas entre os traços que os definem, a elipse está praticamente onipresente nos (bons) quadrinhos e é ela força motriz que sobrepõe diversas camadas de significação.



Ao priorizarem o jogo com o não-dito e o não-mostrado, mais do que liberarem espaço para o curso da imaginação, os quadrinhos podem nos fazer ver além do domínio do visível incontestável. A elipse, portanto, faz sobressair a função das imagens mentais no processo de visualidade das HQs. Função esta obscurecida em nossa recepção cotidiana de tantos outros trabalhos impressos que também conjugam imagem e texto, como as propagandas em outdoors, revistas, jornais, folhetos etc., ou como as notícias e reportagens acompanhadas de fotografias ou ilustrações.

a modernidade urbana, caracterizada como uma cultura da imagem, abre uma nova condição representativa que não se entende adequadamente na relação entre o visível e o invisível, mas entre, por um lado, a visibilidade de uma proliferação cada vez maior de imagens até um grau de onipresença que acaba convertendo a imagem visível na opacidade de uma realidade imagética indecifrável, e, por outro lado, a visualidade, ou seja, a possibilidade de identificar a representação dificultada pela tendência entrópica da imagem. É por esse motivo que, hoje, a imagem da publicidade, dos outdoors, da televisão, do vídeo e dos meios digitais não dispensam sua inscrição do enunciável, do texto, do slogan, do título ou da iconologia geral, necessária para poder aparecer, ser vista e ser entendida. (SCHOLLHAMMER,2008, p 9-10)

O que Karl Erik argumenta é que, apesar de enxergarmos, no sentido óptico e fisiológico do termo, milhares de imagens, todos os dias, essa recepção se dá de forma praticamente automática. Essas imagens não nos exigem tanto cognitivamente ou afetivamente, praticamente igualadas que estão à experiência direta. Gera-se, portanto, uma indiferenciação, inclusive, em relação à natureza das diferentes imagens visíveis.

Daí a inclusão, por parte de seus emissores, de discursos explicativos. Chamadas acima e legendas abaixo das nas fotos que vemos nos jornais. Mensagens apelativas acompanhando cenas publicitárias. Textos que nos puxam pelo braço, para que não deixemos passar aquelas imagens junto a tantas outras com as quais concorrem. E, é claro, para que elas sejam lidas conforme o esperado. As possibilidades de interpretação, assim, também acabam sendo limitadas a propósitos pré-determinados.

Nem só em interpretações colonizadas pela mídia, porém, se assenta a dinâmica da "cultura da imagem". Como estamos percebendo, o lugar em que a

arte (especialmente as que produzem narrativas) se colocam nesta dinâmica tem sido o de tentar redefinir suas possibilidades representativas.

Por ser uma forma narrativa que também carrega o potencial de promover a visibilidade conforme entendida por Calvino. Por sua estrutura pressupor a elipse e a participação do leitor para inferir imagens e informações a partir do jogo entre dito e não dito, mostrado e não mostrado. Por causa de seu componente gráfico manuscrito. Por tudo isso, enfim, os quadrinhos são uma forma narrativa que - em um mundo que acaba nos impondo o seu próprio regime visual - tem o potencial de nos colocar em condições de enxergar outros mundos.

### 3.4

#### **Uma questão geracional - os quadrinhos e as transformações dos códigos comunicacionais**

Podemos pensar na geração de Emilio Fraia, Dw Ribatski, Daniel Galera e Rafael Coutinho como uma das últimas que nasceu em um mundo em que a internet ainda não participava da esfera doméstica, mas que se adaptou sem grandes dificuldades ao digital - o que nem sempre poderia ser dito sobre seus pais. A facilidade de apropriação das novas ferramentas adveio, possivelmente, do fato de ocuparem essa posição privilegiada, em que suas jovens antenas podiam intuir, em alguma medida, o funcionamento dos computadores antes de estabelecer, de fato, contato físico com eles. Hoje, essa posição fronteira continua sendo privilegiada por outro motivo: ela configura um bom posto de observação para o exercício de pensar comparativamente o analógico e o digital, o manual e o processado por softwares, uma vez que permite fazê-lo sem que isso dependa, ainda, da mediação de outras pessoas ou de fontes. É deste lugar, por exemplo, que fala Ribatski quando reflete sobre o quanto as escolhas referentes a técnicas e métodos interferem no resultado final de seu trabalho artístico:

Os diálogos de *Campo em Branco* foram todos feitos à mão, sem o uso de uma fonte específica. Para o romance de 176 páginas, você desenhou mais de 300, que foram selecionadas e editadas. Que sentidos ganha, em plena era digital e midiática, o gesto de optar por contar uma história de temática adulta fazendo uso de uma sequência de enquadramentos que conjugam – não sem muitas conversas

entre os autores - texto e desenho? De recusar o pronto, o digital, o automático? De recorrer ao manual, ao analógico, ao traço estilizado?

Nessa era de 'facilitações' as pessoas esquecem (e eu esqueci por um tempo) que toda e qualquer especificidade de um trabalho artístico o modifica. Na física quântica existe uma premissa de que você não pode nem mesmo analisar uma partícula ou uma onda sem, automaticamente, modificá-la. Se você simula, por exemplo algum tipo de distorção (os famosos 'defeitos especiais' como diz meu mestre Guilherme Caldas), isso não engloba as características não planejadas que podem surgir da técnica manual. Pode até ter elementos improvisacionais do método digital, mas fato é que cada coisa é uma coisa, por mais que o olhar superficial nem sempre detecte esse tipo de coisa. Desde que voltei a pensar sobre isso, influenciado principalmente pelas artes plásticas comecei a tentar buscar algumas questões relativas à gravura, principalmente serigrafia e aos quadrinhos da era pré-digital. Um pensamento de brincar com a questão da aura e da reprodutibilidade no mesmo material.<sup>67</sup>

O que DW discute é a impossibilidade humana de repetir padrões matematicamente previsíveis e programáveis, o que nos diferencia das "caixas-pretas", termo empregado por Flusser para designar os novos meios de comunicação e "aparelhos operadores" cujos processos codificadores, que escapam à mera materialidade, são vedados ao homem comum: "trata-se de alienação do homem em relação a seus próprios instrumentos" (FLUSSER, 1985 p.8). Abrir mão de algumas "facilitações" garantidas por esses instrumentos seria, para DW, um caminho para redescobrir uma espécie de força improvisional nas técnicas de produção artesanal de imagens, como a serigrafia. Estas que, para Flusser, se aproximariam das "imagens tradicionais", enquanto as caixas pretas seriam as responsáveis pela proliferação de "imagens técnicas".

É interessante notar que a fala de DW remete também (e mais diretamente) à Benjamin, quando ele insinua que etapas mais manuais em sua prática artística - como "desenhar" a fonte, em vez de recorrer a um modelo digital - acabariam por devolver certa "aura" ao mesmo material que, posteriormente, será impresso e copiado por máquinas. O traço feito à mão e o uso de materiais tradicionais também caracterizam o trabalho do quadrinista Rafael Coutinho, que, em entrevista, destaca estas etapas artesanais no desenvolvimento de *Cachalote*:

Eu trabalho com uma caneta simples mesmo, UNI PIN 0.5mm, e vou completando os volumes de preto e sombras com o pincel depois. Então eu trabalho com uma folha grande que tem um tamanho standard para quadrinista, porque nas reduções os detalhes são beneficiados. Primeiro, a gente faz um negócio que se chama

<sup>67</sup> Trecho de entrevista concedida para esta pesquisa, disponível, na íntegra, no Anexo..

*thumbnail*, que é um mapa de como a página vai ser, os principais movimentos de quadro, quebras de quadro, viradas de página; se estão funcionando, se a atenção do leitor fica presa ao último quadro. Foi uma dieta meio escrava de oito horas por dia, durante dois anos e meio. Não teve muito como sair dali.<sup>68</sup>

O gosto pelo artesanal é também levantado, quase como uma bandeira, pelo quadrinista Odyr Bernardi, autor de tirinhas e dos romances gráficos *Copacabana* - feito em parceria com Sandro Lobo e lançado em 2009, pelo selo Desiderata ( da Ediouro) - e *Guadalupe*, fruto da parceria com Angélica Freitas e lançado em 2012 pela Quadrinhos na Cia., como parte do mesmo projeto a que *Campo e Branco* e *Cachalote* estão vinculados. Quando perguntado por Érico Assis<sup>69</sup>, sobre o porquê de ter escolhido esta forma específica de expressão, ele destaca, dentre outros motivos, este:

Gosto que seja feito à mão. Tento manter tanto do processo quanto possível nessa fase — faço as letras, os quadros, desenho, cor, arte-final, retoques, tudo à mão. Meu processo poderia ser mais prático criando minha fonte no computador, ou colorindo/desenhando/finalizando digitalmente. Mas acho que passamos tempo demais olhando para telas brilhantes. Existe uma satisfação íntima, atávica, nessas artesanias, na textura, no estar fazendo algo real, físico.<sup>70</sup>

Segundo a hipótese da qual parte Flusser, seria possível observar duas revoluções fundamentais na estrutura cultural, tal como se apresenta, de sua origem até hoje. A primeira pode ser captada sob o rótulo “invenção da escrita linear” e teria inaugurado a História propriamente dita; a segunda, que ocorre atualmente, pode ser captada sob o rótulo “invenção das imagens técnicas” e inaugura um modo de ser ainda dificilmente definível ( FLUSSER, 1985, p.4). Para que sejam compreendidos tanto os elogios às possibilidades dessas novas imagens quanto a crítica (e o receio) quanto à nossa inabilidade de decifrá-las, porém, é necessário acompanhar o raciocínio do filósofo tcheco-brasileiro, que recupera, retrospectivamente, a relação entre o homem e os seus sucessivos códigos de representação e significação da realidade.

<sup>68</sup> Trecho que corresponde ao áudio transcrito de uma entrevista, com Rafael Coutinho e Andre Conti, realizada pela jornalista Mona Dorf e disponibilizada (por ela) no Youtube através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=w8QPAw5uVIE>

<sup>69</sup> Jornalista, professor universitário e tradutor. Traduziu diversos títulos estrangeiros publicados pela Quadrinhos na Cia. e é autor da coluna quinzenal especializada em quadrinhos no blog da Cia. das Letras ( <http://www.blogdacompanhia.com.br/category/colunistas/erico-assis/>), que tem se revelado um espaço interessante de observação e de discussão da atual cena das HQs no Brasil.

<sup>70</sup> Disponível em: <<http://www.blogdacompanhia.com.br/2013/06/por-que-quadrinhos-3/>>

Cronologicamente, as imagens tradicionais precedem os textos e correspondem a uma existência baseada no poder humano de elaborar símbolos em sua cabeça, de se colocar como agente entre a imagem e seu significado. Os desenhos nas paredes das cavernas, por exemplo, são frutos da imaginação humana, capaz de traduzir eventos e experiências cotidianas - como uma caçada - em cenas, fazendo das imagens mediações entre ele e o mundo. Toda imagem para Flusser é, porém, mágica, já que tem o potencial de vedar a própria realidade e, nesse caso, o homem "não mais decifra as cenas de imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria<sup>71</sup>" (FLUSSER, 1985, p.8). Aos poucos, então, a humanidade se deparou com o problema de que as imagens não representavam mais o mundo, mas o encobriam.

Com a passagem progressiva do código da imagem para o código da escrita, que começou a ocorrer de forma incisiva aproximadamente em meados do segundo milênio a.C, os textos foram impondo, contra a idolatria, explicações e traduções das cenas. Foi assim, também, que, contra a consciência mágica, impôs-se a notação linear, a ordenação sequencial de sinais gráficos e, enfim, a consciência histórica". A escrita avançou, assim, no sentido da abstração, mantendo apenas a dimensão conceitual como seu elemento constitutivo. Já em um contexto relativamente recente de crise da escrita, o homem "passa a viver não mais para se servir dos textos, mas em função destes" (FLUSSER, 1985, p.9). Na medida em que eles vão ficando mais formais e lógicos, atingem tamanho grau de abstração que se afastam da vida cotidiana e nada mais significam.

No desenrolar do período histórico, o texto distanciou-se do concreto e do mundo real e, assim, perdeu seu poder explicativo e de mediação. Entram em cena, neste momento, máquinas capazes de produzir e proliferar imagens técnicas, que surgem a partir da transcodificação de textos ainda mais abstratos (códigos digitais, html, bits) novamente em superfícies. Ironicamente, os programas e softwares que processam esses códigos e geram tecno-imagens voltam a chamar atenção para códigos não verbais e a incitar caminhos não-lineares de pensamento. A época pós-histórica passa, desta maneira, a ser

---

<sup>71</sup> "incapacidade de decifrar os significados da ideia, não obstante a capacidade de lê-la, portanto, adoração da imagem

caracterizada pelo pensamento imagético, circular e do eterno retorno, em uma suplantação do pensamento histórico-causal.

Neste ponto, o que nos interessa é situar os quadrinhos como uma linguagem que joga com o limiar entre a imagem tradicional e a imagem técnica e que mistura os três códigos comunicacionais descritos por Fluisser, principalmente por meio de duas de suas estratégias conceituais:

1) Os quadrinhos, por um lado, são narrativas híbridas de palavras e imagens. Isso significa dizer que também lançam mão do código escrito e que, portanto, reproduzem, inevitavelmente, o pensamento discursivo e histórico descrito por Fluisser quando do surgimento da escrita. Além disso, a narrativa quadrinística também tende à linearidade pelo fato de as imagens se organizarem em uma sequência cronológica de leitura, em que o olhar é orientado a transitar em linhas formadas pelos quadros. Entretanto, as imagens na página - ainda que limitadas pelo suporte livro (que supõe também um percurso de leitura com início, meio e fim) e pelas margens dos quadros encadeados - ainda se aproximam da imagem tradicional. Afinal, por se tratarem de desenhos, elas nos exigem também um olhar circular, despertam o movimento de *scanning* que, randômico, decifra com mais liberdade a superfície significativa e afina-se mais com a noção de tempo cíclico (2010, p.18). Embora alinhados com a cultura literária, os quadrinhos também são um tipo de arte visual e exigem do leitor, simultaneamente, tecnologias de leitura muito diferentes.

2) Apesar de respaldados por editoras, de utilizarem programas de computador nas etapas de edição e finalização e de seus álbuns terem tiragens que passam por meios de produção industrial, muitos quadrinistas - caso de DW e Rafael Coutinho - investem em técnicas manuais e no uso de materiais tradicionais, como pincel, tinta, caneta e papel.

O dado de que a confecção dos quadrinhos inclui tanto o artesanal quanto o digital poderia ser encarado como irrisório. Mas, como diria o próprio Fluisser, "uma questão de técnica, contudo, nunca é apenas uma questão técnica. Existe um complexo *feedback* entre a técnica e o homem que a utiliza. Uma consciência em processo de transformação clama por técnicas inovadoras, e uma técnica inovadora transforma a consciência"(Flusser, 2010, p.31). Já está estabelecido que

técnicas inovadoras são produto de consciências em transformação, além de transformarem a consciência, em uma relação cíclica. Não obstante, é interessante lembrar que também pode ser muito inovador o gesto de experimentar formas de articulá-las a técnicas tradicionais.

A geração dos autores dos livros que são objeto de estudo dessa pesquisa cresceu lendo gibis, assistindo à televisão, indo ao cinema, jogando videogames e, ainda na adolescência, descobrindo a linguagem dos computadores e das redes virtuais. Em outras palavras, cresceram rodeados por imagens técnicas, embora tenham, ao mesmo tempo e a todo momento, sofrido pressões por parte da cultura letrada, sido introduzidos à tradição do livro e instrumentalizados com o domínio do código verbal linear. Logo, seus cérebros são familiarizados tanto com formas lineares de narrativa quanto com a lógica interconectada do meio digital, o que talvez explique a forma desenvolta com que se apropriam das características paradoxais dos quadrinhos.

Alguns especialistas, como a americana Maryanne Wolf, vêm sugerindo que nosso cérebro processa mídias digitais e impressas de formas muito diferentes enquanto lemos. Cada modo tem suas vantagens: enquanto o digital favorece habilidades como o processamento de informações executado de forma multitarefa e multimodal, os livros e o papel, de modo geral, promovem a leitura profunda e a contemplação. Na opinião de Wolf, para que não sejamos obrigados a abrir mão de nenhuma das duas habilidades, enfrentamos o desafio de desenvolver um cérebro duplamente alfabetizado, o que demandará muita sabedoria da nossa parte. Em artigo publicado no Huffigton Post e intitulado "*Why comics are more important than ever* - Porque os quadrinhos são mais importantes do que nunca", Bill Kartalopoulos defende que "a thrilling model for 'bi-literacy' already exists. And you can find it in comics (um excitante modelo de dupla-alfabetização já existe. E você pode encontrá-lo nos quadrinhos):

O quadrinho-arte induz o leitor a um tipo de visão dupla: nós só experienciamos completamente o trabalho se entendermos a relação entre as partes e o todo; entre sequência linear e a percepção simultânea de fragmentos interligados. Essa é a qualidade específica dessa mídia que faz dos quadrinhos algo mais do que simples *storyboards*, e esse é o elemento dos quadrinhos que nos traz de volta tanto à internet quanto à nossa ameaçada capacidade cerebral de leitura profunda.

Conforme explicou Marshall McLuhan, nossa cultura e nossos cérebros cresceram acostumados a sequências lineares e tipográficas desde quando Johannes

Gutenberg desenvolveu a imprensa moderna, meio milênio atrás. Esse regime tipográfico afetou a maneira como pensamos e, até mesmo, as maneiras segundo as quais organizamos nossa cultura. Agora que grande parte do mundo está online, nós lutamos para processar infinitos fragmentos de informação simultânea, oferecida por mídias não lineares(...). A internet ampliou intensamente nossas capacidades e oferece possibilidades revolucionárias que nós ainda mal começamos a compreender. Entretanto, pular constantemente entre hiperlinks e estar constantemente no modo zapping é exaustivo e desordenado demais para a concentração. Se há alguma coisa que a internet nos ensinou, é o valor da sequência e da estrutura. É por isso que gostamos de *websites* como o *Storify*, que extrai postagens relacionadas do caos do Twitter, ou mesmo das listas ilustradas lançadas no *Buzzfed*, as quais recuperam imagens isoladas do mosaico da internet e as encaixa em pequenas narrativas. Mas esses são apenas mecanismos "tapa-buraco", pequenos tampões para segurar to represa. Não parecem ser as soluções que podem nos levar até o futuro.<sup>72</sup>

Flusser advertia para a opacidade que as imagens técnicas podem adquirir durante nossa convivência com elas e para o perigo delas se tornarem um instrumento de manipulação do homem. Considerando que são produtos de aparelhos programados e não mais do intelecto humano, muitas das escolhas possíveis já estão determinadas pelos modos como esses aparelhos operam (e que nos escapam). Por mais opções que as máquinas pareçam oferecer, a liberdade expressa nas imagens técnicas sempre vão estar mais associadas a efeitos de análise combinatória do que a uma verdadeira liberdade criativa. Qualquer possível resultado do uso de aparelhos, ainda que inédito, está fadado a já ter sido previsto pela inteligência artificial. Reside aí o caráter traiçoeiro desse tipo de

---

<sup>72</sup> Artful comics induce a kind of double vision in the reader: we fully experience the work by understanding the relationship between the parts and the whole; between linear sequence and the simultaneous perception of related fragments. This is the medium-specific quality that make comics something more than simple storyboards, and this is the element of comics that brings us back to the internet and our endangered "deep reading" brains. As Marshall McLuhan explained, our culture and our brains have grown accustomed to linear, typographical sequence ever since Johannes Gutenberg developed the modern printing press half a millenium ago. This typographical regime has affected the way we think, and even the ways in which we organize our culture. Now that much of the world is online, we struggle to process infinite fragments of simultaneous information offered by non-linear media.(...) The internet has vastly extended our capabilities and offers revolutionary possibilities that we have barely begun to understand. But constant hyperlinking and mode-switching is exhausting, and disruptive to concentration. If anything, the internet has shown us the value of sequence and structure. It's why we enjoy websites like Storify , which extract related tweets from the chaos of Twitter, or even illustrated listicles on Buzzfeed , which recover isolated gifs from the mosaic of the internet and build them into tiny narratives. But these are stop-gap mechanisms, little binary plugs in the dam. They don't feel like a solution that can take us into the future. Disponível em: <[http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter\\_b\\_6056736.html](http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter_b_6056736.html)> Acesso em 01/2015.

imagens: parecem ser janelas para o mundo, mas estão sempre nos impondo determinada ótica, objetificando tanto quem utiliza quanto quem as programa.

