



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

TESE DE DOUTORADO

**Teorizando os quadrinhos: imagens de
especificidade e hibridez na concepção da Nona Arte**

Jorge Alam Pereira dos Santos

Brasília /2017



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Teorizando os quadrinhos: imagens de especificidade e hibridez na concepção da Nona Arte

Trabalho apresentado à Banca Examinadora de
Exame de Qualificação de Tese como requisito
parcial para obtenção do grau de Doutor em
Comunicação

Linha de Pesquisa: Imagem, Som e Escrita
Orientadora: Prof. Dr. Susana Dobal

Brasília /2017

JORGE ALAM PEREIRA DOS SANTOS

**Teorizando os quadrinhos: imagens de
especificidade e hibridez na concepção da Nona Arte**

Trabalho apresentado ao programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Brasília/UnB como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Comunicação Social

Linha de Pesquisa: Imagem e Som

Orientadora: Prof. Dr. Susana Dobal

Aprovada em 20/12/2017.

Banca Examinadora:

Prof.^(a) Dr.^(a) Susana Dobal - UnB
Orientadora

Prof.^(a) Dr.^(a) Edgar Franco –UFG

Membro Externo

Prof.^(a) Dr.^(a) Willian Alves Biserra –UnB

Membro externo

Prof.^(a) Dr.^(a) Gustavo de Castro - UnB
Membro interno

Para saudosa Dona Berenice

Agradecimentos

À orientadora das orientadoras, Susana Dobal, pela paciência, rigor, incentivo e profissionalismo que metamorfosearam um filósofo em um pesquisador em Comunicação.

Aos demais professores do Programa de Pós-Graduação, em especial aqueles que deixaram marcas indeléveis e vozes ecoantes nesse trabalho: Elen Geraldês, Selma Regina Nunes Oliveira, Luís Cláudio Martino, Tânia Montoro e Gustavo de Castro.

Aos sempre atenciosos e diligentes servidores que tocam a secretaria do PPG-COM.

Aos familiares: Nayara de Andrade, pelo suporte e inspiração; Dionísio, meu carinhoso filho, Nonato, o terno padrinho e meus irmãos.

Aos colegas e também pesquisadores, pelo compartilhamento de experiências e ansiedades, Ciro Inácio Marcondes, Rafael Castanheira, Natália Horta, Aínda Feitosa, Alberto Marques e tantos outros.

Aos grandes amigos de trabalho, de coração, de futebol, de yoga ou de teoria: Dani de Souza, Murilo Seabra, Julio Cabrera, Juana Lucini, Marcos Paiva, Fabiany Venturini, Carlos André de Aquino, Anne Rosignoli, Viviane Fernandes, Andréa Macedo, Carla Galdani, Gilson Matilde Diana, Marcos Valério XR, Renato Madsen, Léo Pimentel, Paulo Ramos, Edgar Franco, Guilherme, Willian Alves, Waldomiro Vergueiro, Antônia Maria, João Filho, Kleyland, Mário Sérgio, Raissa Zocal, Pri Leite, e todo pessoal da pelada da história.

Todos estão aqui em modo *sine qua non*

A existência e a inexistência geram-se uma pela outra
O difícil e o fácil completam-se um ao outro
O longo e o curto estabelecem-se um pelo outro
O alto e o baixo inclinam-se um pelo outro
O som e a tonalidade são juntos um com o outro
O antes e o depois se seguem um ao outro
Portanto O Homem Sagrado realiza a obra pela não-ação
E pratica o ensinamento através da não-palavra
Os dez mil seres fazem, mas não para se realizar
Iniciam a realização, mas não a possuem
Concluem a obra sem se apegar
E justamente por realizarem sem apego
Não passam

(Tao Te Ching, Poema 2)

RESUMO

O presente trabalho versa sobre a desconhecida e popular arte dos quadrinhos, uma mídia onipresente nas culturas urbanas contemporâneas, nas cavernas do passado e do futuro, nos monumentos construídos sob os princípios que regem sua criação: o da sequência de imagens, da sobreposição e interpelação mútua de códigos visuais e verbais, da vazão expressiva das potências do onírico, da aventura das viagens (espaciais ou interiores), do humor, da tolice alienada e escapista à profundidade engajada. Em suma: este trabalho versa sobre nossas companheiras de primeira infância e de seus retornos nostálgicos, as histórias em quadrinhos. Ele o faz tentando articular essa multiplicidade de apresentações e possibilidades em duas categorias fundamentais, que se apresentam como opostos irreconciliáveis e irresistivelmente atraentes quando pensamos em quadrinhos: o polo da singularidade inigualável de seus efeitos e características, representado pela adesão às imagens de especificidade midiática, formulada desde Lessing até os dias atuais; e o polo da hibridez, da continuidade, do trânsito e tráfico de temas e técnicas entre as artes, que remonta ao *dictum* latino *ars una species mille*. Especificidade e hibridez são, portanto, as categorias analíticas a partir dos quais orbitam três núcleos de questões relativas à mídia e sua relação com as demais artes: (1) O que são os quadrinhos? Como diferenciá-los, nominá-los e lidar com sua resistência a classificações estanques? (2) Como eles funcionam? Quais são seus elementos constituintes? Como seus elementos se comportam em relação ao papel tradicional atribuído aos signos imagéticos e verbais? (3) Como eles funcionam em relação a outra mídia como o cinema? Como as abordagens do funcionamento da mídia se comportam em uma situação empírica de relação ocasionada pelas adaptações cinematográficas? O que se “perde” e que se “ganha” em uma adaptação? É possível (ou desejável) uma adaptação fiel de quadrinhos? Além de lançar luz e revelar problemas tradicionais e novos colocados pelos quadrinhos, esse trabalho procura demonstrar a persistência das duas imagens aludidas na concepção das artes e mídias.

Palavras Chaves: Quadrinhos; especificidade midiática; artes híbridas, adaptação cinematográfica;

ABSTRACT

The present work deals with the unknown yet popular art of comics, a ubiquitous media in contemporary urban cultures, in the caves of past and future, in the monuments built under the principles that govern its creation: image sequencing, mutual overlap and interpellation of visual and verbal codes, expressive flow of dreamlike powers, the adventure of travel (outer or inner), humor, alienated and escapist foolishness to engaged depth. In short: this work is about our early childhood companions and their nostalgic returns, the comic books. It does this by trying to articulate this multiplicity of presentations and possibilities into two fundamental categories, which present themselves as irreconcilable and irresistibly attractive opposites when we think of comics: the pole of unique singularity of its effects and characteristics, represented by adherence to images of media specificity, formulated from Lessing to the present day; and the pole of hybridity, continuity, transit and trafficking of themes and techniques between the arts, which goes back to the Latin dictum *ars una species mille*. Specificity and hybridity are, therefore, two analytical categories from which three nuclei of questions concerning the media and its relation to the other arts are approached: (1) What are the comics? How to distinguish them, name them, and deal with their resistance to hermetic classifications? (2) How do they work? What are its constituent elements? How do its elements behave in relation to the traditional role attributed to image and verbal signs? (3) How do they behave in relation to other media such as cinema? How do approaches to media mechanism behave in an empirical relationship situation brought about by film adaptations? What is "lost" and "won" in an adaptation? Is a faithful comic adaptation possible (or desirable)? In addition to shedding light and revealing traditional and new problems posed by the comics, this work seeks to demonstrate the persistence of the two representations alluded to in the conception of the arts and media.