Segundo o diagnóstico flusseriano, esse tipo de condicionamento persistirá “a menos que decifremos o que tais imperativos, tais dedos imperativos estendidos significam; a menos que descubramos os seus programas”. Descobrir esses programas não significa, é claro, tornarmo-nos todos técnicos em linguagem html ou de programação ou nos formarmos todos em ciência ou engenharia da computação. Significa, isso sim, estarmos aptos para percebermos - ainda que no registro do homem leigo - as diferenças ontológicas entre o homem e a máquina. Somente a partir dessa percepção é que se torna possível extrair o melhor das possibilidades desse encontro e buscar saídas criativas para driblar os seus efeitos de desumanização das imagens que nos circundam. A arte e, especialmente, os gestos de redescoberta e reinvenção das formas narrativas são os melhores caminhos de desempenhar essa tarefa. É essa, também, a aposta de Kartalopoulos que enxerga, nos quadrinhos esse potencial de aliar códigos que pareçam incompatíveis:

Há mais de um século, porém, os quadrinhos têm demonstrado uma forma de comunicação que consegue casar a sequência linear da tipografia com a percepção global de uma 'matrix internetesca' de partes simultâneas. O leitor retorna para um ponto de vista não-linear depois de ter lido o início da narrativa em sequência, de modo a ativar a reflexão e a capacidade de síntese que associamos com a leitura profunda - aquela que tanto tememos perder no universo online.

Bons quadrinhos produzem seus sentidos essenciais a partir da relação entre esses dois modos: as duas maneiras de olhar e de ler são necessárias para apreciar de fato o trabalho. Artistas como Ware, Spiegelman e Richard McGuire estenderam a lógica particular dos quadrinhos para o comprimento maior dos romances gráficos(...). Enquanto nos esforçamos para não sermos puxados pela "guerra cognitiva" do nosso cenário midiático, os quadrinhos oferecem um modelo útil de um novo tipo de leitura: um que pode ajudar a resolver as tensões do contexto midiático contemporâneo para nos mover em direção a novos e produtivos modos de expressão e de entendimento.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> For more than a century, comics have demonstrated a form of communication that marries the linear sequence of typography with the global perception of an internet-like matrix of simultaneous parts. The reader returns to a non-linear point of view after reading the initial narrative sequence in order to activate the reflection and synthesis we associate with deep reading -- the thing that we fear we will lose in an online world. Great comics produce their essential meaning from the relationship between these two modes: both ways of looking and reading are needed to fully appreciate the work. Artists like Ware, Spiegelman, and Richard McGuire have extended the unique logic of comics to the book-length graphic novel (...).As we struggle within the cognitive tug of war of our new media landscape, comics offer a useful model for a new type of reading: one that might help resolve the tensions of the current media age to move us toward new productive

Imaginação, na definição de Flusser, é a capacidade de fazer e decifrar imagens. Quadrinhos em geral e romances gráficos em especial são meios que concebem e fazem imagens na medida da habilidade e da sensibilidade humanas, fornecendo modelos de leitura que, ao mesmo tempo em que apresentam imagens, nos estimula a decifrá-las. Nas palavras de Eva Batličková, pesquisadora tcheca especializada no estudo do pensamento de Flusser, “O homem é um ser infinitamente complexo, enigmático, imprevisível e livre, enquanto a máquina, por mais rápida e eficaz que seja, não é mais que mera materialização dos textos científicos”<sup>74</sup>.

---

modes of expression and understanding. Disponível em: <[http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter\\_b\\_6056736.html](http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter_b_6056736.html)> Acesso em 01/2015.

<sup>74</sup> Em entrevista à IHU online, intitulada "Imagens técnicas, instrumentos de manipulação do homem", disponível em:

<[http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4567&section=399](http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4567&section=399)>. Acesso em 01/2015.

## 4.

### Dois romances gráficos

#### 4.1

#### Uma leitura de Cachalote

##### Jogando com a tentação e com a atenção do leitor

*Cachalote* se constrói com base em cinco eixos narrativos paralelos e bem definidos. Há cinco protagonistas e suas cinco respectivas histórias foram recortadas e intercaladas na montagem da HQ, de modo que avançam de forma revezada. A opção dos autores - respaldada pelo editor - foi estruturar a obra por meio da interposição de trechos dessas cinco histórias, mas elas não se cruzam no plano do enredo. Ou seja: não há contato ou influência entre as ações e acontecimentos que se desenvolvem em cada uma das tramas. Xu, Hermes, Vitório, Rique e Túlio seguem por caminhos ficcionais distintos, suscetíveis a leituras independentes.

Xu Dong Sheng é um ator chinês consagrado em boa parte do mundo. Seu apogeu físico, mental e profissional, porém, deu lugar a uma meia-idade de excessos e de comportamentos auto-destrutivos: subterfúgios de que se vale para esquivar o encontro de frente com o vazio que parece ter tomado conta de sua vida. É neste momento de declínio que Xu vem a São Paulo, junto com sua equipe, para o lançamento e a divulgação de um filme. Acostumado à rotina de bebidas, drogas e prostitutas, Xu só quer se alienar ou ficar sozinho em seu quarto de hotel. Já não tem paciência para fazer qualquer concessão social, como ser simpático com jornalistas, fãs ou colegas. Seu amigo Jia, que também é ator do filme, é o único cuja preocupação com a conduta de Xu é motivada não por questões profissionais ou financeiras, mas por um grande afeto. Provavelmente até por um amor não correspondido. Após uma discussão entre os dois, seguida de um breve embate físico, Jia volta para o seu quarto, liga para Xu e declara seu amor pelo amigo pela última vez ( ou, talvez, pela primeira). Depois, se atira da janela do hotel. Ao receber a notícia

do suicídio, Xu ainda comparece à polícia e a uma coletiva de imprensa, antes de começar a perambular anônimo e sem rumo definido pelas ruas de São Paulo. Até ser reconhecido por um grupo de jovens cineastas quando cantava, bêbado, em um karaokê e ser levado por eles para participar de um curta-metragem. A filmagem é interrompida quando policiais chegam ao local, enquadrando o astro decadente como principal suspeito da morte de Jia.



Hermes é um escultor que sacrifica todas as demais esferas de sua vida em nome de sua obsessão pelo trabalho artístico. Sua casa-ateliê fica no meio do mato, distante da cidade e - assim como ele próprio - de todos que tentem manter contato. Endurecido como suas esculturas, ele impõe uma "distância segura" da devotada namorada Raíssa, que demonstra ter vontade de morar com ele. Um dia, Hermes é abordado por um diretor de cinema que tenta insistentemente convencê-lo a protagonizar seu novo projeto. Essa proposta inusitada intriga o escultor, especialmente quando ele descobre que há uma cena quase idêntica a um pesadelo que ele teve com Raíssa.



Mas não param por aí as coincidências entre a vida privada de Hermes e o roteiro, entre suas questões e as questões do personagem homônimo: a relação de *mise en abyme* alcança um extremo em que Hermes não consegue mais discernir entre ficção e realidade, deixando aflorar em cena seus impulsos mais violentos. Até que, de repente, o projeto cinematográfico parece se evaporar completamente. Como se nunca tivesse existido, como se não tivesse passado de um delírio. O único vestígio que Hermes, desesperado, encontra, é um cartaz do longa.



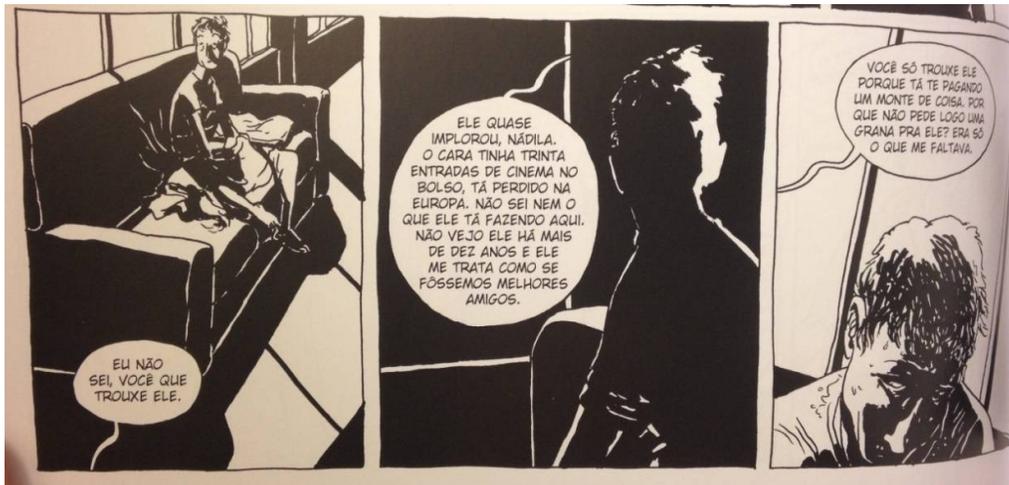
Vitório é um jovem que trabalha em uma loja de ferragens e que pratica *kinbaku*, um estilo japonês de *bondage* - fetiche sexual que envolve a dominação com cordas. Seu desejo de ver os corpos femininos amarrados por cordas ásperas esbarra em um grande dilema quando ele encontra Lara, uma garota linda, a quem se refere como "princesa" e por quem se apaixona como nunca. O impasse é que Lara sofre de uma condição rara, que a torna extremamente frágil. Como uma boneca de cristal, ela parece "rachar" em consequência de praticamente qualquer contato físico ou trauma. Cansada de ser superprotegida por todos e manifestando um surpreendente fascínio pela prática de Vitório, Lara o incita experimentar com ela os limites dessa perversão.



Rique é um playboy infantil-mimado-e-egoísta que mora com o tio e a mulher do tio e que vive gastando o dinheiro que lhe chega sem esforço, na companhia de outros rapazes também ricos e vazios.



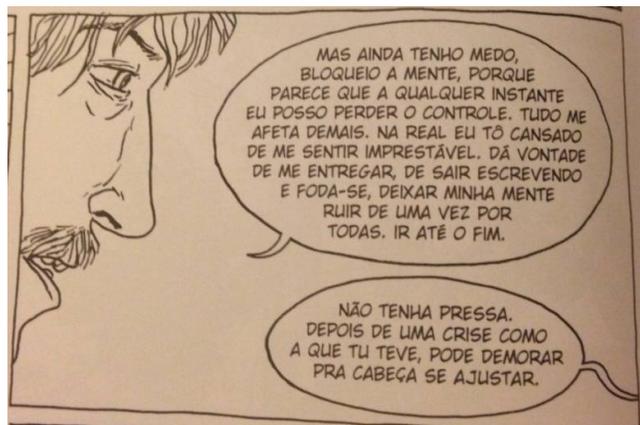
A paciência de seu tio chega ao limite quando descobre que o sobrinho mantém relações com a sua mulher. Rique é expulso de casa e "despachado" para Paris, orientado a procurar uma tia e a "se virar". Lá, ele desiste de recorrer à tia e, por acaso, reencontra Dante, um colega de infância que leva uma vida bem diferente da sua. Formado em História e sobrevivendo como consegue na condição de ilegal no exterior, Dante aceita a companhia de Rique sem saber muito o porquê, já que os dois têm pouco em comum e quase nenhuma intimidade. Talvez lhe pese a indisfarçável carência de Rique, ou o fato de que ele se oferece para lhe pagar qualquer despesa.



Era uma questão de tempo até que a prepotência do playboy sobressaísse novamente, o que acontece especialmente quando ele tenta seduzir a namorada de Dante. Somente quando chega ao ponto de estar completamente sozinho e sem dinheiro é que Rique começa a dar conta de que estava levando uma vida a esmo. O esforço que terá que fazer para sair dessa situação toma a forma concreta de uma baleia encalhada que o rapaz tenta empurrar de volta ao mar. Logo, porém, sua afobação inicial para devolver o animal ao mar ou mantê-lo molhado dá lugar à aceitação de sua pequenez perante essa tarefa. No fim das contas, o que lhe resta é acender um cigarro.



Túlio é um escritor que enfrenta um bloqueio criativo e que parece ainda estar se recuperando de uma grave crise psiquiátrica.



Ele mantém encontros amigáveis com a ex-mulher, Vita, e com a filha pequena, Bia. Durante esses momentos, eles estabelecem diálogos que são verdadeiros balanços de seus momentos de vida. Apesar da distância que necessariamente se impôs entre o casal, a convivência esporádica ainda é perpassada por carinho e cumplicidade. Aos poucos, o leitor percebe que eles ainda não se refizeram após o término e que Vita, grávida do novo companheiro, é quem está, agora, entrando em depressão.



Mesmo sabendo que esses cinco arcos narrativos não se cruzam de maneira óbvia e percebendo que as histórias, a princípio, não têm elementos palpáveis em comum, é irresistível a nossa vontade de articulá-las a partir de

algum sentido mais abrangente. De enxergar na totalidade de *Cachalote* um conjunto coerente. Nossa inclinação imediata é, portanto, a de lançar mão de lógicas que possam tecer esse conjunto. Afinal, a operação de enredar, de promover articulação onde só parece haver disjunção, parece ser uma competência básica do ser humano.

Quando nos deparamos com uma narrativa, nossa expectativa é a de que ela nos ofereça possibilidades de sentido e de organização que são impraticáveis na vida, no real. Geralmente, em uma história ficcional, os eventos não são completamente contingentes: por trás de qualquer aleatoriedade há de haver um todo coeso que as compreenda e que atribua um papel a cada uma delas. Como leitores, sentimos a necessidade de compreender esse todo, para que, assim, possamos estabelecer relações plausíveis por trás de ações e cenas que nos pareceram arbitrárias em um primeiro momento. Em outras palavras, é através do discurso e, em especial, da narrativa e de suas "leis", que nos expiamos do desatino irrevogável da existência. Nesse sentido, narrar é preciso, viver não é preciso.

O interessante é que justamente a existência dessa expectativa pode ser levada em conta e utilizada como um elemento, em si, da construção narrativa. Ou seja: também pode fazer parte do jogo narrativo trabalhar com a desarticulação e testar até que ponto é possível abrir espaços para que o leitor seja conduzido pela sua própria tentação articuladora. Esse é, sem dúvida, o jogo instaurado por Daniel Galera e Rafael Coutinho em *Cachalote*.

Se é verdade que cada uma das cinco narrativas se encerra em si, a simples circunstância de estarem justapostas nos induz a enxergá-las como uma grande narrativa única. O fato de que esta HQ foi publicada em formato livro contribui ainda mais para a sugestão de que da primeira até a última página há um movimento completo (palpável e material) de início, meio e fim. Há quem possa contra-argumentar, lembrando que nem todo livro possui uma única história linear e que também existem livros que reúnem contos. Em *Cachalote*, porém, as narrativas seguem um *continuum*, sem qualquer demarcação visual de que o leitor está passando de uma história à outra. Tratando-se de uma HQ e, neste caso, de

uma obra que calcula diversas minúcias plásticas, fica evidente que essa ausência total de sinalização foi premeditada.



No último quadro da página à esquerda, temos uma imagem do cartão de crédito de Rique amassado e jogado no chão. Ao fundo, o seu carro sumindo em direção ao horizonte. No próximo quadro, o primeiro da página à direita, é Vitório quem aparece, sendo revistado por seguranças de uma boate. Recursos muito simples poderiam evitar que uma história praticamente "escorregasse" em cima da outra. Bastaria terem acrescentado uma página em branco entre elas. Até mesmo a inserção de um único quadro em branco já marcaria alguma distância, já importaria uma pausa na leitura. Rafael Coutinho também poderia ter optado por estabelecer diferenciações no traço que identificassem cada trama. Se nada disso fosse feito, na etapa de edição e montagem, ainda restaria um último recurso, caso a intenção fosse mesmo marcar transições entre cenas de eixos narrativos diferentes: bastaria terem distribuído os quadros de modo que a mudança de cena correspondesse todas as vezes a uma mudança de páginas.

Todavia, nada disso foi feito - o que nos atesta que a intenção dos autores foi explorar esses deslizamentos do olhar, incentivando o estranhamento da proximidade visual entre partes das diversas tramas. A montagem de *Cachalote* conta com a rapidez do leitor para perceber que houve uma passagem de uma linha narrativa para a outra e testa os nossos reflexos de reconhecimento dos diferentes personagens.

Fazendo uma analogia bem elementar entre esta estratégia e o que seria seu correspondente em textos unicamente verbais, o que Galera e Coutinho fazem aqui é comparável a separar os caracteres de uma narrativa dos de outra utilizando apenas a mudança de linha e o espaço de um parágrafo. As chances de confusão momentânea seriam enormes, uma vez que o corpo de cada narrativa em separado, naturalmente, também é disposto em parágrafos.

Nos quadrinhos, o risco de provocar essa confusão é amenizado, uma vez que basta um olhar panorâmico da dupla de páginas abertas - antes mesmo que sejam empreendidas leituras lineares - para que o leitor antecipe que, em breve, outros cenários e personagens aparecerão. Por isso, essa montagem sem anúncios das mudanças de enredo se mostra um recurso interessante. Sem comprometer o entendimento geral, ela é capaz de trazer dinamicidade, já que não interrompe a leitura. E, certamente, de criar um suspense maior em relação ao que acontecerá depois dos pontos em que as histórias são cortadas de modo abrupto.

**"Eu to te explicando pra te confundir, estou te confundindo pra te esclarecer"**

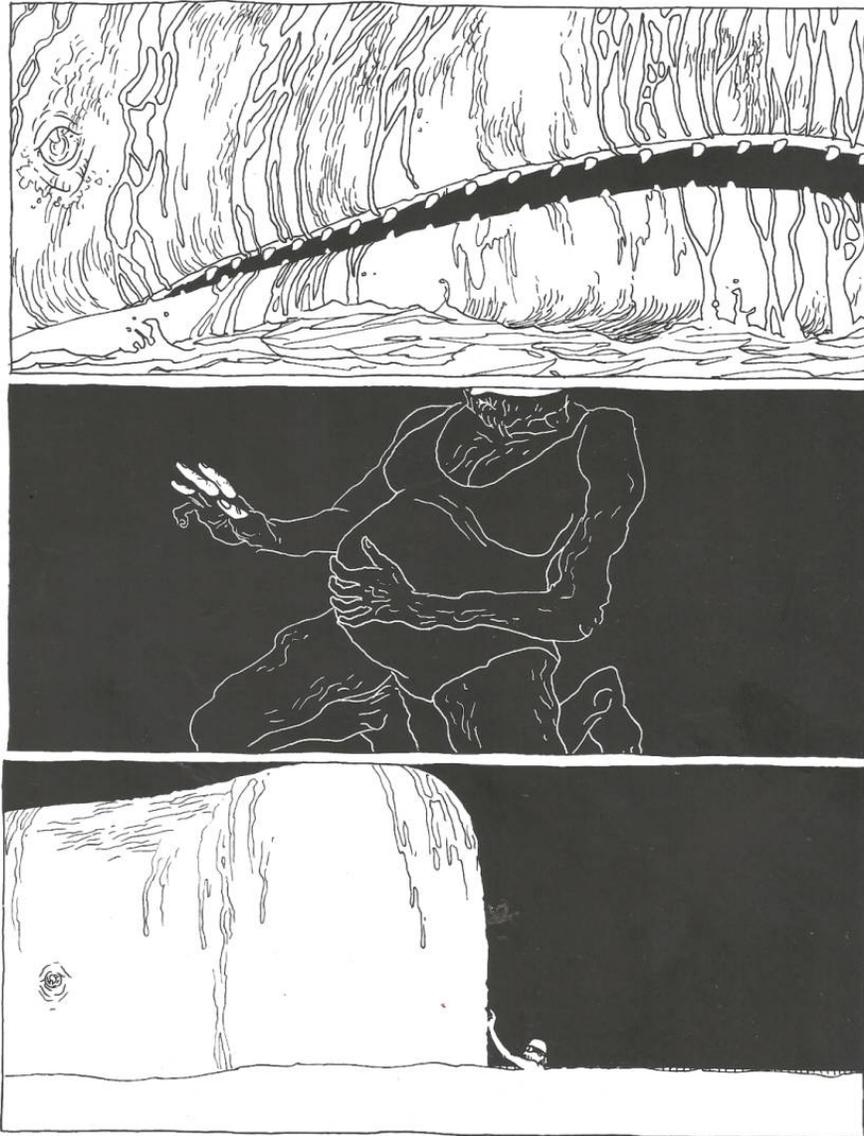
Os indícios de que *Cachalote* espera que o leitor esquematize, em uma configuração maior, seus eventos múltiplos e esparsos não se esgotam neste recurso de apresentar as narrativas entremeadas. Além desses cinco arcos narrativos já resumidos, *Cachalote* traz, ainda, algumas cenas enigmáticas, que não vêm acompanhadas de diálogos ou de qualquer intervenção verbal e que apenas abrem e fecham o romance gráfico, funcionando como uma espécie de prefácio e epílogo da obra. Essas cenas configuram um sexto enredo, que paira

sobre os demais. Nelas, o limiar entre o registro da realidade e a dimensão onírica/fantasiada é ainda mais tensionado do que nas outras cinco tramas.