Keywords: comics; media specificity; hybrid arts, screen adaptation;

Lista de Figuras

Figura 1 – <i>Drawing is Fun</i> de Robert Crumb (1969).....	20
Figura 2 – Página da <i>Saga de Fênix</i> (John Byrne, Chris Claremont, 1976).....	30
Figura 3 – Capa da polêmica <i>Crime and Supenstories da EC Comics</i>	37
Figura 4 – Tira de Jornal <i>The Krazy Kat</i>	41
Figura 5 – Imagem de <i>Protanopia</i> de Andre Berg	65
Figura 6 – Imagem da ânfora ática <i>Hércules estrangulando o leão de Neméia</i> de Psíax	67
Figura 7 – Página de <i>Swamp Thing</i> #5 1973	69
Figura 8 – Imagens de <i>Desvendando os Quadrinhos</i>	71
Figura 9 – Imagens de James Cagney em <i>Inimigo Público</i> (1931) e da arte de Bob Kane em <i>Batman</i> # 4 (1941).....	73
Figura 10 Imagem do grupo <i>Laocoonte</i> (Agensandro, Polidoro, Atenodoro, aprox.. 40 A.C)	79
Figura 11 Imagem das <i>As Respigadeiras</i> de Courbert	82
Figura 12 A reincidência das categorias de Lessing em McCloud.....	84
Figura 13– Página de <i>Clyde Fans</i> do canadense Seth	86
Figura 14 – A relação imagem e texto como lugar da especificidade midiática nos quadrinhos em McCloud	87
Figura 15 –Trecho de <i>Desvendando os Quadrinhos</i>	88
Figura 16 –Trecho de <i>Desvendando os Quadrinhos</i>	89
Figura 17 – Imagens de <i>Wilson</i> de Daniel Clowes (2012)	90
Figura 18 – Imagem de <i>Desaplanar</i> de Nick Sousanis (2015)	92
Figura 19 – Imagem de <i>Príncipe Valente</i> de Hal Foster (1937).....	95
Figura 20– Imagem da página de <i>A Midsummer Night's Dream</i> (Gaiman, Vess, 1991)	102
Figura 21 – Requadros de <i>Desvendando os Quadrinhos</i>	113

Figuras 22 – Metáforas espaciais em <i>Desvendando os Quadrinhos</i>	116
Figura 23 Imagem da Coluna de Trajano (Apolodoro de Damascus, 113 D.C)	119
Figura 24 – Trecho de <i>No Coração da Tempestade</i> de Will Eisner (1991)	120
Figura 25 – Imagem das placas da Coluna de Trajano.....	120
Figura 26 – Capa da revista <i>Captain America</i> nº 1	122
Figura 27 – Primeira cena da tapeçaria de Bayeux	123
Figura 28 – Cena 23 da tapeçaria de Bayeux	123
Figura 29– Primeira aparição de <i>Krazy Kat</i> em <i>Digbat Family</i> (1910)	124
Figura 30 – Imagem de <i>The City</i> de Franz Masereel (1925).....	126
Figura 31 Imagem de <i>Na Cozinha da Noite</i> de Maurice Sendak (1970).....	127
Figura 32– Imagem de <i>A família dos Mumins</i> de Tove Jansson (1945).....	128
Figura 33 – Imagem de <i>American Splendor</i> de Harvey Pekar (1976).....	129
Figura 34 – Imagem da tira <i>Far Side</i> de Gary Larson (1980).....	131
Figura 35 – Imagens de <i>Desvendando os Quadrinhos</i> de McCloud	133
Figura 36 – Imagem de <i>Astro Boy</i> de Ozamu Tezuka (1952)	135
Figura 37 – <i>José e Jacó no Egito</i> de Jacopo Pontormo (1518)	137
Figura 38 – Imagem de <i>América</i> de Robert Crumb (1995).....	142
Figura 39 – Imagem de <i>Space Dog</i> de Hendrick Dorgarthen (1994).....	144
Figura 40– Imagem do quadrinho “sem imagem” <i>A Nancy</i> de Ernie Bushmiller.....	147
Figura 41 – Quadrinhos “sem imagem” Matt Maden.....	148
Figura 42 - Tira numerada de <i>Krazy Kat</i> (1916)	151
Figura 43 – Imagem de <i>Notas sobre Gaza</i> de Joe Sacco (2009).....	154
Figura 44 – Imagens do espetáculo <i>Einstein on the Beach</i> (Paris, 2014) de Philip Glass e Robert Wilson.....	159

Figura 45 – Imagem de <i>Lobo Solitário</i> de Kazuo Koike e Goseki Kojima (1970).....	165
Figura 46 – Imagem de William Blake <i>Canções da Inocência & da Experiência</i> (1789).....	171
Figura 47– <i>Doonesbury</i> de Gary Trudeau (1977)	173
Figura 48 – Imagem do ensaio fotográfico <i>Let Us Now Praise Famous Men</i> (1936).....	174
Figura 49 – <i>Cartoon</i> de Peter Arno na <i>New Yorker</i> (1941).....	178
Figura 50 – Ilustração de Barry Moses para a história bíblica do <i>Gênesis</i> (1999).....	180
Figura 51 –Ilustrações de Picasso para a <i>Lisístrata</i> de Aristófanes (1934).....	181
Figura 52 –Ilustração de E.E Shepard para <i>Winnie the Pooh</i> (1926)	182
Figura 53 – <i>Cartoon</i> de Gary Larson <i>Far Side</i> (1985).....	184
Figura 54– Imagem de <i>The Filth</i> de Grant Morrison e Chris Weston (2002).....	186
Figura 55 –Imagem de <i>A Guerra de Alan</i> de Emmanuel Guibert (2000)	188
Figura 56– Imagem de <i>Demolidor o Homem sem Medo</i> de Frank Miller e John Romita Jr (1993)	189
Figura 57 – Imagem da tira <i>Doonesbury</i> de Gary Trudeau (2010).....	190
Figura 58– Imagem de <i>Whaam!</i> de Roy Liechtenstein (1963).....	191
Figura 59 – Arte de Art Spiegelman para <i>Artforum</i> (1990)	192
Figura 60– Imagem da história <i>The night Gwen Stacy died</i> (1973).....	194
Figura 61 – Imagem de onomatopeias para fenômenos mudos nas línguas ocidentais	195
Figura 62– Diferentes usos de <i>doki doki</i> nos Mangás	197
Figura 63 – Imagem de <i>Akira</i> (1998)	198
Figura 64 – Página de <i>I Guess</i> e Chris Ware (1991)	201
Figura 65 – Imagens de <i>Flip in Paradise</i> de Eric Cartier (1990).....	202
Figura 66 – Imagem da taxonomia de transições entre quadros de McCloud em <i>Desenhando os quadrinhos</i>	205

Figura 67 – Fac-símile de <i>Ace Hole, Midget Detective</i> de Art Spiegelman (1977)	207
Figura 68– Imagem de <i>Waiting</i> de Linda Perkson e Dean Haspiel (1996)	209
Figura 69 – A “facilidade” que cada tipo de signo tem para representar determinados conteúdos McCloud (2007)	219
Figura 70 – A facilidade dos quadrinhos em captar o subjetivo através da caracterização icônica dos personagens, McCloud (2005).....	220
Figura 71 – Imagem de <i>Talco de Vidro</i> Marcelo Quintanilha (2015).....	223
Figura 72 – <i>Talco de Vidro</i> e a “afetivação” das paisagens	226
Figura 73– Imagem de <i>Talco de Vidro</i> : o sorriso horrendo de Mário.....	229
Figura 74 – Imagens de <i>Terry e os Piratas</i> (1949).....	245
Figura 75 – Imagem do filme <i>Hiroshima Mon Amour</i> (Resnais, 1959).....	246
Figura 76 –Imagem do pôster de Enki Bilal para <i>Mon Oncle d’Amerique</i> (Resnais, 1980)..	247
Figura 77 – Imagem do filme <i>I Wanna go Home</i> (Resnais, 1989).....	249
Figura 78 –Diferentes pôsteres da campanha promocional de <i>Superman Returns</i> (Singer, 2006).....	253
Figura 79 Imagem de <i>O Escapista</i> de Michael Chabon	256
Figura 80 – Imagem de <i>Epilético</i> de David B. (1996).....	258
Figura 81 – <i>2001 A Space Odissey</i> – versão em quadrinhos de Kirby (1976)	260
Figura 82 – Imagem de <i>Shade o Homem mutável</i> (Milligan;Bachallo, 1990)	262
Figura 83 – <i>Split screen</i> no filme <i>Hulk</i> (Ang Lee, 2003)	279
Figura 84 - Imagem de <i>Batman Ano Um</i> (Frank Miller, David Mazzucchelli, 1987).....	283
Figura 85 –Imagem de <i>O médico e o Monstro</i> (Rouben Mamoulian, 1931).....	287
Figura 86 –Expressões faciais em <i>Como uma luva de veludo moldada em ferro</i> (Clowes, 2002).....	289