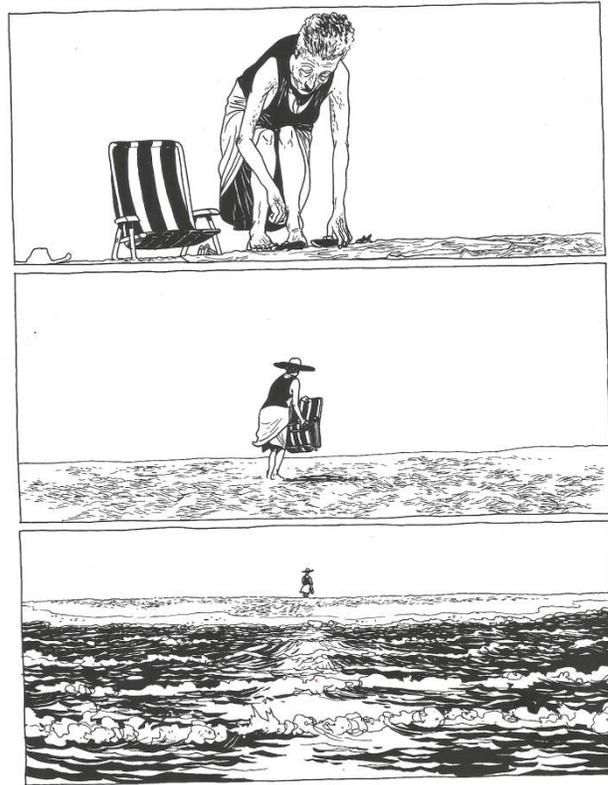
O leitor de *Cachalote* é recebido com uma primeira sequência de imagens bastante insólita. Uma senhora já idosa aparece sozinha em uma mansão. Suas mãos enrugadas tocam piano e, mais tarde, enquanto ela assiste a um filme, elas acariciam sua barriga de grávida.



Em seguida, a senhora olha para o relógio. Há uma elipse maior entre este e o próximo quadro, em que ela aparece vestindo um maiô e pronta para entrar em uma piscina. Enquanto mergulha, ela parece procurar algo, até que avista uma barbatana. No quadro seguinte, mal cabe toda a cabeça de uma enorme cachalote. A senhora, então, que estava, mais uma vez, acariciando sua barriga, passa a acariciar também o animal.



Esta senhora só volta a aparecer nas seis últimas páginas do romance gráfico. Dessa vez, ela está sentada em uma cadeira de praia, observando um menino pequeno brincar na areia. Dentre os brinquedos que o garoto segura, está a miniatura de uma cachalote. Subitamente, a criança encara a senhora enquanto aperta a baleia em sua mão. Depois, lhe dá o que parece ser um longo abraço de despedida. Finalmente, ele se encaminha em direção ao mar e não é mais visto. A senhora, então, recolhe sozinha os brinquedos e a cadeira de praia, antes de sair caminhando na direção oposta.



Geralmente, os prefácios e os epílogos funcionam como pontos que deixam mais firme a costura de tudo aquilo que é contado no meio do livro. Eles têm, respectivamente, as funções de apresentar e de arrematar a obra. Assim, é de se esperar que a inclusão dessas partes - ou de trechos que façam as vezes dessas partes - esclareçam, expliquem, complementem diretamente a compreensão dos eventos narrados entre elas. Em *Cachalote* não é bem isso que acontece: a trama da senhora grávida torna ainda menos literal nossa tarefa de articular os sentidos da obra. Justamente por isso, talvez, também a torne mais intrigante e irresistível. Estaria essa senhora grávida da Baleia? O menino que brincava na praia teria recebido uma espécie de "chamado" do mar? Como explicar a serenidade com que ela se aproxima do animal gigante ou com que ela se despede do filho? Que leituras simbólicas podem ser atribuídas a essas situações e imagens?

Paradoxo semelhante é performatizado pelo título da obra. Ao mesmo tempo em que é sob ele que estão reunidas todas as narrativas, ele não contribui para que possamos conectá-las logo de pronto. A trama de que uma baleia cachalote participa de forma mais contundente é esta da senhora grávida. Seria

mais um indício de que são estas as cenas que podem funcionar como um guia de toda a leitura? O filme que Xu está sendo lançado em São Paulo, não por acaso, também se chama *Cachalote*. Será que, então, as imagens insólitas que abrem e fecham *Cachalote* são, na verdade, cenas do filme de Xu? Mas, então, por que Xu não aparece em nenhuma delas?



Rique, ao final do livro, encontra uma cachalote encalhada em alguma praia do litoral espanhol. Tudo, então, nos leva a crer que a imagem dessa baleia deve ser entendida de forma alegórica. Mas que alegoria é essa?

Voltaremos mais adiante à metáfora da baleia. O que nos interessa, por enquanto, é perceber que a HQ se desenrola segundo o movimento ambíguo de prometer e de dificultar conexões entre suas partes. É como se a ficção avançasse deixando à disposição do leitor diversos fios soltos, desencapados. Acostumados que estamos a outras narrativas que utilizam recurso semelhante, mas que proporcionam, ao final, enlaçamentos inesperados e surpreendentes, somos frustrados ao projetar na leitura de *Cachalote* esse tipo de solução. Especialmente no cinema contemporâneo, não são raros os roteiros em que há diversas tramas contíguas que, conforme são desenvolvidas, chegam a um ponto impensável em que se encaixam como um quebra-cabeça. É o caso do vencedor do Oscar de 2006, *Crash, no Limite* (*Crash*), da comédia romântica *Simplesmente Amor* (*Love Actually*), de 2003. Filmes como estes, em que histórias paralelas afetam umas as

outras, foram muito exaltados na primeira década do século XXI, como demonstrações de virtuosismo de seus roteiristas. Hoje, porém, a saturação deste modelo o converteu em uma fórmula e ele já não causa impacto com a mesma facilidade. No que diz respeito à criação de elos entre os enredos de diferentes narrativas, há também que se fazer menção ao artifício ambicioso (e à frente de seu tempo) engendrado por Balzac em seu projeto *Comédia Humana*, em que personagens de uma obra ressurgem em outra(s), ora como protagonistas, ora como coadjuvantes, porventura reaparecendo em diferentes fases de suas vidas.

*Cachalote*, como já foi dito, resiste a valer-se de qualquer uma dessas mecânicas totalizadoras. Além de suas histórias não se cruzarem, seus personagens não frequentam o fundo da narrativa protagonizada por outro - nem mesmo só para dar uma piscadela para o leitor. Todos eles transitam por São Paulo, mas estão surdos e cegos uns aos outros - o que não deixa de ser verossímil e bastante representativo da dinâmica interpessoal predominante em uma metrópole contemporânea de mais de 11 milhões de habitantes.

### **Sobre vazios e vazios**

Ainda assim, o emparelhamento dessas trajetórias individuais converge para um sentimento comum: há, nelas, questões que ressoam, em esferas que escapam ao estancamento estrutural entre os enredos. E "ressoar", neste caso, é uma boa escolha vocabular, porque foge ao campo semântico da percepção visual. Há algo que ecoa. E essa repercussão que escapa à apreensão visível - tão elementar na constituição de uma HQ - é capaz de conectar as histórias até com mais força do que o fariam encontros no nível das tramas.

À primeira vista, o conjunto formado pelos cinco protagonistas de *Cachalote* é, de fato, bem heterogêneo. O que torna possível traçarmos fortes analogias entre as questões que eles enfrentam é a construção aprofundada que os autores dedicaram a cada personagem. Algo menos comum em histórias em quadrinhos, em que costuma prevalecer a ação e em que é mais difícil a expressão das subjetividades sem que se lance mão de balões de pensamento (eles não são utilizados em *Cachalote*). Para esse resultado, contribuiu a escolha dos autores

por um recorte temporal estreito e que flagrasse indivíduos em momentos de vida decisivos, capazes de revelar o que há neles de mais contraditório, de mais violento e, é claro, de mais humano. Assim, eles são irmanados por essa humanidade que só se mostraria mesmo diante desse olhar bem próximo, da observação de perto.

As, cinco histórias, de uma maneira ou outra, se reportam à angústia e à incerteza inevitáveis diante de situações limite. Por motivos diferentes, todos os protagonistas estão sendo obrigados a rever comportamentos e posturas que os definiam até então. Como esse tipo de enfrentamento é uma condição individual, todos também experimentam a sensação de isolamento, de deslocamento ou de solidão.

De qualquer forma, mesmo se pudessem contar com a ajuda dos outros, a capacidade de comunicação e de expressão verbal não é exatamente o forte desses personagens. Aliás, nenhum relacionamento em *Cachalote* é caracterizado por um canal de comunicação totalmente limpo. Eles estão obstruídos por tabus, receios ou mágoas que ora dificultam o entendimento, ora impedem que o mais importante seja dito. Não é por acaso que são recorrentes as falas entrecortadas e os momentos em que os personagens simplesmente estão calados. Como bem definiu o jornalista André Moreira em resenha do livro<sup>75</sup>, "extensas passagens sem texto instalam no leitor esse silêncio que é também o dos personagens entre si - eles falam, e os lemos, por vezes balbuciantes, com dificuldades para comunicar seu universo interior, que é, no fim, o centro da narrativa. Universos incomunicáveis, que tropeçam na barreira das palavras".

Outra coincidência entre as tramas parece estar na relação entre destruição e construção do novo - todos, em algum momento, têm de assistir a algo de muito precioso se quebrando, para, a partir disso, se reinventarem. Ou, pelo menos, para se darem conta do tamanho daquilo que se rompeu. É depois do suicídio de Jia que Xu canta em karaokês, se diverte imitando cenas de filmes de artes marciais e improvisa encenações de trechos de *Esperando Godot* em frente às câmeras de cineastas amadores. São elas que vão registrá-lo entregando-se ao arrebatamento

---

<sup>75</sup> Publicada no jornal *Zero Hora*, em 1 de julho de 2010.

de atuar como (provavelmente) há muito não fazia e é a elas que ele se dirige como se falasse ao amigo morto, manifestando por ele - tardia, mas verdadeiramente - seu carinho e admiração. É depois de bater o carro e de esgotar as suas possibilidades de conseguir dinheiro fácil que Rique percebe sua falta de perspectiva na imagem de uma grande baleia encalhada. Mesmo não conseguindo devolvê-la sozinho ao mar, ele terá que amadurecer meios de conviver com a lucidez dessa visão a partir dali. É depois de matar uma atriz em cena - ou de achar que matou - que Hermes consegue fruir da companhia de Raíssa e moderar seu ímpeto controlador. É depois de fechar os olhos e de encarar o risco de deixar sua namorada em cacos, como um vaso quebrado, que Vitório experimenta a relação com sua "princesa" em toda sua plenitude. É depois de se separarem que Túlio e Vita - ainda unidos não só por Bia, mas pelas ruínas que são só dos dois - começam a restaurar em outros termos sua relação e a abrirem novos caminhos de encantamento mútuo.

Não se pode deixar passar também o quanto este romance gráfico se inclinaria também para possíveis leituras metalinguísticas. Afinal de contas, é difícil encarar como mera coincidência o fato de que três dos cinco protagonistas - o ator decadente, o escultor obsessivo, o escritor sem inspiração - são artistas e enfrentam questões relacionadas diretamente à criação estética.

Traçar eixos temáticos, agrupar semelhanças entre os arcos narrativos ou recorrer a vieses metalinguísticos. Todas estas são formas de lidarmos com aquele desejo cognitivo de promover a coesão. Modos de conferir às histórias paralelas uma unidade. Não porque isoladamente elas não se cumprem. Mas porque, de fato, é no conjunto que elas se fortalecem reciprocamente. E é o conjunto que as redimensiona. De todo modo, será somente na consciência do leitor que o mosaico de personagens de *Cachalote* ganhará sentidos definidos. Criar cinco (ou talvez seis) narrativas independentes funciona, portanto, como uma manobra para que o nexos entre elas não fique muito fechado, mas que permaneça como um potencial. Ao desenvolver sua teoria da recepção, Iser definiu o vazio como o espaço de conexões potenciais. A leitura, mais do que uma atividade de preenchimento, é, para ele, uma atividade de combinação:

em vez da necessidade de preenchimento, ele [o vazio] mostra a necessidade de uma combinação. Apenas quando os esquemas do texto estão inter-relacionados é

que o objeto imaginário começa a se formar. Esta operação, exigida do leitor, encontra nos vazios o instrumento decisivo. Eles indicam os segmentos do texto a serem conectados. Representam pois as "articulações do texto", pois funcionam como as "charneiras mentais" das perspectivas de representação e assim se mostram como condições para a ligação entre segmentos do texto. À medida que os vazios indicam uma relação potencial, liberam o espaço das posições denotadas pelo texto para os atos de projeção do leitor. Assim, quando tal ação se realiza, os vazios "desaparecem". A conectibilidade é uma categoria fundamental para a construção de textos em geral. (ISER, 2001, p.106)

A linguagem dos quadrinhos nos permite enxergar - talvez da forma mais clara possível - como os vazios podem operar como conectivos. A elipse, como já dissemos, é a base do funcionamento desse tipo de narrativa sequencial. É ela que nos faz enxergar "o invisível", que cria a ideia movimento, por incitar a articulação entre imagens estáticas:



É como se o espaço entre um quadro e outro fosse ocupado por fios soltos que conectamos no processo de leitura. Não é tão difícil fazê-lo: humanos sujeitos ao desejo cognitivo de narrar o mundo e leitores-espectadores-de-cinema-e-tv que somos, assistimos claramente às cabeças dos colegas de Xu se levantando antes deles se entreolharem e ao esforço deles levantando Xu do chão e o arrastando até chegarem ao corredor por onde caminham no terceiro quadro.

No caso de *Cachalote*, seis histórias também nos oferecem possibilidades de conexão - e nos convidam a experimentá-las. Entretanto, o espaço entre as narrativas, diferentemente dos quadros que as compõem, não podem ser ligados por alguma sequência ordenada ou por qualquer outro tipo de indução à linearidade. No vazio por onde ecoam as histórias desses personagens, em alguns

momentos poderá soar mais alto o grito angustiado da incomunicabilidade, em outros, o questionamento sobre a condição do artista, em outros, a lamentação da condição humana tão solitária.... Mas, se afinarmos a percepção, notaremos, ao fundo, o canto constante de uma baleia.

### **A construção dos personagens**

Em praticamente todas as resenhas e comentários que *Cachalote* ganhou na imprensa e na internet, foi destacado o mérito da obra em imprimir densidade aos seus personagens. Suas falas, suas reações, seus silêncios, somados à forma como eles são concebidos através do grafismo de Coutinho e à linguagem natural e condizente que Galera lhes atribui fazem, de fato, com que o leitor mergulhe fundo em suas subjetividades. E, o mais interessante: sem que se lance mão de recursos primordialmente literários e normalmente empregados em prol desse efeito, como o fluxo de consciência ou o narrador onisciente. Recursos que também encontrariam seus equivalentes na linguagem dos quadrinhos, através da narração em *off* ou dos balões de pensamento. Soluções fáceis, mas que foram descartadas pelos autores, que preferiram fazer com que conhecêssemos a personalidade de cada um de forma menos explícita.

Em entrevista ao blog *VEJA Meus Livros*, Galera, ao ser perguntado sobre as estratégias de que ele e Coutinho haviam se valido para nos envolver em universos individuais tão intensos, disse que a estratégia era muito parecida com o que ele costuma trabalhar em seus romances, mas que a interação com o elemento visual faz toda a diferença:

procurar imaginar personagens ambíguos, redondos, que enfrentam algum conflito interessante para o leitor, e que ganham vida aos poucos. Os personagens crescem melhor a partir do que eles próprios fazem e dizem, não do que o autor ou narrador diz sobre eles. Isso vale para qualquer gênero narrativo. Muita coisa de que o texto precisaria dar conta num romance já foi resolvida pela ilustração na HQ, e o elemento visual precisa ser explorado o tempo todo do ponto de vista do roteiro. Não há necessidade de criar texto para mostrar que um personagem é um ator decadente, por exemplo: uma ou duas ilustrações bem pensadas transmitem essa mensagem de forma contundente.<sup>76</sup>

<sup>76</sup> ESTADÃO. Cachalote: 'HQ não depende de literatura'. Disponível em <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,cachalote-hq-nao-depende-deliteratura,571139,0.htm>>. Acesso em 9/12/2014>

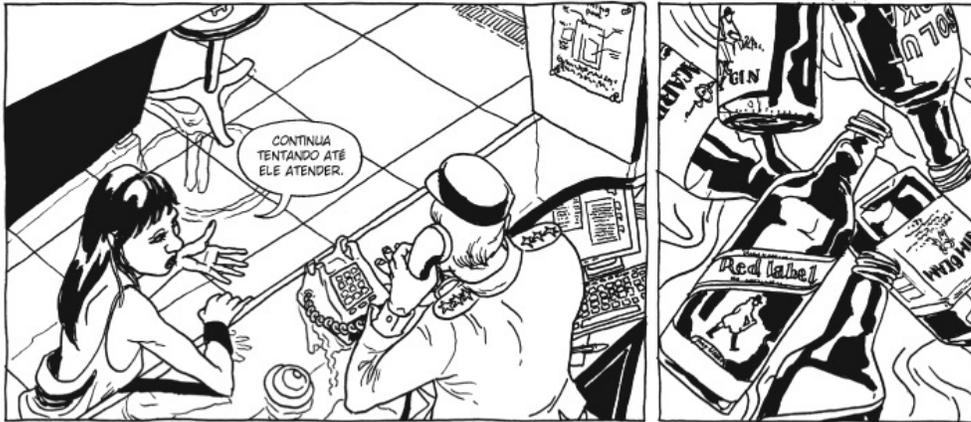
"O destino, o conflito e a personalidade de cada um foram construídos em conjunto pelos dois autores, e no resultado final é impossível rastrear quem criou o quê", disse Galera em outra entrevista. Conceber os desenhos e o texto de forma integrada e simultânea, pensar em um roteiro que levasse em conta desde sempre as possibilidades colocadas à disposição por essas duas linguagens. Durante a leitura da HQ, é notável o quanto essa escrita conjunta evitou redundâncias e mostrou-se capaz de transmitir algumas ideias de modo certo. No quadro abaixo, em detalhe, temos a mala de Xu no chão do quarto do hotel. Ao fundo, "ouvimos" o toque insistente do telefone que já estava chamando pelo personagem há alguns quadros. Essa mala aberta, jogada, cheia de roupas amassadas e emaranhadas diz muito sobre o desleixo do personagem e mostra-se capaz de representá-lo metonimicamente com uma precisão e imediatez que dificilmente um texto alcançaria.



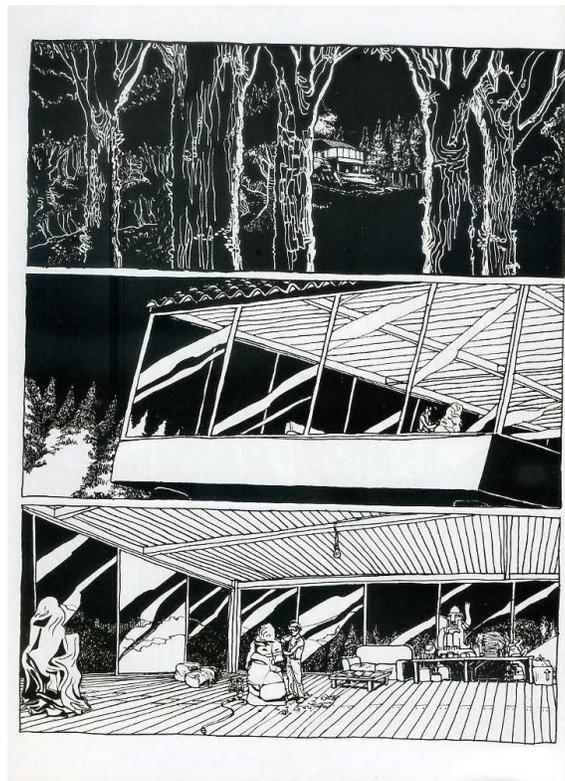
Mas se em *Cachalote* os objetos e os enquadramentos "falam", suas mensagens não seriam completas se não tivessem articuladas a um enredo que lhes potencializasse o sentido.



Logo adiante dessa sequência, por exemplo, saberemos que quem estava ligando, do *lobby* do hotel, era alguém de sua equipe, para apressar o ator já muito atrasado. Um taxi estava à sua espera havia mais de quinze minutos. Essa informação ressignifica a lentidão e a displicência com que Xu se masturbava e acendia a um cigarro antes de tirar o aparelho do gancho, ou a apatia com que se vestiu depois de atender ao telefone, tornando-as completamente incondizentes com a situação. E a concatenação de tudo isso atribui um valor ainda mais simbólico à mala ou aos frascos abertos de bebida, que também mereceram um quadro só para eles. Mais do que imagens literais, elas passam a funcionar como subtexto.



O isolamento e a solidão de Hermes também encontram correspondentes visuais em imagens que as sintetizam. A página que abre sua história faz o movimento cinematográfico de focar, no primeiro quadro, os troncos de muitas árvores. Lá atrás, entre esses troncos e ainda pequena, vemos a casa do escultor. No segundo quadro, nos aproximamos de suas paredes de vidro e conseguimos identificar, lá dentro, uma figura humana trabalhando uma pedra. No terceiro, já estamos dentro do ateliê de Hermes, um espaço amplo onde ele está rodeado apenas pelo seu material de trabalho e por algumas obras já finalizadas. À esquerda, a paisagem através do vidro revela a silhueta dos prédios de São Paulo bem ao longe.



Esse primeiro contato do leitor com o ambiente escolhido e adaptado por Hermes será fundamental para compreendermos suas motivações e as dificuldades que depois também serão trazidas por diálogos.



Integrada ao texto, a metáfora da floresta nestes dois quadros pode ser lida também como uma referência ao mundo interior de Hermes, que não se deixa ser penetrado e que é pouco hospitaleiro.

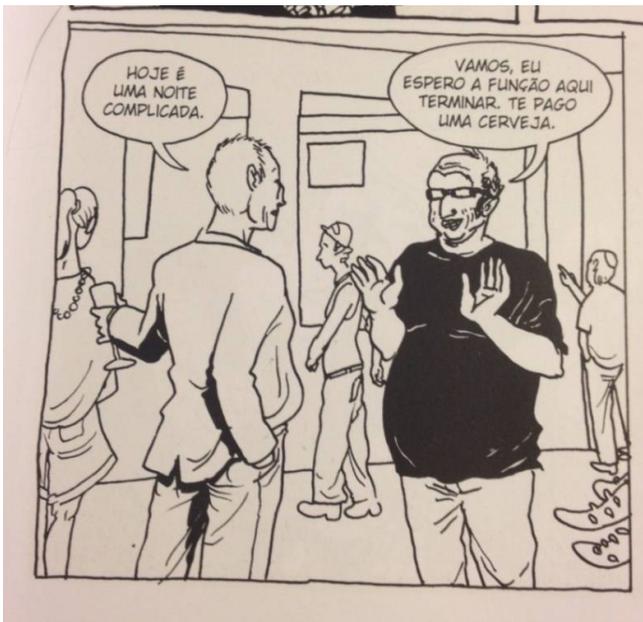
Esses dois quadros também exemplificam bem como Coutinho instrumentaliza o contraste entre a tinta preta e o fundo branco, criando jogos entre luz e sombra cujas funções são várias. Sozinho, este contraste resolve questões ligadas ao enfoque e à noção de profundidade - dispensando tanto o uso de cores quanto o de canetas que permitissem um traçado mais fino para diferenciar os elementos que fazem parte do fundo. Em *Cachalote*, aliás, como bem notou o jornalista (e também quadrinista) Ronaldo Bressane, Coutinho abre mão de algumas saídas do prespectivismo clássico e mantém sob a mesma "textura" o fundo e os personagens, aproximando-os. "Me dá muito prazer em seguir as linhas e volumes, determinar tudo como parte do mesmo plano, completar a imagem conforme meu olho a procura, e não obcecar por proporções pré-determinadas de anatomia e perspectiva", afirmou Coutinho. Essa forma de trabalhar confere ao seu desenho uma sintaxe própria, além de contribuir para que o universo inanimado representado no romance gráfico nos atinja com mais intensidade.

Galera e Coutinho também optaram por nunca revelarem o rosto de Lara, que é descrita por Vitório como "a Beleza", Galera e Coutinho optaram por nunca revelar seu rosto. Ele permanece encoberto ora por seu cabelo, ora por sombras, ora pela sua posição. Por conta dessa omissão no plano visível - e aí a elipse mais uma vez se mostra como o motor da narrativa - , a imagem mental dessa "beleza" é capaz de colar o leitor ao ponto de vista de Vitório como nenhuma ilustração seria capaz. Esta é, aliás, a única história em que é utilizada a narração em *off* e a única que se situa no passado. A narração em *off* não cria lugar para um narrador onisciente - o que é mais comum em quadrinhos -, mas também permite que o próprio Vitório nos conduza, em primeira pessoa, pela série de fatos que o levaram a um dilema que só atinge tamanha potência para o leitor porque ele aprende a pensar como o personagem. A voz de Vitório pontua o nosso olhar diante de imagens aparentemente banais. Somos seus cúmplices.



O tom casual que Galera confere aos seus diálogos - habilidade que o autor já demonstrava em sua prosa anterior à *Cachalote* - também traz credibilidade e vivacidade aos personagens. O substrato verbal do romance gráfico é praticamente todo composto por falas, o que aumenta a importância de que eles transmitam naturalidade quando associados às imagens. Os personagens de

*Cachalote* convencem como enunciadores dos discursos que lhes são atribuídas porque há uma harmonia entre a forma com que se expressam, o lugar e o tempo que habitam, suas personalidades e os gestos e expressões trazidos pelo desenho de Coutinho.



Além disso, o emprego de gírias, de expressões coloquiais e de grafias que marcam sotaques e oralidades casa com o registro realista do livro. Um realismo promíscuo, que flerta com o onírico e com o surreal, mas que o faz somente como estratégia para realçar os enfrentamentos de que não escapa nenhum homem comum. A qualquer momento, todos estamos sujeitos a termos que nos posicionarmos diante de diversas situações e, não raro, isto implicará a revisão ou a redefinição de nossa própria identidade. Por isso, mesmo nas muitas vezes em que os observamos em silêncio, mesmo quando estão parados, sabemos que os personagens de *Cachalote* estão travando uma luta invisível para não ficarem defasados diante da dinamicidade de tudo à sua volta. Não há nada de extraordinário nisso e é essa a maior condição disso que nós, seres autoconscientes, chamamos de vida. Mas tratar de tudo isso em quadrinhos - uma

linguagem narrativa se equilibra entre palavra, imagem, entre diálogo e silêncio, entre ação e contemplação e, especialmente, entre o preconceito que sofre e a superação que busca - não é uma empreitada simples.

Há quem se incomode com o fato de que nas longas sequências em que os personagens estão conversando, eles são representados em quadros muito parecidos, em que Coutinho altera somente as suas posições e seu gestual. A crítica não é totalmente infundada. Diante do manancial de saídas visuais disponíveis na linguagem dos quadrinhos, desenhá-los simplesmente andando e falando pode parecer um desperdício. Talvez isso se deva, em parte, ao fato de que este é o primeiro trabalho da dupla (que já demonstrou a intenção de repetir a parceria em outras HQs) e de que eles ainda estão investigando de que formas as influências do romances tradicional podem iluminar as especificidades dessa outra linguagem.

Entretanto, é preciso lembrar que essa é uma crítica que costuma partir de uma comparação implícita com aqueles quadrinhos em que a ação traz um enorme dinamismo à movimentação dos personagens, como é o caso das histórias sobre super heróis. Se o que Galera e Coutinho estão se propondo a fazer é justamente renovar a linguagem dos quadrinhos, dobrando-a para que conte com propriedade histórias sobre homens comuns, é compreensível que precisem privilegiar, algumas vezes, as conversas e as falas de modo geral. Na vida, na maior parte das vezes é nelas que as pessoas se revelam e são elas que nos provocam a grande maioria de nossas imagens mentais.

### **Um gigante solitário**

É inegável a veia poética deste que é o maior cetáceo com dentes do mundo e o mamífero capaz de realizar os mergulhos mais profundos no oceano. Tudo o que envolve a cachalote - suas características, seus hábitos, suas lendas - é desmedido e, por isso, fascinante. Poucas coisas reais, existentes na natureza estão tão fora do ponderável quanto ela. Sua existência, ainda que classificável e documentável, é quase inverossímil.

Mas uma curiosidade sobre estas baleias<sup>77</sup>, em especial, foi o que determinou a escolha de Daniel Galera e Rafael Coutinho por erigi-la na alegoria que confere unidade à sua obra. Os machos dessa espécie passam muitos anos vagando sozinhos, como eremitas do mar. Por volta dos seis anos de idade, eles abandonam sua família de origem e associam-se, em latitudes mais altas, a outros machos. Quando se tornam sexualmente ativos, eles abandonam também esses grupos e convertem-se, basicamente, em seres solitários. Seu contato com outros membros se resume aos períodos em que migra à procura de fêmeas. As fêmeas, em contrapartida, estão sempre acompanhadas de suas crias ou de outras fêmeas. A espécie, aliás, é um grande exemplo de dimorfismo sexual: os machos geralmente têm quase o dobro do peso das fêmeas e podem ser até seis metros maiores que elas.

Coincidência ou não, as cinco maiores tramas que compõem a HQ são protagonizadas por homens com dificuldades de relacionamento decorrentes de seus próprios modos de ser e de agir. Coincidência ou não, nas cenas que abrem e fecham o romance gráfico, a única protagonista feminina, uma senhora grávida, toca tranquilamente a cabeça de uma cachalote. Depois, permanece imperturbável quando tem que entregar seu filho, já um pouco crescido, ao mar.

A dedução de que foi a cachalote que a engravidou ganha respaldo ainda em uma outra curiosidade factual. Fora o interesse por outras de seu corpo, essa espécie já foi muito caçada porque, dentre todas as baleias, é a que apresenta maior concentração de espermacete, substância valiosa para fins industriais e comerciais. Esse tipo de gordura de cor clara, retirada da cabeça das baleias, era muito utilizada na fabricação de velas, ceras, sabões e cosméticos. O étimo da palavra está nas palavras latinas *sperma* (esperma, semenete) e *cetus* (baleia) porque, a princípio, esta substância foi confundida com esperma. Posteriormente, os biólogos descobriram que ela não tem nenhuma relação com as funções sexuais do animal, mas que é fundamental para reduzir sua flutuabilidade e mantê-lo afundado por longos períodos. De todo modo, criou-se esse imaginário associado

---

<sup>77</sup> A Cachalote, na verdade, não é classificada pelos biólogos como uma baleia, pois pertence à subordem dos Odontocetos, a mesma dos golfinhos (cetáceos com dentes e apenas um orifício respiratório). Ela é popularmente identificada como uma baleia por causa do seu tamanho.

à fertilidade. Em inglês, as cachalotes são até hoje conhecidas como "*sperm whales*".

Especulações baseadas em dados biológicos à parte, o grande acerto dessa HQ foi ter se apropriado do absurdo visual que a baleia cachalote é, por si só, para sugerir graficamente que o insólito pode ser aquilo que amarra diversas trajetórias triviais. A história da senhora grávida - visual por excelência - desenha a baleia para o leitor. Mas se o livro começa e termina com essa visão inequívoca, em seu miolo ele remete remeter a ela em ausência, escrevendo- a com palavras e, é claro, com outras imagens.

### **Pode me chamar de Ishmael**

Desde que Moby Dick, obra-prima de Herman Melville atingiu a estatura de cânone, todas as futuras histórias envolvendo baleias - especialmente as da espécie cachalote - passaram a estar fadadas a carregar consigo a sombra da mais famosa das baleias ficcionais. Partindo de um equilíbrio que tem sido frequente na narrativa contemporânea, *Cachalote* é uma HQ capaz de oferecer uma experiência de leitura completa ao o leitor pouco experiente ou pouco interessado pela tradição literária, mas que não abre mão de acenar para o leitor especializado, oferecendo-lhe vias de fruição que passam pela intertextualidade.

A possibilidade de nos colocarmos em uma posição análoga à do marinheiro Ishmael em relação à saga de Ahab, como quem testemunha e acompanha a aproximação de cada personagem do embate com sua "cachalote" particular, ajuda-nos a iluminar a leitura alegórica da imagem da baleia nesse romance gráfico. São também chaves alegóricas, afinal, que transformam Moby Dick, a princípio um romance de aventuras, em uma narrativa transcendental.

Em sua avidez por destruir a baleia branca que lhe arrancara a perna, o capitão Ahab perde a razão e, enlouquecido, enxerga o iminente confronto com sua inimiga como uma escolha irrevogável, mas também como uma espécie de predestinação. É como se seu caminho já estivesse trilhado em ferro. Por isso, ele se mostra disposto a enfrentar qualquer um que tentasse objetar à sua vingança:

"Vem! Ahab te cumprimenta. Vem e vê se és capaz de me afugentar. Afugentarme?(...) O caminho para o meu objetivo foi estabelecido com trilhos de ferro sobre os quais minha alma se encaixa para correr. Corre sobre os desfiladeiros sem

fundo, através das gargantas das montanhas, sob os leitos dos rios! Não há obstáculos nem desvios neste caminho de ferro!" 102

Para Ahab, ter perdido sua perna não foi simplesmente uma consequência mundana e previsível do fato de ter se exposto a animais conhecidamente perigosos. Foi a comprovação de que forças demoníacas estavam atrás dele e de que não pode declinar desse desafio. A busca de Ahab por Moby Dick é também um desejo de levar tudo a cabo, de chegar ao fim, de encontrar um final, por mais catastrófico que ele seja. E por mais que isso o leve a afundar junto com a sua baleia, carregando consigo seu barco e quase toda a sua tripulação.

Os personagens de *Cachalote* também não podem perder de vista suas "baleias brancas". Aquilo que eles perseguem. Aquilo que dá sentido às suas vidas. Aquilo, enfim, que os mantém vivos. Xu precisa recuperar a paixão que o levou a ser ator em primeiro lugar. Túlio precisa vencer de vez a depressão e recuperar o leme de sua vida, se arriscando a escrever independentemente do seu receio de ser mau escritor. Rique, que sempre esteve totalmente à deriva, precisa se conhecer de verdade, encontrar finalmente sua baleia. Já Vitório precisa perder o receio de se chocar com sua cachalote que, inusitadamente, também deseja avidamente ser capturada por ele. Finalmente, para um desses "Ahabs contemporâneos" a história do capitão de Melville também seria um alerta pertinente: quando a baleia branca vira uma obsessão, ela pode ser fatal. Hermes não aceita que ninguém se interponha entre ele e sua fixação em fazer esculturas perfeitas - lembrando em muito a postura de Ahab, que repele quem queira ponderar sobre sua gana em matar Moby Dick.

O tom trágico e, em alguns momentos, até shaekespereano do romance de Melville pouco se parece, entretanto, com o tratamento delicado que recebem as crises dos personagens de *Cachalote*. Os dilemas desses "Ahabs contemporâneos" são indubitavelmente internos. Eles padecem por conta de suas falhas, de seus medos, de suas imaturidades, de suas inseguranças e até mesmo por conta de seus desejos. Na alegoria talhada por Galera e Coutinho, o gesto de "domar a baleia" toma o lugar do gesto de caçá-la: estabelecer um acordo tácito e harmônico com ela parece ser mais pertinente do que estabelecer com ela uma relação potencialmente destrutiva, lançando-lhe arpões. Talvez isso explique a serenidade

da senhora grávida ou a calma com que Rique, no fim das contas, contempla a enormidade do animal encalhado. Eles parecem aceitar que o que a vida traz, a vida leva e que é preciso, apesar disso, nos mantermos desejantes.

É cada vez mais comum surjam na internet boas leituras sobre obras que acabaram de ser lançadas, antes mesmo que críticos ou estudiosos tenham tempo hábil para 1) decidir tomar essa obra como seu objeto 2) depurar seu texto sobre a obra 3) conseguir publicá-lo ou apresentá-lo em canais acadêmicos de circulação. Aliás, a bem da verdade, com a crescente participação de professores, críticos e até escritores na esfera virtual, talvez já nem seja tão viável nos basearmos na separação esquemática entre "internet - opiniões rasas, de leigos" X " artigos acadêmicos - visões aprofundadas, de especialistas". E até mesmo nos casos em que são os leitores aficionados que correm para a frente do computador a fim de deixarem que suas leituras mais "frescas" transbordarem para as páginas de um blog, o resultado pode ser precioso. O blog *Godot não virá*<sup>78</sup> é apresentado por sua autora como " *só mais um blog, daqueles, sabe?! Irrelevante e pessoal, que é assim que eu gosto dele. Bem à mercê da minha paixão displicente pela escrita*". Nele, Aline<sup>79</sup> escreveu sobre *Cachalote* em agosto de 2010, pouco mais de um mês depois da HQ ter sido lançada:

Na verdade, eu acho que não é nem interessante investigar de onde vem essa velha e a baleia porque pra mim a presença delas não tem nada a ver com *mistério*, tem a ver com *lirismo* mesmo. E às vezes trata-se simplesmente de aceitar o elemento extraordinário sem fazer muita pergunta, apenas deixar que ele sozinho determine o fôlego que dará ao resto da história. E eu disse "fôlego" deliberadamente. Se tem uma coisa que o mundo sabe sobre a cachalote é que ela mergulha mais fundo e por mais tempo do que qualquer outro animal (...). Eu acho que a cachalote é aquilo que não permite que as 5 narrativas sejam restritas a um realismo estilizado, como um lirismo das coisas triviais (...). Ela, a baleia, coloca as histórias deles em outro horizonte, o horizonte dela. Que é imenso e impossível e belo. Eu aceitei a cachalote na piscina assim como aceitei os 5 personagens mergulhando o mais fundo que podiam, quase morrendo de falta de ar. Mas eles voltaram também. Um pouco exaustos, um pouco feridos, um pouco entristecidos, mas capazes e plenamente inseridos num mundo de possibilidades, aberto, instável, complicado, intrigante – tipo o mar.

Naquele que talvez seja um dos parágrafos iniciais mais famosos da literatura ocidental, o narrador Ishmael discorre sobre sua relação com o mar e sobre como a sensação de navegar nele lhe é vital:

<sup>78</sup> <https://godotnaovira.wordpress.com/2010/08/24/cachalote/>

<sup>79</sup> Não sabemos o sobrenome da autora, ela assina seus textos apenas com o primeiro nome e não disponibilizou seus contatos no blog.

Pode me chamar de Ismael. Há alguns anos - não importa quantos, precisamente - com pouco ou nenhum dinheiro na carteira e sem qualquer interesse particular na terra, decidi navegar um bocado e ver a parte aquática do mundo. Esse é um costume que tenho para afastar a melancolia e ajustar a circulação. Sempre que sinto um amargor crescente na boca, sempre que minha alma se torna desalentada como um mês de novembro chuvoso, sempre que começo a me deter involuntariamente diante de lojas funerárias e passo a seguir todos os enterros que encontro e, sobretudo, sempre que minha hipocondria me domina e exige grande firmeza moral para impedir que eu vá deliberadamente para o meio da rua e arranque os chapéus dos passantes - decido que é hora de ir para o mar o mais depressa possível. Esse é o meu substituto para a pistola e a bala. Com um floreio filosófico, Cato atirou-se sobre sua espada; eu embarco tranquilamente em um navio. Não há nada de surpreendente nesse fato. Se soubessem disso, independente de seu nível social, uma ou outra vez quase todos os homens claramente nutririam os mesmos sentimentos que possuo pelo mar.

O marinheiro abre seu testemunho fazendo uma ode à aventura marítima, o que é muito pertinente para a abertura de um livro que também pode ser lido - e tantas vezes foi - como parte de uma tradição de narrativas aventurescas. Entretanto, nada nos impede de enxergar a própria narrativa como a "parte aquática do mundo". O mar para Ishmael é impreciso, suas vagas intermitentes e inconstantes fazem com que ele se sinta vivo e encontre motivações que não existem na terra firme. O universo ficcional, quando se alimenta a grandes profundidades, também nos desprende de nossos referenciais fixos. Também é deriva.

Tão voyeur quanto Ishmael, o leitor de *Cachalote* acompanha personagens que vão ao encontro de suas baleias, o que talvez até lhe ajude a enfrentar as suas próprias. No início deste capítulo, em uma referência à contingência do real e à necessidade de uma estruturação narrativa mínima, fizemos uma paródia da máxima pessoana, afirmando que "narrar é preciso, viver não é preciso". Ishmael nos mostra que, independentemente de cálculos, bússolas e procedimentos-padrão, navegar também é lidar com uma boa dose de imprecisão. Talvez *Cachalote* seja um exemplo de narrativa que, independentemente de oferecer possíveis orientações para sua própria leitura, se quer, utopicamente, imprecisa como a vida. Ou como o mar.