Figura 87 – Imagens do desenho de Chester Gould e da maquiagem no ator Willian Forsythe	290
Figura 88 - Imagem de <i>Ghost World</i> de Daniel Clowes (1996).....	293
Figura 89 – Imagem das atrizes Scarlett Johanson e Thora Birch nos papéis de Rebecca e Enid no filme <i>Ghost World</i> (Zwigoff, 2001)	294
Figura 90 – Imagem de <i>Old Boy</i> : anônimo, o captor senta-se ao lado de Gotou.	299
Figura 91 – Imagem de <i>Old Boy</i> : o “suicídio” de Eri	300
Figura 92- Imagem de <i>Old Boy</i> : Gotou se emociona com a canção de Kakinuma	303
Figura 93– Imagem de <i>Old Boy</i> : Gotou e Kakinuma contemplam o Horizonte	306
Figura 94 – Imagem de <i>Old Boy</i> : Gotou interroga Kakinuma	307
Figura 95 – Imagem de <i>Old Boy</i> : A liberdade que vem da prisão.....	310

Sumário

INTRODUÇÃO	17
1.1 -Motivações pessoais: a nostalgia dos espantalhos	26
1.2 -Estado da Arte	32
1.2.1 Descompasso, ausência e antecedentes históricos negativos	32
1.2.2 Retomada, crítica e teorização positiva	38
1.2.3 – Perspectivas teóricas	47
1.2.3.1 – Histórica	47
1.2.3.2 – Análises socioculturais	48
1.2.3.3 – Análises ideológicas	48
1.2.3.4 –Análise de autores	49
1.2.3.5 –Análise econômicas	50
1.2.3.6 –Formalista	50
1.2.3.7 – Psicológica	51
1.2.3.8 – Filosófica	51
1.3 Objeto: o movimento pendular do discurso crítico sobre os quadrinhos	55
1.3.1 - Dois projetos majoritários de pesquisa	58
1.4 Problema: Uma arqueologia do pêndulo	63
1.3.2.1 Imagens de convergência e contaminação	65
1.3.2.2 Imagens de pureza e especificidade	76
2. O PROJETO DEFINICIONAL: O DILEMA ENTRE ESPECIFICIDADE MIDIÁTICA E O CAMPO ARTÍSTICO	97
2.1 Estudiosos, legisladores, literatos: as demandas sociais por uma definição dos quadrinhos	99
2.1.2 A importância da definição para os estudos dos quadrinhos	108
2.2 Os paradoxos da especificidade: a inclusão do distante, a exclusão do próximo .	112