## 4.2 Uma leitura de *Campo em Branco*



A história que *Campo em Branco* se propõe a nos contar não é simplesmente a do reencontro de dois irmãos que moram longe um do outro e que não se viam há praticamente dez anos. Também não é simplesmente a história deles tentando refazer uma viagem de infância a um vilarejo montanhoso. Diversas impressões e digressões de Lucio, o irmão mais novo, atravessam a linha principal do enredo, expandindo-lhe os caminhos de leitura. É sobretudo por meio delas que somos envolvidos no esforço deste narrador-personagem em transpor o (muito) que não consegue compreender durante esse reencontro e essa viagem. Afinal, além de não assimilar com muita clareza os termos de sua relação com o irmão mais velho, ele não se lembra de absolutamente nada daquela primeira vez em que visitaram o tal vilarejo, na companhia de um tio.

Às vezes, o leitor do romance gráfico de Emilio Fraia e DW Ribatski tem a sensação de que as lacunas entre Lucio e Mirko não se resumem às distâncias temporal e espacial que costumavam separá-los. Esta talvez seja, então, uma história sobre como duas pessoas que se encontram em um dado ponto do espaço-tempo, podem, ainda assim, manter-se afastadas em outras dimensões. Ou, talvez, seja também uma história sobre como qualquer empreitada de recuperar experiências do passado está fadada a esbarrar em impossibilidades. Esteja ela baseada em um plano como o de Mirko - voltar a um lugar que fora palco de memórias afetivas- , esteja ela baseada em um desejo como o de Lucio -

reconhecer em alguém que estamos revendo no presente a imagem mental desse mesmo alguém formada por lembranças distantes.

Alguns quadros de *Campo em Branco* trazem, em si, a medula daquilo de que trata esta HQ e, por isso, são capazes de a resumirem melhor que qualquer sinopse. No quadro abaixo, por exemplo, Mirko ocupa a extremidade da mesa, à esquerda, enquanto Lucio está na outra ponta, à direita. Uma linha negra à frente de Mirko - que, na verdade, faz parte do cenário - acaba também servindo para separar visualmente os dois personagens.



Mas o que mais chama atenção neste quadro é o balão de fala vazio. Aquele que para Steve McCloud é o ícone mais usado, mais complexo e versátil dos quadrinhos, neste caso, em vez de abrigar as palavras de Mirko (como era de se esperar), abriga um espaço em branco. Assim, o enorme balão funciona como uma metáfora visual para uma situação em que o discurso de Mirko, embora eloquente, pouco (ou nada) dizia respeito a Lucio. Logo, não importa saber exatamente o que Mirko estava dizendo. Importa, isso sim, saber que Lucio não conseguia se relacionar ou se identificar com o que ele estava dizendo. As narrações de Lucio, em *off*, são fundamentais para atribuímos esse sentido metafórico ao balão. Em poucas linhas, o narrador deixa subentendido que entre eles não se estabeleceu um diálogo verdadeiro. Mirko ter falado "daquele lugar a noite toda" foi, no fim das contas, o mesmo que ter monologado sobre si mesmo.

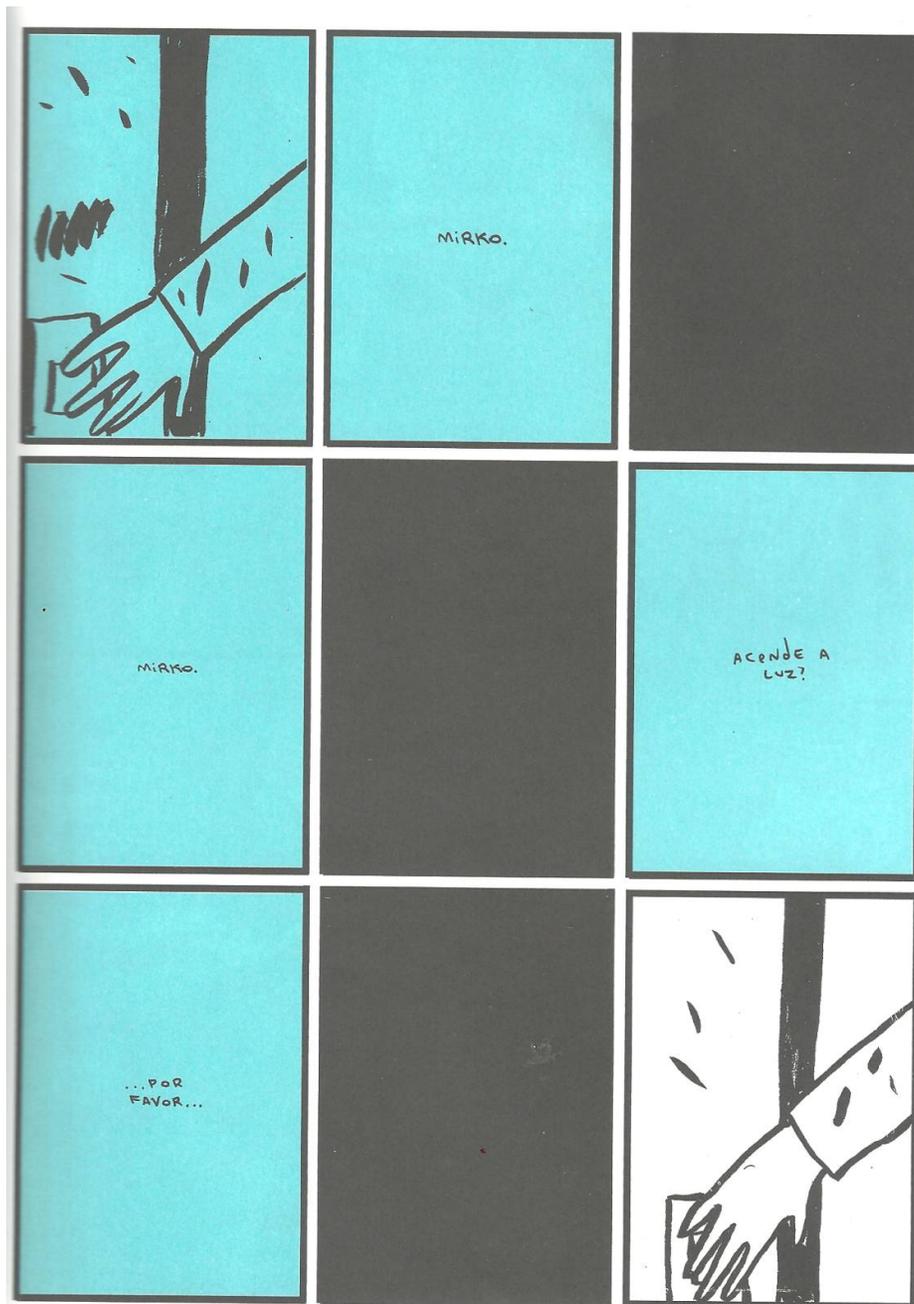
O lugar do qual Mirko guardava tantas recordações e de que Lucio não conseguia de forma alguma se lembrar era (a ficcional) Cabo Bianco. Caberia a

Lucio - movido também por certa curiosidade - acatar a ideia, previamente concebida e entusiasmadamente "vendida" por Mirko, de voltarem ali. Entretanto, nem mesmo o tom antológico com que Mirko descreve as paisagens que viram ali ou a maneira viva com que narra os comportamentos inusitados que Lucio, ainda muito criança, teria tido durante aquela viagem ajudam o mais novo a recordar. Lucio, na verdade, chega a ficar incomodado de ouvir tantas coisas que ele não lembra sobre si mesmo. É como se ele só pudesse "participar" desse passado, no fim das contas, quando ele é evocado por Mirko.

Ou seja: ao idealizar Cabo Bianco como um mediador perfeito entre ele e o irmão, Mirko se esqueceu de enxergar o próprio irmão que estava agora à sua frente. O que, evidentemente, impediu que ambos estabelecessem, em novas bases, uma comunicação direta. "Não acredito que você não lembra./ É um troço que ME persegue./ Às vezes chego a sonhar com esse lugar", diria Mirko, incrédulo e obcecado, em outro momento da HQ.



O que persegue Lucio, por sua vez, parece ser a permanente incapacidade de compreender a figura desse irmão mais velho com quem pouco convivera. Mirko sempre lhe escapara, de um jeito ou de outro - mesmo nos poucos momentos em que esteve presente. Para encontrar algum sentido em meio a tantos "campos em branco", o que resta ao caçula, portanto, é articular suas impressões do reencontro a alguns poucos e curtos fragmentos de sua própria memória que este reencontro desperta:



O curioso é que até mesmo nessas memórias, Mirko aparece como alguém que estava no comando. O que desperta a dúvida: seria esse um traço de sua personalidade? Ou apenas a postura de um irmão mais velho, realçada sob a percepção do mais novo? Quando os dois dormiam no mesmo quarto, ainda pequenos, era Mirko quem gozava da autonomia de apagar a luz sem consultar Lucio, deixando-o no escuro. Para o mais novo, a presença de Mirko se resumia, às vezes, a esse escuro ou, no máximo, a uma mão que, metonimicamente, apagava a luz sem aviso ou a acendia atendendo ao seu insistente pedido. É como se o olhar de Lucio sobre o irmão fosse, até nesses momentos, pouco iluminado e incompleto.

Aliás, é muito peculiar a solução visual encontrada por Ribatski e Fraia para dar conta, em uma página, desse flashback tão representativo da relação entre os dois. Ela ilustra como os autores buscaram, nesta HQ, formas bem quadrinísticas de transmitir uma ideia. A voz de Lucio ganha uma cor, e, sinestesticamente, é como se sua cor tentasse irromper a escuridão. Os quadros preenchidos com a cor preta, além de nos fazerem ver o mesmo que Lucio via (ou de nos "cegarem", como a ele), representam as pausas entre uma fala e outra, o tempo em que ele esperava pela resposta do irmão. Nesse sentido, representa também o silêncio de Mirko. O diálogo, nessa página, em vez de ocupar um lugar complementar, acompanhando os desenhos dos personagens, ganha corpo e presença aliado a uma montagem que faz uso de poucos elementos, mas que é totalmente eficaz em seu propósito. Até o traço propositalmente minimalista (ou mesmo primitivista) de Ribatski no primeiro e no último quadro é capaz de transmitir a noção de movimento - a mão empurra para baixo e, depois, para cima o botão de interruptor - bem como a noção de que as atitudes (mais do que as palavras) inicial e final couberam à Mirko.

"Era a cara do Mirko planejar as coisas pelos outros". "Era a cara dele me deixar sem entender". Essas máximas sobre o irmão são proferidas pelo narrador Lucio diante de situações, durante o reencontro, que o fazem perceber alguns padrões na forma como Mirko o faz se sentir. São também máximas que revelam, por outro lado, a incapacidade desse irmão mais novo de insurgir-se contra essa posição. Se é impossível fazerem uma viagem de volta a 1987, ou se é impossível chegarem juntos à tal lembrança referida no subtítulo do livro (*Campo em Branco*

- *Lembrança de 1987*), é possível que aquilo que inexplicavelmente une esses irmãos seja uma mesma dinâmica que se repete. Ainda que de formas diferentes e sob circunstâncias diferentes. É irresistível, por exemplo, fazermos uma analogia entre a imagem de Lucio e Mirko dividindo a mesma barraca na montanha e aquela lembrança de Mirko apagando a luz do quarto.



Por motivos diferentes, Lucio se sente, mais uma vez, depois de anos, contrariado pelo irmão. Sem se dar conta disso, Mirko dorme inabalável, em uma postura aberta, que ocupa mais da metade do colchão. Como sugeriu Lucio, esses personagens têm, de fato, uma "cara". E o conjunto de traços de cada um deles, que faz perceber aos poucos suas "caras", é cuidadosamente urdido durante o romance gráfico. Fraia e Ribatski recorrem a pequenos detalhes ou subentendidos que informam ao leitor que Lucio é calado, introspectivo, pensativo, quieto e que Mirko é agitado, falante, surpreendente, extrovertido. Mas que, apesar das personalidades antagônicas - ou talvez justamente por conta delas - há uma força involuntária de convergência entre os dois.

Assim como em *Cachalote*, há em *Campo em Branco* a preocupação de criar personagens densos e que se revelam através de suas próprias falas, comportamentos, reações. E, é claro, a preocupação de chegar a composições visuais que sintetizem e metaforizem tanto os personagens quanto as questões que

perpassam a obra como um todo. É o caso da imagem "radiográfica" de um braço amputado que surge como um *flash*, como um *insert*, na mente de Lucio enquanto ele escala a montanha com Mirko, no momento em que eles estão quase chegando ao topo, onde supostamente veriam a formação rochosa dos Gigantes de Pedra.



A imagem remete diretamente à sequência de quatro páginas que abre o romance. Nela, Lucio está assistindo a uma aula na faculdade e fica curioso ao ver entrar em sala um aluno com um braço amputado. Na saída, ele oferece ajuda a esse mesmo colega para guardar seus pertences no armário. Já na rua, Lucio se dispõe a ajudá-lo a pegar o ônibus. Movido mais por um misto de fascínio e angústia diante daquele membro amputado do que por algum desejo altruísta de ser prestativo, Lucio embarca no mesmo ônibus e senta ao lado do rapaz.



Até que toma coragem e se dirige ele:



O espaço em branco na página - não chegam sequer a ser quadros em branco, já que não há a marcação por requadro - nos deixa sem resposta, ainda que Lucio tenha escutado alguma explicação. Aqui, como é recorrente em *Campo em Branco*, mais relevante que qualquer explicação verbal são as ausências inexoráveis. Nada é capaz de reverter o fato de que a esse menino falta um braço. E essa incompletude sempre continuará remetendo, de modo indicial, ao pedaço que se perdeu. Não há quem olhe para um amputado e não se pergunte o que teria provocado aquele corte entre o que se vê e o que só pode agora ser imaginado. Já

levantando essa articulação paradoxal entre ausência e presença, a sequência inicial de *Campo em Branco* funciona como uma espécie de introdução - que, inclusive, antecede o letreiro com o título da obra, o nome dos autores e o logotipo da editora - e marca a tônica de todo o restante da narrativa. Quando atingem o topo da montanha - instantes depois daquele em que Lucio se lembra do menino sem braço - os irmãos não vêem os tão esperados Gigantes de Pedra. A enorme formação rochosa que deveria estar lá, simplesmente não está.

Há um fenômeno fisiológico, comum em pessoas que sofreram algum tipo de amputação, conhecido como "dor do membro fantasma". Diversos pacientes se queixam, vários meses após terem perdido uma parte do corpo, de ainda sentirem uma dor intensa na parte que foi amputada. O membro já não está mais lá, mas as estruturas de representação neural dessa região continuam presentes no cérebro. O esquecimento é também parte integrante e constitutiva da memória, afirmam os neurocientistas. O pensamento humano, até no que diz respeito aos seus mecanismos de acesso a lembranças, pressupõe a capacidade de selecionar informações, de esquecer. Mas nem por isso Lucio deixa de fazer esforço para recuperar memórias, para entender. E se frustra quando não consegue. Mirko também não cogitaria deixar Cabo Bianco sem antes fazer de tudo para rever os Gigantes de Pedra. Em uma analogia com um membro arrancado, será que esses espaços em branco, os espaços antes ocupados por tudo o que fomos esquecendo, deixam alguma marca fantasma? Uma dor de tudo aquilo que não conseguimos recordar, ver ou compreender? Uma memória em segundo grau - a memória da memória que sabemos que tínhamos -, que nos impede de ignorar partes nossas que são irrecuperáveis?

De todo modo, a "presença do esquecimento" ou a presença desses espaços vazios quando lembramos de algo é fundamental para que a lembrança seja também um gesto de reconstituição, de reconstrução pessoal, de invenção. A viagem a Cabo Bianco nunca poderia ser refeita *ipsis litteris*, mesmo que se tentasse - como se tentou - replicar as suas condições. Não só porque Mirko e Lucio já não são os mesmos ou porque a cidade sofreu algumas transformações. Mas também porque as lembranças de Mirko são uma percepção subjetiva da experiência de viagem - que, como qualquer outra, só pode ser retida dessa forma - e, finalmente, porque depois de tantos anos elas já provavelmente não se

assemelham mais às memórias que ele próprio construía em tempos mais próximos ao evento. A maneira como percebemos uma mesma memória também é variável.

Estas são reflexões às quais chegamos, em grande parte, encaminhados por algumas pistas propositalmente deixadas por Fraia e Ribatski. A principal delas é a inserção na narrativa de elucubrações filosófica sobre princípios da Física. Lucio é/era estudante de Física e, em alguns momentos, a trama principal é interrompida por sequências - que nunca podemos definir com certeza se são *flashbacks* ou *flashforwards* - em que seu professor discorre sobre uma situação problemática a que determinado cálculo sempre chegará. É claro que a transcrição da fala do professor desacompanhada da parte gráfica sacrifica a experiência de leitura. Neste trecho da HQ, entretanto, o texto de fato assume uma importância maior e, por isso, destacá-lo do todo e citá-lo pode nos ser útil para destacá-lo ainda mais:

- O princípio... rechaça a visão filosófica de que sempre que se estabeleçam as mesmas condições deve ocorrer a mesma coisa. É bem mais do que dizer: não conseguimos estabelecer as mesmas condições, e, por isso, os resultados diferem. Daí, dependendo do que a gente coloca aqui... Muda tudo.

- "Aqui"?

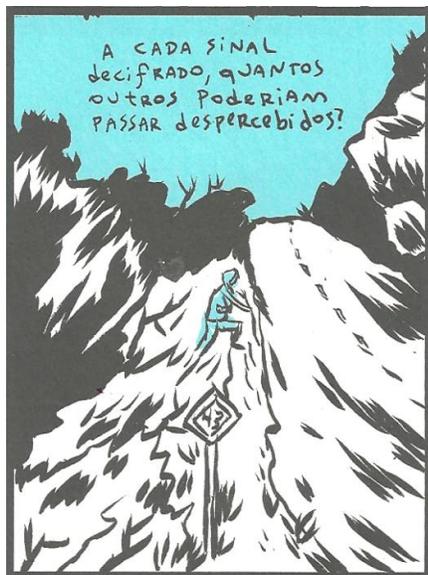
- Sim. Aqui ó. No campo em branco.

Além de ser inevitável aplicá-lo ao enredo - especialmente à tentativa, em parte frustrada, dos personagens de subirem a mesma montanha - , é viável também atribuímos intenções metalinguísticas por trás da inclusão desse enunciado. Afinal, em uma história em quadrinhos, além de ser possível criar elipses no plano do enredo ou no plano dos não-ditos do enunciado verbal e da sintaxe da língua, também é possível jogar com os campos em branco da página e com os cortes entre um quadro e outro, entre uma sequência e outra. Estes são conceitos gráficos, visuais, físicos que podem funcionar como mais uma lacuna que nos convida a contribuir com sentidos e a relacionar aqueles que a narrativa carrega.

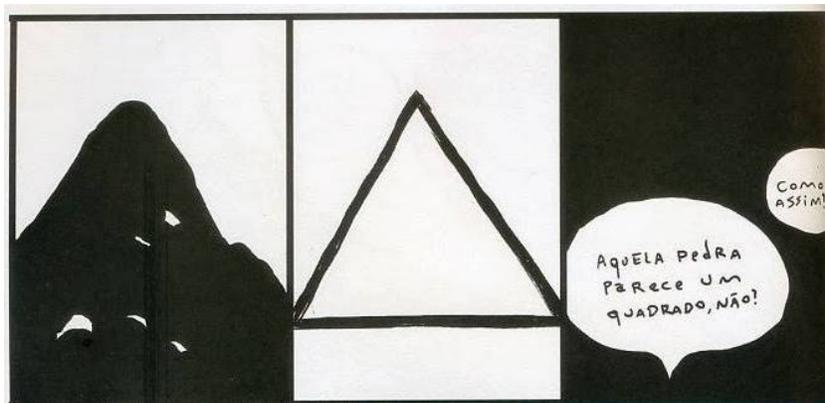
A princípio, parece que toda a HQ consiste em fragmentos de memórias relacionadas que despertam umas às outras e que o leitor pula de uma à outra de acordo com o ritmo do encadeamento mental de Lucio. Entretanto, persiste a

ambiguidade, já que não há marcas claras que garantam ao leitor o que é passado, o que é presente - o tempo do reencontro, da viagem? - e o que teria acontecido depois dali. Ou seja, *Campo em Branco* demanda um exercício de organização temporal que só poderá ser feito durante a leitura - e que pode variar de uma para outra. Mas a HQ nos leva a uma indefinição mais radical ainda: a diferença entre o que de fato aconteceu e o que é memória/projeção/imaginação, se torna tão indiscernível que chega ao ponto de transformar-se em um não-problema: não há, em *Campo em Branco*, fatos que não cheguem até nós atravessados pelo filtro azul, preto e branco que o olhar de Lucio.