2.2.1 Tipos de definições de quadrinhos	138
2.2.1.1 Definições essencialistas ou “elementais”	139
2.2.1.2 Definições “assumidamente incompletas”	146
2.2.1.3 Definições Sociais	148
2.2.2 Quadrinhos e Literatura: segundo <i>round</i>	153
2.2.2.1 Números	156
2.2.2.2 Má condução	156
2.2.2.3 A questão é problemática	157
2.2.3 A “solução” do impasse literário a partir da noção de arte híbrida	157
2.2.3.1 Justaposição	162
2.2.3.2 Síntese:	163
2.2.3.3 Transformação:	164
3. O PROJETO MECÂNICO: A ESPECIFICIDADE DAS RELAÇÕES IMAGEM E TEXTO NA PRODUÇÃO SENTIDO	167
3.1 Comparações: a relação imagem texto como <i>locus</i> da especificidade no projeto mecânico	170
3.2 Os <i>gag cartoons</i> e o nascimento de um novo regime de relação de signos	174
3.3 O papel ontologicamente estruturador da ilustração nos quadrinhos	179
3.3.1 Uma taxonomia em sentido contrário	185
3.4 Além da oposição dos códigos: quadro níveis de tensões explicitados por Hatfield	199
3.5 Scott McCloud: hibridez, lugar do confronto da imagem e texto e os papéis tradicionais de cada signo	211
3.6 <i>Talco de Vidro</i> : a conquista do verdadeiro sorriso ou a morte	221
4. O PROJETO MECÂNICO: AS ESPECIFICIDADES DOS QUADRINHOS NAS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS	233
4.1 Comparações, quadrinhos e adaptações	235
4.1 Adaptações, ceticismo e arrependimento: o caso Alain Resnais	242

4.1.2 Adaptações: as muitas raízes do desagrado	250
4.1.3 <i>Shade, o homem mutável</i> : uma tentativa de “especificidade temática” através da vazão desenfreada do onírico	259
4.2 A persistência da fidelidade	271
4.2.1 Ser fiel à letra ou ao espírito: a taxonomia de Andrew	274
4.2.2 Stevenson e Daniel Clowes: a visibilidade da perfídia invisível	284
4.2.2.1 A apreensão visual do malévolo nas pessoas: a assinatura de Daniel Clowes	288
4.3. A fidelidade ao espírito e às equivalências	295
4.3.1 <i>Old Boy</i> e Kundera: as equivalências da <i>litost</i>	297
4.3.1.1 A impossibilidade da vingança.	305
4.3.1.2 A liberdade que vem da prisão	309
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	314
6. BIBLIOGRAFIA	322

INTRODUÇÃO

Quando perguntado se considerava estranho que os estudantes escreviassem estudos acadêmicos de quadrinhos, Stan Lee disse “eu costumava pensar ‘o que diabos eles estão tão interessados em quadrinhos? São quadrinhos, ora essa’. Eu me dei conta nos últimos anos que estava errado e essas pessoas interessadas em quadrinhos estavam certas. Basicamente, por que é menos adequado se interessar por quadrinhos do que por filmes, romances, balé, ópera ou o que for? Trata-se de uma forma artística. Stan Lee (FAHERTY, 2007)

A melhor forma de introduzir esse trabalho é falar sobre a percepção de uma diferença imaginada, mas talvez inconscientemente vivida. Se por acaso disséssemos que alguém pesquisa, por exemplo, uma arte como o cinema, imaginariamos naturalmente um cânone de obras cinematográficas famosas, textos influentes, autores célebres e discussões com vida própria. David Sutton e Steven Maras, teóricos do cinema, defendem que a noção de *agenciamento*, do filósofo Gilles Deleuze, é o que melhor descreve essa rede de relações que se pode estabelecer entre os aspectos físicos, ideológicos e tecnológicos que tornam possível o surgimento de uma arte ou mídia (SUTTON; MARAS, 2000).

Mesmo que a pessoa em questão resolvesse pesquisar a estética dos filmes mais comerciais sobre corrida de carros (como a série iniciada por Rob Cohen em 2001 – *Velozes e Furiosos*), saberíamos que seu objeto não se resume a isso e remete a uma tradição artística mais ampla, que vai de criadores como Mário Peixoto a Peter Greenaway, de uma tradição crítica que vai de Rudolf Arnheim a André Bazin e de uma rede de premiações glamorosas, como o Oscar e Cannes. Em suma: saberíamos haver e perceberíamos existir os efeitos do agenciamento cinematográfico, sua rede de autores, eventos e obras – todos conhecidos mesmo fora da esfera dos estudos de cinema e até mesmo por não cinéfilos.