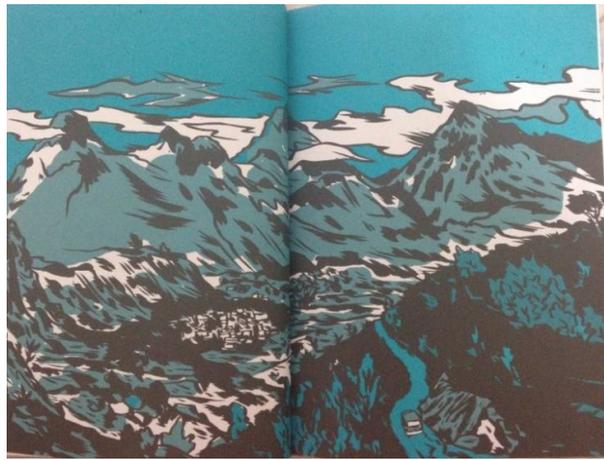
A forma caótica com que a memória de Lucio se desencadeia está diretamente relacionada à sensação de desordem cronológica produzida pela leitura da HQ. Não é à toa, aliás, que Irineu Funes, o memorioso e "cronométrico" personagem de Borges, além de lembrar de tudo, sabia sempre a hora certa, como um relógio. Ora, se o presente para ele era tão rico e tão nítido quanto as lembranças mais antigas e mais triviais e se a sua percepção e sua memória eram infalíveis, é evidente que ele estava apto a se localizar com precisão apurada no tempo. Entretanto, como sabemos, o personagem, que adquirira esta condição depois de uma queda que o deixou aleijado, constatou, atormentado, que a imobilidade era o menor dos seus problemas. Enquanto Funes tornou-se o "espectador solitário e lúcido de um mundo intoleravelmente exato", *Campo em Branco* nos convida a sermos participantes ativos, mas saudavelmente confusos, de um mundo ficcional inexato.



"Se eu quiser conhecer a trajetória com grande clareza, preciso sacrificar meu conhecimento sobre o ponto em que estou. Se eu quiser conhecer onde estou com grande clareza, preciso sacrificar meu conhecimento sobre minha trajetória ( de onde vim, pra onde vou)". No caso deste outro postulado de Física exposto pelo professor de Lucio, os paradoxos das ciências exatas podem, mais uma vez, encontrar paralelos na maneira como o leitor se relaciona com a narrativa de uma HQ: a todo instante ele precisa revezar entre a percepção do todo e a atenção aos detalhes, entre o quadro e a sequência, entre a leitura pelo arrebatamento visual e a leitura pelo enredo. Em última análise, esse paradoxo se aplica à nossa condição de estar no mundo, de apreender qualquer tipo de informação. Funes, embora dominasse simultaneamente a trajetória e cada um dos seus pontos mais específicos, não era muito capaz de pensar. "Pensar é esquecer diferenças, generalizar, abstrair."



O grafismo de DW - sujo, vigoroso e espontâneo - incita de modo muito particular os trânsitos entre o olhar de perto e o olhar abrangente e entre a abstração e a nitidez. Em dados momentos, o leitor - tal qual o espectador de uma pintura de tendências impressionistas - tem que se afastar das páginas para entender o conjunto, para conseguir apreendê-lo de forma minimamente figurativa. Para enxergar a composição que, mais de perto, dissolve-se em manchas, em borrões. Em gesto e cor, simplesmente. É o que acontece especialmente nas páginas que trabalham paisagens:



A expressividade visual alcançada em *Campo em Branco* deve-se, em parte, a essa demanda de que o leitor junte os pedaços - alguns abstratos à primeira vista - que formam a composição de cada quadro. Mas deve-se, em parte maior ainda, à opção estética de DW por seguir um caminho primitivista: sua preocupação fundamental é preservar alguma espontaneidade e fluidez no desenho, a fim de produzir climas, sensações e vibrações. Isso parece lhe importar mais do que investir em técnicas realistas ou em acabamentos cuidadosos que acabariam não sendo mais que ornamentação dispensável à narrativa da HQ.

Além disso, DW faz questão de ressaltar o risco, o rabisco e as manchas como elementos da criação visual, apontando para o caráter manual e impreciso do gesto de marcar a tinta com o papel. Se, em um primeiro contato, algumas das imagens podem beirar o ilegível (e, aqui, o adjetivo, não por acaso, chega emprestado do vocabulário da tradição letrada) aos poucos, o leitor acostuma-se à sua sintaxe visual. Consegue, inclusive, perceber que por trás da aparência de mal-acabado, o desenho revela que o artista tem grande domínio sobre os efeitos desse traço bruto e consciência dos modos de utilizá-lo para chegar ao extrato apurado de uma ideia.



Na sequência a seguir, por exemplo, Lucio acabou de embarcar na aeronave que o levará ao encontro do irmão. Pequenos quadros trazem fragmentos da experiência geral de ser passageiro de avião: ver outros aviões decolando, procurar fones de ouvido, atar os cintos e assistir à demonstração de segurança feita pela comissária de bordo. Como o papel da comissária na HQ não extrapola sua função profissional, para efeitos narrativos ela poderia ser qualquer comissária. Por isso, DW escolhe não singularizar seus traços e deixa seu rosto em branco. Além disso, os balões com as suas falas são propositalmente cortados pelo requadro. Uma estratégia que só é possível na linguagem dos quadrinhos: dar uma forma visual, física a uma percepção sonora e à maneira como recebemos determinados enunciados. Normalmente, os passageiros não prestam atenção a cada palavra dessas instruções-padrão - até porque essas frases já se tornaram praticamente um clichê. Como ninguém espera que o avião de fato caia, a obrigação de que essas instruções sejam ditas se sobrepõe ao que está sendo dito.



Mas do que representar o som pelos modos já convencionados nos quadrinhos, esta HQ converte-o em elementos visuais que participam da fisicalidade da história. Esse princípio permite que o jeito como Lucio entende algumas falas de seu irmão seja representado concretamente. Através do uso de

uma fonte tremida e quase apagada, por exemplo, busca-se atingir visualmente a sensação de incompreensão diante daquilo que Lucio está ouvindo - mas que leitor estará vendo. Trielav? Trielay? Já através da disposição das letras da onomatopeia "vooooooosh", atravessando a divisão entre um quadro e outro, percebemos que o barulho do vento era contínuo. A repetição da mesma onomatopeia em caixa alta e em fonte maior, acompanhada da imagem de galhos e folhas inclinados e levados pela força vento indicam o aumento tanto do volume quanto da intensidade do vento .

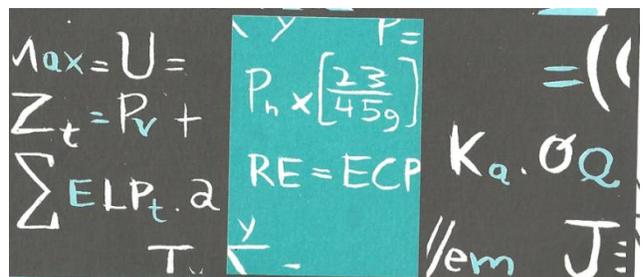
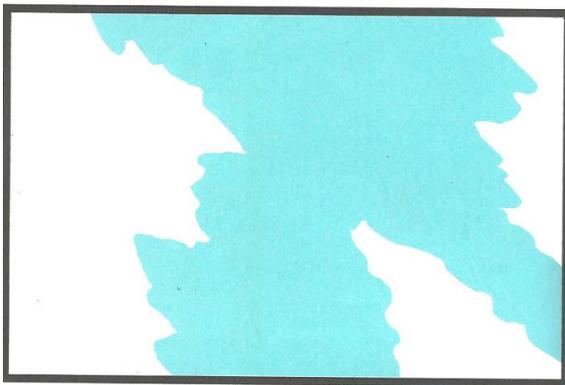


Em *Campo em Branco*, a forma como os quadros são dispostos e distribuídos no espaço da página varia muito e é também muito irregular a proporção entre os quadros utilizados na mesma página. Essa flexibilidade permite uma manipulação mais precisa do ritmo da história, que sofre modificação conforme a necessidade narrativa. O uso da cor branca na HQ também merece nossa atenção. O romance gráfico acena, desde o título, para a importância dessa cor como um elemento da construção de seu sentido. De fato, há diversos momentos em que o papel é destacado, já que nem sempre a mancha gráfica ocupa a página inteira. Assim, a HQ nos faz ver o fundo branco, fazendo

uso de uma característica do suporte para realçar o contraste entre o que é mostrado e o que é ocultado.

“O branco tem a ver com a história, que é sobre ausência, sobre não lembrar, sobre uma certa lacuna entre as pessoas e as experiências. Durante o processo acabamos meio que obcecados pelo branco e, principalmente, pela maneira como percebemos o branco na página, que climas e sensações poderíamos criar explorando esta que é a cor da falta, daquilo que não se diz ou não se entende, da ambiguidade e da incompletude, da bolinha de pingue-pongue e do silêncio.”

Se usarmos como parâmetro a pigmentação, de fato o branco é definido como a ausência de cor. No entanto, sob o ponto de vista de como reage à luz que a ela se direciona, esta cor equivale à nossa interpretação óptica do reflexo de todas as cores juntas. Nesse sentido, o branco encerra em si aquele paradoxo da ausência e presença que perpassa a HQ e a que já nos referimos anteriormente. E ele não deixa de ser explorado em *Campo em Branco* também no âmbito do grafismo. Às vezes, sobre o fundo pintado de azul ou de preto, é o branco que marca o contorno dos objetos, que traz fisicalidade a eles: a ilusão criada é a de que haveria uma terceira tinta, a branca, e que DW também utilizou ela para desenhar, para traçar. Assim, o branco também tem seus momentos de protagonismo visual em que não funciona apenas como fundo ou como metáfora do que permanece escondido.



Entretanto, apesar da obsessão declarada dos autores pelo branco, se tivéssemos que escolher uma cor só para definir as reminiscências desse romance gráfico depois de virarmos a última página, essa cor seria o azul. Ater-se ao preto-e-branco é uma opção que marca a identidade cromática de diversas HQs. É como se o preto-e-branco já fosse, por si, um ponto de partida, uma escolha estética tradicional de que diversos quadrinistas lançam mão quando decidem não

trabalhar com cor. Em *Campo em Branco*, porém, é na imensidão de um azul muito intenso que o olhar do leitor mergulha.

O azul é a mais profunda das cores: nele, o olhar mergulha sem encontrar qualquer obstáculo, perdendo-se até o infinito, como diante de uma perpétua fuga de cor. O azul é a mais imaterial das cores: a natureza o apresenta geralmente feito apenas de transparência, i. e.; de vazio acumulado, vazio de ar, vazio de água vazio do cristal ou do diamante. O vazio é exato, puro e frio. O azul é a mais fria das cores e, em seu valor absoluto, a mais pura, à exceção do vazio total do branco (...). Aplicada a um objeto, a cor azul suaviza as formas, abrindo-as e desfazendo-as. [...] Os movimentos e os sons, assim como as formas, desaparecem no azul, afogam-se nele e somem, como um pássaro no céu. Imaterial em si mesmo, o azul desmaterializa tudo aquele que dele se impregna. É o caminho do infinito, onde o real se transforma em imaginário.[...] Claro, o azul é o caminho da divagação, e quando ele se escurece, de acordo com sua tendência natural, torna-se o caminho do sonho. O pensamento consciente, nesse momento, vai pouco a pouco cedendo lugar ao inconsciente, do mesmo modo que a luz do dia vai-se tornando insensivelmente a luz da noite, o azul da noite.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Azul. In: \_\_\_\_\_. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 20. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 2006. p. 107.



Os autores fazem uso, na verdade, de diversos tons, muito próximos, de azul e essa variação é bem tênue, de modo que somos envolvidos por ela sem sentirmos a passagem de um tom ao outro. Somos conduzidos assim por essa atmosfera de memória, de sonho, de irrealidade.

É azul o céu claro de Cabo Bianco durante o dia. É azul o céu escuro da noite na montanha que envolve a barraca dos viajantes. É azul (!) a moça enigmática que atrai o interesse dos dois irmãos. É azul a piscina cheia de insetos, que o pai deles não limpava. É azul a piscina do clube que Lucio frequenta. "Fico imaginando se ele pensa em algo quando está lá embaixo", pensa em voz alta sua amiga enquanto observam um nadador.

É azul o lago frio onde Lucio nadara na viagem com o tio. O lago que ele reencontra e em que mergulha no final do livro.

## CONCLUSÃO

Peço licença para, a partir daqui, assumir a primeira pessoa de modo mais aberto. Evidenciar um eu-enunciador por trás de toda a discussão travada talvez não seja a forma mais isenta de levá-la a um balanço final. Mas é a forma mais sincera de tentar trazer, ao corpo do texto, a sua centelha, o seu espanto inicial. Embora seja impossível recuperar aquela intuição muito breve provocada pelo primeiro contato com o que se tornaria meu objeto de interesse, não posso deixar de lembrá-la. Afinal, é somente em relação a um determinado ponto de partida que se pode vislumbrar uma rota e concluir qualquer coisa que seja sobre ela.

No início dos anos 90, os primeiros pacotes endereçados a mim e identificados com o meu nome que chegariam mensalmente à minha casa seriam de revistinhas da *Turma da Mônica*. Lidas, relidas, recortadas e rabiscadas, elas tinham lugar cativo nas minhas mochilas, revezado vez ou outra com uns poucos gibis do *Asterix*. Depois, foi a vez das tirinhas da *Mafalda*, às quais devo muito do senso crítico que me foi possível adquirir ainda na infância. Assim como devo muito do inglês que aprendi na pré adolescência às coletâneas de *Calvin and Hobbes* e *Peanuts*.

Fora a importância biográfica e afetiva, sempre me foram evidentes as propriedades artísticas de diversos quadrinhos. Apesar disso, durante minha trajetória acadêmica, eu nunca havia pensado sobre eles no mesmo diapasão em que pensava a literatura ou outras formas de arte - provavelmente porque também estava sujeita a arquétipos socioculturais que escapavam à minha percepção consciente. Em 2008, quando eu estava na graduação em Letras, o sucesso cinematográfico da animação *Persepolis* me levou ao romance gráfico de Marjani Satrapi. Era a primeira vez que eu tinha contato com esse tipo de HQ. Lembro de ter comentado entre amigos: "Puxa, que bacana, eu deveria procurar mais trabalhos nessa linha." Alguns chegaram a me passar uma dica ou outra. Mas os "romances-romances", de uma outra lista muito maior e em constante (re)construção, sempre passavam a frente.

Foi somente no início do meu mestrado - quando as aulas e as ideias para uma outra pesquisa já estavam em andamento - que as recomendações entusiasmadas de um colega me levaram até *Umbigo sem Fundo* (*Bottomless Belly Button*), de Dash Shaw. O romance gráfico havia sido lançado em 2008 nos Estados Unidos e, em agosto de 2009, o selo Quadrinhos na Cia. publicou sua versão em português. Logo nas primeiras páginas, o livro me recebia com sua advertência de que "não é para crianças". Mais de setecentas páginas depois, eu atestaria definitivamente que o traço 'infantil' do autor havia sido utilizado a favor de uma narrativa profunda o suficiente para reverberar por dias e dias após a leitura. Mas o que exatamente me comoveu e me ganhou foi a forma como o livro explora as possibilidades da linguagem quadrinística: a variação no tamanho dos quadros, o uso dos espaços em branco das folhas e os enquadramentos sensíveis a ponto de permitirem que, mesmo em silêncio, os personagens nos dissessem tanto.

Foi então que corri atrás de outras HQs que também investissem no potencial e nas particularidades da linguagem para construir narrativas sobre pessoas comuns - mesmo nos casos em que suas histórias fossem atravessadas e atravessassem a História com "h" maiúsculo, como em *Maus* e *Persepolis*. Encontrei diversos trabalhos que me fizeram refletir sobre relacionamentos, família, amadurecimento, morte, e, em última instância, sobre a própria arte e sobre a vida. E o melhor: que o fizeram de maneiras que seriam impossíveis em outro tipo de narrativa que não o romance gráfico. Flertando descaradamente e deliciosamente com literário, ou com o que entendemos com o literário, mas sendo incontestavelmente gráficos.

Todas essas obras, porém, eram estrangeiras. Americanas, em sua grande maioria. O que logo me fez querer descobrir trabalhos com o mesmo fôlego, mas que fossem feitos no Brasil. Depois de algumas buscas na internet e de uma ida à livraria, voltei para casa com diversos títulos do selo Quadrinhos na Cia: *A Máquina de Goldberg*, *Memória de Elefante*, *Guadalupe* e, é claro, *Cachalote e Campo em Branco*. De cara, antes mesmo de começar as leituras, alguns detalhes me deixaram muito curiosa. Com exceção do livro de Caeto, todos eram frutos de parcerias entre escritores/poetas e artistas visuais/ quadrinistas. Como teriam se dado esses encontros e como teriam sido os processos de criação a quatro mãos? Qual era, afinal, o papel da produtora RT Features, cuja logomarca aparecia nas

páginas de créditos de todos eles? O fascínio aumentou ainda mais quando soube que a mesma RT era a detentora dos direitos de adaptação para o audiovisual não apenas dessas obras, mas também de *Umbigo sem Fundo* (!).

Após as leituras desses trabalhos nacionais, eu estava imersa nas mesmas inquietações que me haviam provocado os romances gráficos estrangeiros. Quem disse, afinal, que aos quadrinhos estariam interdidas as construções complexas de personagens ou o manejo consciente e criativo dos vínculos entre seu conteúdo e sua forma? Como tantos ainda conseguem - com base em argumentos viciados - negar a capacidade dos quadrinhos de envolver, emocionar ou mesmo perturbar até leitores "adultos e cultivados"?

Quando me dei conta, estava engajada no movimento quase natural de analisar romances gráficos a partir do meu ponto de vista, que é o da reflexão literária e o de suas interações com as artes da imagem. Até que me dei conta também de que esse ponto de vista, longe de ser um impeditivo, poderia ser um diferencial, caso eu decidisse realizar uma pesquisa sobre quadrinhos.

O único lugar de onde eu poderia falar era, afinal, o de uma leitora brasileira, com idade muito próxima às dos autores estudados e mestrande de um programa que enfatiza não exatamente literatura, mas as suas relações com diversas problemáticas culturais contemporâneas. Por causa de tudo isso, este lugar se revelou (acredito) estratégico para ler as mais recentes aproximações entre literatura e quadrinhos sob o prisma de discussões como: as alterações nas posições das artes na hierarquia cultural a tendência ao transmidiático no mercado de bens culturais / a expansão do entendimento do fenômeno literário / o papel das imagens em um tempo em que o olhar mais imaginativo ou questionador é ameaçado pelo excesso do visível.

De fato, eram muitas as frentes possíveis para a leitura desses objetos. Mas essas frentes mobilizavam-se de forma tão recíproca e complementar, que me pareceu mais proveitoso me deixar levar por elas. Em vez de restringir as problemáticas a serem enfrentadas na dissertação, preferi restringir os romances gráficos que utilizaria como ponto de partida ou como exemplos para a discussão. A fortuna crítica sobre quadrinhos na minha área é ainda pequena. Em uma primeira pesquisa, achei que os movimentos de mapear, indicar,

sugerir e, enfim, abrir frentes de leitura (que, de todo jeito, estão auto-implicadas) para esses objetos seria mais importante do que analisar diretamente muitas obras.

A primeira decisão, então, foi falar sobre o romance gráfico no Brasil e me ater a obras do catálogo do selo Quadrinhos na Cia, mais especificamente ao projeto que uniu quadrinistas a escritores e cujo interesse sempre foi a recepção dupla: que os trabalhos pudessem ser lidos tanto pelo público dos quadrinhos quanto pelo da literatura. A escolha por *Cachalote* e *Campo em Branco* foi sobretudo pessoal, mas também resultado de uma lógica interpretativa: identifiquei, desde o princípio, semelhanças entre um e outro. No tom, na temática, nas alegorias que constroem, nas reflexões que despertam.

Se os pontos de partida foram as relações contemporâneas - em pleno processo de transformação - entre o editorial e audiovisual, entre literatura e quadrinhos e entre os códigos verbal e visual, o ponto de chegada certamente seria equivocado caso chegássemos a respostas definitivas. Todavia, embora a minha intenção tenha sido sobretudo a de desdobrar - e não encerrar - os questionamentos fomentados pelos objetos, foi fundamental estabelecer alguns pontos de entendimento, sugerir vias para sua compreensão. Vou agora, então, retomá-los sinteticamente:

Desde a segunda metade do século XX, diversas alterações nas coordenadas teóricas dos campos que estudam as artes e a cultura contribuíram para que o olhar sobre práticas culturais antes marginalizadas - tantas vezes apenas porque derivadas do contexto de produção em massa - fosse revisto e ganhasse novas matizes. Além disso, a produção quadrinística mais recente tem (urgentemente) demandado para si outras abordagens. Diversos artistas têm alcançado reconhecimento de leitores e críticos fora do nicho restrito ao gênero: até prêmios que antes ficavam restritos a livros só com palavras, como o Pulitzer, lá fora, e o Jabuti<sup>80</sup>, aqui, já premiaram HQs. Nota-se, ainda que o diálogo entre literatura e quadrinhos vem se estreitando, encontrando novos canais e se tornando cada vez mais bilateral e simétrico. Tudo isso só é possível, vale

---

<sup>80</sup> Em 2008, a adaptação de Fábio Moon e Gabriel Bá do conto machadiano *O Alienista*, para a coleção *Grandes Clássicos em Graphic Novel*, da editora Agir, ganhou o prêmio Jabuti na categoria "livro didático ou paradidático para ensino fundamental ou médio".

lembrar, em um cenário em que ainda estão em andamento as diluições das hierarquias instituídas entre alta cultura e cultura de massa e das fronteiras entre os campos artísticos.

Principalmente a partir da década de 60 do século passado, tornou-se mais incisivo o posicionamento desse quadrinho que se quer arte, que não se quer apenas indústria. Durante o processo de legitimação, muitos quadrinistas, inclusive, se sentiram impelidos a se desvencilhar da tutela da literatura, a provar que independiam dela para terem valor como expressão artística. Se o objetivo era estabelecer sua autonomia como campo artístico, a postura de abarcar valores literários passou a ser vista como problemática. Nessa esteira, terminologias, como romances gráficos, que remetem ao formato consagrado pela literatura, tornam-se motivo de polêmica e passam a ser consideradas "rótulos", refutados por muitos autores e especialistas em quadrinhos.

Para que não se corra o risco (incoerente) de se acabar criando entre os quadrinhos um cânone que pegue emprestados critérios da literatura, é fundamental reconhecermos que o potencial artístico das HQs está em suas especificidades. E que ele existe independentemente delas se aproximarem do formato hoje conhecido como romance gráfico. Realocando uma frase utilizada por Eco ao se referir à série Charlie Brown, de um jeito ou de outro "a estória em quadrinhos sobrevive e derrota o sistema que procurava condicioná-la"(Eco, 2011, p.248). Esse entendimento deveria ser ponto pacífico. Para que um quadrinho nos encante, nos comova, nos provoque estranhamento ou nos leve a reflexões éticas ou estéticas, ele não precisa necessariamente ser uma narrativa longa, não precisa necessariamente se basear no formato do romance, não precisa necessariamente ser publicada originalmente no suporte livro e precisa menos ainda da participação de autores "literários". Mais que isso: o fato de um quadrinho atender a todas essas premissas não é garantia de que o resultado final seja potente como criação.

*Cachalote e Campo em Branco* são originais nos modos de contar suas histórias não simplesmente porque são frutos de parcerias que envolveram escritores, mas porque a postura deles foi a de tentar entender os mecanismos e o funcionamento do gênero, buscando criar, em conjunto, soluções próprias

para aquele meio e para aquela linguagem. Abraçaram, enfim, o exercício de pensar quadrinisticamente, mesmo que lançando mão - é claro - do repertório e da experiência da literatura.

Resguardada a premissa de que há diversos tipos de trabalhos artísticos na linguagem dos quadrinhos, não se pode, de todo modo, deixar de destacar a emergência do fenômeno do romance gráfico. Esse tipo específico de HQ tem alcançado um desenvolvimento extraordinário em todo o mundo e definitivamente vem galgando espaço no Brasil. O subgênero permite várias abordagens, que, por diferentes vias, podem contribuir não só para que se pensem mais diretamente os pontos de contato entre literatura e quadrinhos, mas também suas particularidades. Desde que este subgênero seja entendido, obviamente, não sob o prisma da submissão de uma arte à outra, mas sob o do intercâmbio, das apropriações mútuas, da hibridização - procedimentos tão comuns na arte contemporânea e na produção cultural como um todo.

Além disso, o caso do projeto da Quadrinhos da Cia., que colocamos em foco nesta dissertação, permite percebermos que alguns procedimentos do mercado editorial, bem como seus arranjos com o mercado audiovisual apontam para uma série de mudanças que afetam a posição da literatura, mas também a dos quadrinhos na hierarquia entre as artes. Ironicamente, razões comerciais têm incentivado que os quadrinhos sejam cada vez mais pensados para o objeto livro, cujo lugar canônico vem há décadas sendo alvo de diversas investidas dessacralizadoras, mas que ainda guarda resquícios de uma aura que sempre lhe fora atribuída pela cultura livresca. É emblemático que uma grande editora, que conta com o respaldo sobretudo de leitores de literatura em seu modo mais tradicional, esteja apostando na ampliação do nicho de leitores de romances gráficos brasileiros e estimulando essa produção em nosso país.

Muitos dos que pensam, ensinam ou trabalham hoje com literatura, artes visuais e seus muitos caminhos confluentes, não podem ignorar indícios muito claros de que o paradigma literário tal como estabelecido desde o século XIX pela cultura letrada já não é mais suficiente para pensarmos a relação da arte com o mundo. Daí a necessidade de afastarmos o olhar e ampliarmos o entendimento daquilo que seria o campo literário. Em claves mais abrangentes, a terminologia

romance gráfico deixaria, inclusive, se ser um problema, já que o próprio romance tantas vezes se mostrou maleável a ponto de abarcar discursos os mais diversos e até a ponto de sublinhar sua própria porção gráfica e visível, de buscar promover experiências visuais não só a partir da palavra, mas também de imagens. Nesse sentido, a criação de narrativas longas em quadrinhos que se apropriam também de expedientes da narrativa literária nos aproxima mais do que nunca da propensão a admitir o romance com "uma superfície em que tudo, ou quase tudo, cabe, como fizeram Laurence Sterne, Robert Musil, Roland Barthes e Roberto Bolaño, entre tantos outros escritores que se dispuseram a pensar o romance menos como gênero do que como buraco negro dos demais gêneros, buraco negro amoroso e feroz. (...) Como um animal informe que tudo come, algo que já é e nunca foi, maneira razoavelmente organizada de exprimir o caos"<sup>81</sup>.

Já que há no campo mais amplo dos estudos culturais a preocupação com a imagem e suas condições de recepção e percepção - e ela não está de maneira alguma dissociada das preocupações com o papel e o lugar das artes -, é interessante perceber como os romances gráficos aqui analisados aliam a produção de texto à de imagens que se querem reconhecidas em sua potência. O cuidado e a cautela com que pensam e constroem essas imagens refletem-se também no cuidado e na cautela que serão demandadas dos seus leitores. *Cachalote* e *Campo em Branco* são narrativas cuja constituição leva em conta não só o visível, mas o "invisível" (e o ilegível) - afinal, as "cachalotes" e os "campos em branco" dessas obras são alegorias daquilo que nem sempre conseguimos enxergar ou apreender. Em meio a uma economia visual em que impera o poder midiático, é importante que a arte tome para si a missão - ainda que inevitavelmente utópica - de apelar para nossa condição perceptiva e de desafiá-la.

Nessa primeira década dos anos 00, a produção nacional de quadrinhos voltou a crescer e pode-se dizer que, de lá pra cá, passa por um momento promissor. *Cachalote* e *Campo em Branco* fazem parte dele. Não há como sabermos ainda se o aumento no volume de lançamentos e no número e editoras

---

<sup>81</sup> Esta "ode" à versatilidade do formato romance é da colega Natalie de Araújo Lima e faz parte de um texto seu que nada tem a ver com quadrinhos. Contudo, depois de ler suas metáforas, eu - que também já estava querendo dizer algo parecido sobre o romance como "buraco negro" - desisti de escolher palavras mais precisas que as dela. Seu texto completo está disponível em: <<http://www.rocco.com.br/index.php/blog/romance-brasil-um-exercicio/>>. Acesso em 9/12/2014.

que passaram a publicar quadrinhos é apenas uma "maré" ou se realmente abrirá caminhos sólidos e contínuos para o quadrinho de arte no Brasil. De qualquer maneira, senti que era importante assinalar, registrar, documentar e entender parte desse contexto.

A proximidade temporal facilitou a recuperação de depoimentos dos autores e de outros materiais que me permitiram entender melhor tanto os bastidores das criações de *Cachalote* e *Campo em Branco* quanto as suas recepções de por parte dos leitores e da mídia. Não à toa, privilegiei nesta pesquisa as fontes primárias e não fiz grandes restrições quanto ao uso de discursos vindos da internet - desde que fossem páginas de veículos de comunicação que gozassem de credibilidade ou sítios e blogs frequentados e reconhecidos entre leitores e artistas do universo dos quadrinhos. A intenção não era fazer com que o discurso acadêmico simplesmente ignorasse ou se sobrepusesse a esses espaços já constituídos de discussão e divulgação das obras, mas sim conduzir uma pesquisa que levasse em conta também toda essa vida virtual tão rica de reflexões e autorreflexões sobre romances gráficos - e que dialogasse com ela.

Os quadrinistas da década de 90 ficaram conhecidos como "a geração desgraçada do quadrinho nacional". Lourenço Mutarelli, um dos grandes pioneiros do romance gráfico brasileiro, nunca conseguiu sobreviver de seu trabalho nessa área e só encontrou a redenção artística quando seu primeiro romance, *O Cheiro do Ralo* (2002), além de agradar a autores que já tinham prestígio no campo literário, tornou-se filme<sup>82</sup>. Hoje, há romances gráficos que estão tendo seus direitos para o audiovisual comprados antes mesmo de serem feitos. Há outros cuja narrativa está sendo criadas simultaneamente a outras que fazem parte de um mesmo projeto transmídia. Há escritores proeminentes no campo literário desejando se familiarizar com a linguagem dos romances gráficos. Há quadrinistas brasileiros escrevendo e lançando *graphic novels* nos Estados Unidos ( como os gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá) e na Europa (como Marcelo Quintanilha). Definitivamente, o cenário é outro. Tanto que o próprio Mutarelli,

---

<sup>82</sup> Produzido também pela RT Features.

que já havia anunciado a sua aposentadoria dos quadrinhos, voltou a trabalhar no gênero, a convite da Quadrinhos na Cia.

Em outubro de 2005, críticos da revista *Time* fizeram uma lista dos melhores romances em língua inglesa de 1923 (ano em que surgiu a revista) até então. O que chamou atenção dos leitores - e o que seria um marco para os quadrinhos - foi o fato de que a lista incluiu um romance gráfico. Ele era descrito pela publicação com respeito e entusiasmo : "*Watchmen* é um romance gráfico - um quadrinho com a extensão de um livro e com ambições que vão muito além das circunscrições do gênero. [...] É uma leitura vibrante e avassaladora, além de ser uma divisória na evolução de uma mídia ainda jovem"<sup>83</sup>.

Em 2008, enquanto eu já era aluna de um curso de Letras, ainda fazia listas pessoais de "próximas leituras" que separavam "romances-romances" e romances gráficos, dando prioridade aos primeiros. Se tomarmos o meu comportamento de leitora como representativo, a comparação revela uma defasagem. Nos últimos anos, porém, ela vem diminuindo. Encorajado também pelo sucesso no exterior, o romance gráfico tem hoje mais visibilidade no mercado brasileiro. Muitas obras nacionais já não ficam atrás das estrangeiras no que diz respeito ao seu conteúdo e expressividade ou no quesito da qualidade das publicações. Por isso, acredito que é chegada a hora de haver mais estudos que acompanhem esse fenômeno por aqui.

Espero, portanto, que esta dissertação colabore para que a permeabilidade em progresso entre as categorias literatura e quadrinhos seja percebida por mais leitores brasileiros. Quem sabe, assim, o contato deles com essa forma de arte na vida adulta não seja tão adiado quanto foi para mim.

---

<sup>83</sup> "*Watchmen* is a graphic novel — a book-length comic book with ambitions above its station." "*Watchmen* is a heart-pounding, heartbreaking read and a watershed in the evolution of a young medium." Disponível em: <<http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/>>. Acesso em 12 /03/2015.

## Referências bibliográficas

BÁRBARA, Vanessa; NESTI, Fido. **A máquina de Goldberg**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

BARBOSA, Luiz Guilherme. **Voz sem boca**. Jornal Rascunho, dezembro de 2014.

Disponível em <http://rascunho.gazetadopovo.com.br/voz-sem-boca/> Acesso em 14/01/2015

BOURDIEU, Pierre. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

BRESSANE, Ronaldo; COBIACO, Fábio; ACHER, Eric. **VISHNU**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

CAETO. **Memória de Elefante**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

CIRNE, Moacy. **A Explosão Criativa dos Quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CHARTIER, Roger. **Pierre Bourdieu e a história: debate com José Sérgio Leite Lopes**. In: Revista *Topoi*, Rio de Janeiro, mar. 2002, p. 139-182.

COUTINHO, Rafael; GALERA, Daniel. **Cachalote**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DALCASTAGNÈ, Regina (org.). **Histórias em Quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012.

DÜRRENMATT, Jacques. **Bande Dessinée et Littérature**. Paris: Classiques Garnier, 2013.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, Coleção Debates, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista.** Trad. Luís Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Narrativas gráficas - princípios e práticas da lenda dos quadrinhos.** Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2013.

FIGUEIREDO, Vera Follain de. **Narrativas Migrantes: literatura, roteiro e cinema.** Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio: 7Letras, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** São Paulo: Annablume, 2011.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade.** São Paulo: Annablume, 2008.

FRAIA, Emilio; RIBATSKI, DW. **Campo em Branco: Lembrança de 1987.** São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

FREITAS, Angélica; ODYR. **Guadalupe.** São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

GARCÍA, Santiago. **A novela Gráfica.** Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes - Selo Martins, 2012.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Questões para Hans Ulrich Gumbrecht.** In: Floema - Caderno de Teoria e História Literária, Ano 1, Nº 1. p. 13-42, outubro de 2005.

HUYSSSEN, Andreas. **Memórias do Modernismo.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

\_\_\_\_\_. Literatura e cultura no contexto global. In: MARQUES, Reinaldo; VILELA, Lúcia Helena (org.) **Valores: Arte, mercado, política.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

ISER, Wolfgang. A interação do texto com o leitor. In: LIMA, Luiz Costa ( org. e trad.) **A Literatura e o Leitor: textos de estética da recepção.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

JAMESON, Fredric. **Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios de Fredric Jameson.** Org. e trad: Ana Lúcia Almeida Gazolla. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.

KARTALOPOULOS, Bill. **Why Comics are more important than ever?** Artigo para o jornal Huffington Post de 28 de outubro de 2014.

Disponível em:

[http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter\\_b\\_6056736.html](http://www.huffingtonpost.com/bill-kartalopoulos/why-comics-matter_b_6056736.html)

Acesso em 27/11/2014

KYLE, Richard. **The future of comics**. In: *Wonderworld* 2, novembro de 1964.

Reedição do artigo disponível em versão online:

<http://www.thecomicbooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf> Acesso em 9/12/2014

LEVINSON, Jerrold. **Hybrid Art Forms**. In: *Journal of Aesthetic Education*. Vol. 18, nº4, 1984.

MARION, Philippe. **Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur ( essai sur la bande dessinée)**, Louvain-la-neuve: Academia, 1993.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos**. Trad. Roger Maioli. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

MITCHELL, W.J.T. **Picture Theory**. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.

\_\_\_\_\_. **Showing Seeing: a critique of visual culture**. In: *Journal of Visual Culture*, Vol 1(2):165-181, 2012.

\_\_\_\_\_. **'What is visual Culture?'**, In: Irving Lavin ( ed.) *Meaning in the Visual Arts: Views from the Outside*. p. 207-201. Princeton:Princeton Institute of Advanced Study, 1995.

MOYA, Álvaro de. **A reinvenção dos quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2012.

MOYA, Álvaro de.( org.) **Shazam!** São Paulo: Editora Perspectiva, Coleção Debates, 1977.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado:palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PAOLUCCI, Philippe. **Jacques Dürrenmatt, Bande dessinée et littérature** In: *Questions de communication*, 25: p. 370-372, 2014.

PELLEGRINI, Tânia. **Ficção brasileira contemporânea: ainda a censura** In: Acta Scientiarum, Maringá, 23(1): p.79-86, 2001.

RAMOS, Paulo. **Revolução do Gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil**. São Paulo: Devir, 2012.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, **Diego**. **Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias Distintas para um Mesmo Rótulo**. In: II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico, 2011, Brasília. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011.

Versão online disponível em:

[http://www.gelbc.com.br/pdf\\_jornada\\_2011/paulo\\_amos\\_diego\\_figueira.pdf](http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_amos_diego_figueira.pdf) Acesso em 05/11/2014

SATRAPI, Marjane. **Persépolis (1,2,3,4)**. Trad. Paulo Wernek. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHØLLHAMMER, Karl. **Além do Visível: o olhar da literatura**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.

\_\_\_\_\_. **Ficção Brasileira Contemporânea**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

\_\_\_\_\_. **Realismo Afetivo – Evocar realismo alem da representação**. Cadernos de Literatura Brasileira, n. 39, 2012.

SHAW, Dash. **Umbigo Sem Fundo**. Trad. Érico Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

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

SPIEGELMAN, Art. **Maus: a história de um sobrevivente**. Trad. Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

## Entrevistas<sup>84</sup> com Emilio Fraia e DW Ribatski, autores de *Campo em Branco*

1- Em 1964, Umberto Eco publicou *Apocalípticos e Integrados*, obra pioneira, dentre outros motivos, por incluir análises de quadrinhos. Nela, o crítico o italiano diz que: “todos os que pertencem à comunidade se tornam, em diferentes medidas, consumidores de uma produção intensiva a jato contínuo, elaboradas industrialmente em série (...). O mundo do Superman é também o mundo dos homens de hoje”. Em que medida o mundo da sua infância era também o mundo dos heróis e personagens dos gibis? Como era o seu convívio com os quadrinhos quando pequeno e que leituras mais te marcaram?

**FRAIA** - Eu cresci, como boa parte da minha geração, usando camisetas, calças de pijama e mordendo lápis e brinquedos de borracha do Mickey. Aprendi a ler antes de ir para a escola, aos cinco anos, com um gibi do Mickey. Depois, passei a gostar mais dos patos da Disney -- Tio Patinhas, Pato Donald, Huguinho, Zezinho, Luisinho. Amava Ducktales, o Zé Carioca, Gastão, Madame Mim, a Maga Patalógica. Eu recortava tirinhas do Calvin do jornal. Numa viagem para Buenos Aires, aos onze anos, meu pai me deu de presente um álbum do Asterix, que li e reli durante muito tempo. Eu colecionava gibis da Mônica, do Cebolinha, Cascão, Magali, os Almanacões de Férias. Também gostava do Recruta Zero, das histórias do Snoopy e da Mad, a revista, principalmente uma seção chamada “A Mad Look At...”, desenhada por um espanhol radicado nos Estados Unidos, Sergio Aragonés -- eram quatro ou cinco páginas sem diálogos com tirinhas relacionadas a um determinado tema, como “Mad vê o namoro” ou “Mad vê os contos-de-fada”, passando por “instrumentos musicais”, “enfermeiras”, “dinossauros”, “camping”, “serviço militar”, “zumbis” “aquecimento global”, “cabelo” etc. Dos desenhistas brasileiros da Mad eu gostava do Ota. Uma vez ganhei uma coletânea de contos do Kafka em quadrinhos, ilustrados por um uruguaio, Leo Durañona. Aquilo me impactou, sobretudo a adaptação de “Na colônia penal”. Nunca gostei de quadrinhos de super-heróis. Depois, mais velho, li a adaptação do David Mazzuchelli para o “Cidade de vidro”, do Paul Auster, e os livros do Crumb, do Will Eisner. Dos mais recentes, gosto do “Umbigo sem fundo”, do Dash Shaw. Entre os brasileiros, tem muita gente boa como o Rafael Sica, o Rafa Coutinho, o Guazelli, o DW, entre outros.

**DW** - Analisando em retrospecto, o mundo dos quadrinhos na minha infância tocava vários pontos importantes: foi minha introdução à leitura, à idéia em si de narrativa e, por tabela, a vários arquétipos e referências mitológicas. Foi também meu primeiro contato com a arte, que acabou por tornar-se foco da minha vida (nem meus pais, nem nenhum parente tem essa verve, foi adquirida de forma totalmente individual graças aos quadrinhos). E por fim, neste mundo absurdamente injusto, a virtude dos super heróis de alguma forma me inspirava a (tentar) ser idealista ao invés de ceder e fazer parte da programação ‘leve vantagem no que puder’. De autores de quadrinhos eu lia principalmente Chris Claremont, John Byrne, Alan Moore, Grant Morrison, Bill

<sup>84</sup> As entrevistas foram realizadas via e-mail. DW Ribastki respondeu às perguntas no dia 29/11/14 e Emilio Fraia em 19/12/14. Como algumas das perguntas coincidem, fundi as duas em um só corpo de texto, embora tenham sido respondidas separadamente.

Watterson, Marv Wolfman, Frank Miller, Stan Lee, etc, grandes escritores que na minha opinião influenciaram fortemente a onda de seriados atual, e cujas adaptações cinematográficas não se comparam.

2- DW, também em Apocalípticos e Integrados, Eco afirma que: “Entre o consumidor de poesia de Pound e o consumidor de um romance policial, de direito, não existe diferença de classe social ou de nível intelectual. Cada um de nós pode ser um e outro, em diferentes momentos do mesmo dia”. Sabemos que o leitor contemporâneo goza de mais liberdade do que nunca para passear por variadas leituras e não necessariamente hierarquizar suas influências. De que maneiras as suas mais diversas referências do universo das imagens – das artes conceituais aos personagens da Disney - influenciaram a definição do seu estilo? Como essa formação eclética aparece em Campo em Branco?

**DW** - Com certeza existe esta tentativa de amálgama. Me é um pouco estranho ter que escolher entre conceitualizar, experimentar, ter um background de pesquisa e referências, e ao mesmo tempo ultrapassá-las através da experiência prática como sugere as Artes Plásticas ou ficar com os cânones e convenções específicas das Histórias em Quadrinhos. Prefiro trabalhar com as duas coisas, quanto mais eu desconhecer o final do processo em que trabalho mais me interessa em explorá-lo. O trabalho do Lichtenstein é, de certa forma, um comentário sobre isso, sobre o ‘valor’ de uma obra dependendo o contexto. Não entenda valor aqui como relativo a qualidade, função, importância e nem mesmo no aspecto financeiro. O pensamento artístico fica as vezes preso dentro desses parâmetros superficiais, de comparação, esquecendo que a arte é toda uma questão sem resposta, que é ao mesmo tempo espiritual e aritmética. No ‘mundo real’ quadrinhos são menores porque são feitos pra serem populares, reproduzíveis, descartáveis, é o primo caipira da arte. Curto igualmente a fluidez errática de um Egon Schiele tanto quanto as definições, ousadamente pragmáticas de um Jack Kirby. Os quadrinhos tem toda essa linguagem própria, visual e narrativa. Em diversos momentos, especialmente na criação do Campo em Branco existiu a preocupação em diferenciar a linguagem de alguma que serviria, por exemplo, para um storyboard ou para um ‘livro ilustrado’. Em alguns momentos tenho em mente a idéia de uma pintura, na qual você tem uma imagem estática que representa, por vezes, todo um entorno subjetivo e mutável. Por isso é importante escolher A imagem certa, com A forma correta e que ao mesmo tempo não interrompa o fluxo do conjunto da obra. Existiu uma espécie de compromisso em enfatizar a visualidade da obra como algo vivo e não subjugado simplesmente à história.

3-Fraia, você acredita que essa liberdade do leitor contemporâneo possa ter reflexos também nos procedimentos de escrita e, claro, nas obras dos autores da sua geração?

**FRAIA** - Creio que sim. Aos dezoito, vinte anos, eu seguia me interessando intensamente por quadrinhos, revistas (coleionei durante muito tempo revistas de música, de videogame etc.), RPGs, tudo isso que é considerado "menor", "entretenimento". Mas lia também Flaubert, Cortázar, Borges, Salinger, Poe, Babel, Kafka, Bioy Casares, livros de aventura ("Tom Sawyer", "A ilha do tesouro", "Os meninos da rua Paulo") etc. Não saberia dizer sistematicamente quais são os reflexos dessa experiência, dessa mistura, na minha maneira de escrever e de pensar o mundo (muito menos na da minha geração), mas sem dúvida existe um impacto.

4- Você trabalha como professor e já deu oficinas sobre Histórias em Quadrinhos Autorais. Para você, o que faz com que um quadrinho possa ser considerado “autoral”?

**DW** -Já tive muitas discussões sobre o assunto. O termo “autoral”, ao mesmo tempo que pode ser lido como simplesmente “arte sem crivo editorial”, tinha intenção, ao menos na minha cabeça, de substituir o termo “quadrinho alternativo” que apareceu pra mim e para os meus amigos nos anos 90, junto com a onda pós-Nirvana, uma espécie de punk-artsy, o tal ‘indie’. Enquanto na música a coisa se tornou perigosa, nos quadrinhos, dada a sua menor cotação, a coisa era (ou parecia) mais tru. O quadrinho alternativo englobava HQ’s que não se encaixavam facilmente nos gêneros padrões (ex: super heróis, juvenis, terror, erótico, etc). Crumb é o ápice. Quadrinhos mais existenciais, experimentais, com referências mais específicas ao submundo, à história paralela e a perversões, próprias ou não. Contava quase sempre com forma, estrutura narrativa, texto fora dos padrões e metalinguagem. Mas sendo realista, hoje em dia penso que é bem confuso. Se alguém fizer um super herói, cheio de clichês e lançar sozinho, isso também não é autoral? Acho que a discussão começa a perder a importância aí.

5- Termos como “quadrinhos autorais”, “romances gráficos” e “novelas gráficas” fazem parte de um vocabulário que vem sendo evocado em meio à necessidade de dar nomes condizentes aos novos impulsos criativos no cenário dos quadrinhos brasileiros. Afinal, muitos trabalhos vêm, de fato, se diferenciando daqueles quadrinhos que correspondem mais ao que já está estabelecido no senso comum do que viria a ser um quadrinho (obras pautadas nas publicações em “séries”, associados à infância ou às sagas de heróis ou, ainda, que buscam a sátira política e efeitos humorísticos). No entanto, a nova terminologia muitas vezes tem sido também alvo de críticas. Alguns afirmam que, ao se agarrar a classificações literárias, elas deixam implícito que os quadrinhos dependeriam da interseção com a literatura para ter reconhecido seu caráter artístico. Você acha que essa polêmica é produtiva? Se sim, em que sentido? Se não, por quê?

**DW** - Entendo o uso de termos que tentam recolocar os quadrinhos na visão geral das pessoas ao mesmo tempo que rejeito-os. Realmente não tenho tempo pra isso. : p

6- Vamos partir agora do entendimento de que quadrinhos e literatura são linguagens que, embora autônomas, têm buscado cada vez mais diálogos. Que mudanças culturais e mercadológicas têm, a seu ver, propiciado mais enfaticamente essa troca?

**DW** - Talvez o esgotamento de certos recursos. Não vejo isso tanto na literatura, mas mais no audiovisual. Os seriados de TV tem ganhado do filme longa, fechado, utilizando um formato utilizado pelos quadrinhos há várias décadas. Grosso modo, seriar a narrativa tende a deixá-la menos a mercê de clichês e de se tornar previsível.

7- Fraia, em entrevista ao Estadão, você afirmou que para compor a ambientação de Campo em Branco se inspirou em filmes de Roman Polanski e Coppola, dentre outros. Quais são, a seu ver, as principais interseções entre a linguagem cinematográfica e a de um romance gráfico?

**FRAIA** - Ao longo do processo de realização da HQ fui entendendo que para comunicar certos climas, ritmos, tempos e intenções que estavam na minha cabeça, eu deveria pensar visualmente. Parece óbvio, mas no início isso não estava tão claro para mim. Numa HQ, os climas, ritmos etc. tem a ver com o aspecto visual, com a maneira de decupar as cenas,

de pensar como a história avança de um quadro para o outro, de uma página para a outra. Isso tem bastante a ver com cinema -- a montagem, a disposição dos elementos, a aparência dos personagens. Mas ao mesmo tempo há especificidades da HQ. Existe um aspecto material mesmo, de as páginas serem viradas, que só existe na HQ -- e cada página ou quadro pode, por exemplo, exigir um tempo diferente do leitor, prolongar ou comprimir a sensação de tempo. Foi interessante ver como esses e outros efeitos são criados num romance gráfico. Na história em quadrinhos, a forma está no traço, na disposição e tamanho das imagens, no avançar pelas páginas -- há uma sintaxe muito particular, e é ela que vai determinar o ritmo, o foco narrativo, o tom, e dialogar com a trama.

8- Vocês poderiam explicar um pouco melhor quais foram o papel e a importância do intermédio do selo Quadrinhos na Cia, do Joca e da RT/ Features na viabilização desse trabalho a quatro mãos?

**DW**- Tudo partiu do Joca, que trabalhava na RT e criou esse projeto depois de saber que o Rafa Coutinho e o Daniel Galera estavam trabalhando em uma HQ juntos (Cachalote). A RT nos pagou pela produção e comprou os direitos autorais para audiovisual (será que sai?). A Cia entrou bem depois como parceira. Com isso ganhamos o sensacional André Conti como editor.

**FRAIA** - O Joca Reiners Terron trabalhava em projetos para a RT/Features, do Rodrigo Teixeira. Entre eles, este, em parceria com a Companhia das Letras, de unir escritores e quadrinistas para produzirem obras inéditas. Fizemos um chamado público para que os interessados enviassem sinopses que seriam avaliadas. Eles escolheriam algumas delas para produzir. Eu enviei a premissa do "Campo em branco" -- dois irmãos se reencontram depois de dez anos vivendo longe um do outro, refazem uma viagem da infância. Eles gostaram, e então o Joca propôs que eu conhecesse o DW Ribatski. Fomos apresentados, achei legal o trabalho dele (com um pé no nonsense, nas artes visuais) e começamos o projeto.

9- Antes de trabalhar com Emilio Fraia em Campo em Branco, você já havia publicado romances gráficos em que tanto o texto quanto os desenhos são de sua autoria. Quais as diferenças entre criar sozinho e produzir um romance gráfico em parceria?

**DW** -Bom, por mais que as pessoas me vejam muitas vezes como ilustrador, não é bem assim, o texto e o visual do meu trabalho são indissociáveis (acho que no caso da maioria dos casos de quadrinhos autorais). Esta parceria do Campo em Branco foi uma experiência sensacional, foi ótimo trabalhar com um escritor/editor do calibre do Fraia durante tanto tempo. Com certeza somou e muito na minha visão de trabalho.

10- O fato da história de Campo em Branco não ter sido criada como um roteiro pronto e então, depois, desenhada -- como acontece em outros projetos - teve impactos na dinâmica de trabalho entre vocês? E quanto ao longo período de gestação, como ele contribuiu para que vocês encontrassem um caminho comum de criação?

**DW** - Com certeza. O projeto tornou-se orgânico, como um serzinho vivendo passo a passo e aprendendo quem é ao longo da sua existência. Um trabalho de calma e que foi o melhor modo de conseguir o efeito desejado, como citou Lielson Zeni em um artigo: uma

sensação de presentificação, que era desde sempre, objetivo maior que chegar a uma virada surpreendente no final.

**FRAIA** - Certamente. Cada vez mais acredito nisso: a forma como é conduzida a criação, o processo de trabalho, tem um impacto intenso no resultado final. No "Campo em branco", fomos ao longo do tempo compreendendo a história que gostaríamos de contar. Conversamos muito, brigamos, discutimos, nos empolgamos. E nos aproximando de algumas perguntas. Por que o irmão mais novo decide procurar o mais velho? Por que o irmão mais velho propõe que refaçam a tal viagem da infância? O que de fato, objetivamente, acontece durante a jornada? Foi um pouco caótico, é verdade -- e a trama é assim também. Mas muito instigante.

11- Tornou-se lugar comum dizer que a escrita é um trabalho solitário. Gabriel García Márquez sintetizou essa ideia quando declarou: "A criação intelectual, o mais misterioso e solitário dos ofícios humanos." Cristovão Tezza, reafirmou essa noção, recentemente, em entrevista: "Começamos a escrever para representar o mundo e a escrita acaba nos representando. É um trabalho solitário, uma solidão muito povoada, cheia de vozes, teias, armadilhas e surpresas". Antes de trabalhar com DW Ribatski em Campo em Branco, você já havia publicado outro trabalho realizado em parceria: o romance O Verão do Chibo, com a Vanessa Bárbara. Envolver-se também em trabalhos de colaboração e escolher companheiros de criação por afinidade artística e pessoal seriam maneiras de desmitificar a ideia, um pouco romântica, do autor que se isola? Você acredita que a sua geração incorpora com mais naturalidade essa dinâmica de criação que visa a um resultado que ultrapasse as intenções e possibilidades individuais?

"Quando duas pessoas escrevem juntos, e não são vaidosas, o resultado é melhor do que quando trabalham separadas", dizia o Adolfo Bioy Casares, que escreveu uma série de histórias em dupla com o seu amigo Jorge Luis Borges. Costumo dizer que é mais difícil do que parece e mais possível do que se pensa. Do ponto de vista prático, é como ter um editor e revisor embutidos. No caso do "Campo em branco", é como se eu estivesse o tempo todo editando a produção do DW, o que foi de fato foi acontecendo: para chegar às 180 páginas do romance gráfico, ele deve ter desenhado mais de 300. Há também a ideia de que, a partir do cruzamento de dois mundos, surge um terceiro. E criar em dupla é, de certa forma, não ter medo dessa "contaminação". Gosto de pensar que eu nunca teria feito esses livros do jeito que eles são sozinho -- nem a Vanessa nem o DW. E acho que é interessante pensar no surgimento dessas parcerias num contexto em que a ideia de autoria vem perdendo força e sendo questionada. Pode ser uma boa linha investigativa. Outra possibilidade: investigar o impacto da criação em dupla nas histórias, nos enredos, na forma. Enquanto estava trabalhando nesses dois livros, muitas vezes eu pensava: estou escrevendo histórias cujo tema secreto é justamente a impossibilidade de comunicação entre duas pessoas. Às vezes penso no "Verão do Chibo" e no "Campo em branco" como livros sobre o mal-entendido.

12- O que eu percebo é que as afinidades entre a literatura e as artes plásticas e visuais contemporâneas são anteriores e independentes do surgimento de trabalhos a quatro mãos. Aliás, me parece que é justamente a percepção de que há visões de mundo e de arte comuns o que tem motivado encontros propriamente ditos. Você concorda? Que afinidades você enxerga - seja nas temáticas, nas questões estéticas ou na postura em relação às gerações que lhes antecederam -- entre os trabalhos de autores como você e o

Daniel Galera e artistas da cena das HQs, como Rafael Coutinho, Ribatski, o Caeto, Fábio Moon, Gabriel Bá e outros?

**FRAIA** - Acho que muitas vezes as afinidades já existem, mas elas acabam sendo adensadas. E durante processos como esses, os parceiros acabam se contaminando (algo que considero positivo, mas que alguns podem encarar como algo não tão bom). Não saberia dizer que afinidades são essas, mas sei que sem dúvida acabei sendo influenciado pela visão de mundo do DW.

13- De que formas as experiências na produção de quadrinhos podem, por sua vez, contribuir para nova geração de autores nacionais? São projetos paralelos que apenas “arejam” a criatividade de quem trabalha com o que tradicionalmente se estipulou como “literário” ou são mais que isso?

**FRAIA** - No meu caso, penso que foi muito empolgante trabalhar com o DW e conhecer mais de perto a máquina da graphic novel, que tem seus parafusos próprios.

14- “Ficou claro ou quer que eu desenhe?” é o tipo de anedota que exemplifica o quanto o senso comum associa automaticamente o gesto de desenhar com o representar um “real palpável”. Ilustrar costuma ser entendido, assim, como sinônimo de exemplificar, demonstrar, desfazer ambiguidades. A força de Campo em Branco, entretanto, está justamente na maneira como as imagens exploram os vazios da memória afetiva do protagonista. O crítico Moacyr Cirne, um dos pioneiros no estudo da linguagem dos quadrinhos no Brasil, certa vez afirmou que “a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre o salto de imagem em imagem, fazendo da elipse a sua marca registrada: a narrativa dos quadrinhos funda-se sobre a descontinuidade gráfico-espacial, portanto”. De que forma as estratégias narrativas de Campo em Branco - e o seu traço - exploram esse potencial da linguagem dos quadrinhos?

**DW** - Exato, existe essa busca de explorar/desvendar a sintaxe própria dos quadrinhos ao invés de usar o desenho como um “facilitador”. A junção imagem + texto + narrativa deve criar um contexto próprio. O Duchamp, o Magritte, o Picasso debateram já há muito tempo a questão das imagens e sociedade e acho que ainda são fontes clássicas, perdoe o trocadilho.

**FRAIA**- Num texto sobre o livro, o crítico Mario Bresighello, que é um estudioso das HQs, escreveu que o "Campo em branco" trata daquilo que "parece oculto, ausente ou que fica subentendido". E diz: "Se fizermos uma analogia com a função da cor branca na linguagem das HQs, logo percebemos estar diante de uma obra-prima. A novela gráfica é um exemplo de estilo figurativo que tem nos jogos com o branco um de seus pontos de força. Nela, a cor é usada até mesmo como textura, um papel que, em geral, cabe ao preto. Aqui, o projeto gráfico em preto, dois tons de azul e branco, é perfeito para a história". A gente queria explorar essa ideia do espaço em branco, repleto de significado. O espaço em branco é o contrário da certeza e da assertividade, e é um conceito muito gráfico também, bom para uma história visual. Tentamos trabalhar isso no nível do enredo (dois irmãos que tem poucas memórias em comum) e da forma (há saltos temporais, as lembranças se interpõe, há quadros e balões em branco propriamente). É a cor da falta, daquilo que não se diz ou não se entende, da ambiguidade, da incompletude, da elipse.

15- Fala-se muito, hoje, sobre a “necessidade da criação de um mercado de quadrinhos no Brasil”, pra permitir a continuidade das publicações e a remuneração dos autores. Você acredita que o recente aumento na produção de romances gráficos pode contribuir para a consolidação do público leitor e de uma crítica especializada em quadrinhos no Brasil?

**DW** -Não sei. Não me interessa muito pelo mercado, não vivo disso, tenho uma visão bastante romântica do 'papal' da arte. Tenho impressão que o número de leitores jovens tem diminuído muito, ou talvez ele tenha aumentado pra experiências diferentes das que me interessam mais.

**FRAIA**- Não saberia responder com muita propriedade. Mas acho que sim, porque se a gente pensar bem é um projeto histórico, o fato de unir escritores jovens a artistas visuais para a criação de histórias inéditas. Sem falar que isso aproxima os públicos da literatura e dos quadrinhos, e estabelece um diálogo interessante.

16- E quanto às publicações (selos e editoras) independentes, como você enxerga o papel delas hoje e o seu potencial no Brasil?

**DW**- Acho que tivemos um período bem rico nesse sentido, muitas editoras e selos, mas talvez agora tenhamos dado uma estagnada, não que isso seja necessariamente ruim.

17- Os diálogos de Campo em Branco foram todos feitos à mão, sem o uso de uma fonte específica. Para o romance de 176 páginas, você desenhou mais de 300, que foram selecionadas e editadas. Que sentidos ganha, em plena era digital e midiática, o gesto de optar por contar uma história de temática adulta fazendo uso de uma sequencia de enquadramentos que conjugam – não sem muitas conversas entre os autores - texto e desenho? De recusar o pronto, o digital, o automático? De recorrer ao manual, ao analógico, ao traço estilizado?

**DW**- Nessa era de ‘facilitações’ as pessoas esquecem (e eu esqueci por um tempo) que toda e qualquer especificidade de um trabalho artístico o modifica. Na física quântica existe uma premissa de que você não pode nem mesmo analisar uma partícula ou uma onda sem, automaticamente, modificá-la. Se você simula, por exemplo algum tipo de distorção (os famosos ‘defeitos especiais’ como diz meu mestre Guilherme Caldas), isso não engloba as características não planejadas que podem surgir da técnica manual, pode até ter elementos improvisacionais do método digital, mas fato é que cada coisa é uma coisa, por mais que o olhar superficial nem sempre detecte esse tipo de coisa. Desde que voltei a pensar sobre isso, influenciado principalmente pelas artes plásticas comecei a tentar buscar algumas questões relativas à gravura, principalmente serigrafia e aos quadrinhos da era pré-digital. Um pensamento de brincar com a questão da aura e da reprodutibilidade no mesmo material.