A diferença que queremos aludir é que o mesmo dificilmente aconteceria com os quadrinhos: se fosse dito que um mesmo alguém bem indeterminado pesquisa e se interessa por quadrinhos, nosso imaginário provavelmente seria assaltado por imagens de super-heróis, pelas reminiscências trazidas pela *Turma da Mônica*, e no melhor dos casos, uma *graphic novel* que inspirou algum filme de sucesso poderia vir à mente. Se até mesmo uma pessoa que não conhece muito de cinema pode conhecer aspectos de seu agenciamento, do contrário, até mesmo pessoas bastante esclarecidas quando se trata de outras artes e mídias, não conseguiriam passar das referências mais comerciais e convencionais quando o assunto são os quadrinhos. Uma situação curiosa, como se nosso imaginário acionasse apenas *Velozes e*

Furiosos e obras congêneres quando ouvíssemos falar em cinema e não chegássemos ao nível de um Mário Peixoto ou Peter Greenaway.

Talvez estejamos superestimando demais o sujeito indeterminado, afinal, não se encontra em qualquer esquina alguém que saiba quem é Mário Peixoto ou Peter Greenway, mas até mesmo essa ignorância seria diferenciada e teria apenas um nível: saberíamos que não sabemos simplesmente. Afinal, sabemos que não conhecemos todas as referências importantes da história do cinema, porque supomos existir uma história do cinema com tantas referências que seria praticamente impossível estar a par de todas elas.

Mas, no caso dos quadrinhos, nossa ignorância hipotética tem um segundo nível: é perfeitamente normal não saber quem são Winsor McCay e George Harriman, Moebius e Will Eisner, mas também não saber sequer que não sabemos. Há, portanto, uma diferença abissal de agenciamentos. A salvaguarda para não sabermos que não sabemos, poderia se resumir (e geralmente se resume) na seguinte aposta: se existissem de fato “Mários Peixotos” e os “Greenaways” nos quadrinhos, eles seriam tão conhecidos como relativamente o são Mário Peixoto e Peter Greenaway no contexto do cinema. Logo, não deve haver nem “Mários Peixotos” nem “Peters Greenaways” no universo dos quadrinhos. Afinal como poderíamos saber de coisas que simplesmente não existem?!

Diante dessa conclusão circular e em posse de uma contra verdade particular, o amante de quadrinhos ri. Tal como Leeuwenhoek deve ter se divertido com a descoberta de todo um novo universo de microrganismos até então completamente ignorado. O amante de quadrinhos se compraz como Einstein deve tê-lo feito com a descoberta das imperceptíveis ondas gravitacionais, ou como Galileu, ao ver as crateras da lua de seu telescópio. O amante de quadrinhos sabe que existem não só “Peter Greenaways” e “Mários Peixotos” no universo de sua mídia diletta, ele também sabe que sabe. Para ele é claro que não poderíamos pressupor a inexistência de “x” a partir do desconhecimento de “x”. Ele sabe que não podemos dizer que não existem obras dignas de escrutínio, nem de textos dignos de menção quando falamos de quadrinhos – não como podemos dizer que não existe uma dinastia regente no Brasil ou *Smurphies* fazendo bagunça no quarto.

Se Nietzsche tinha dúvida sobre os começos e os nascimentos, onde tudo ainda é tentativo e aberrante, crisálida grotesca do que virá a ser, sua suspeita tinha que guardar ressalvas quanto à inventividade dos primeiros criadores de quadrinhos: já nos primórdios da mídia, vemos artistas como George Harriman e Winsor McCay serem saudados como grandes criadores e suas criações, *Krazy Kat* e *Little Nemo*, como grandes obras – e hoje, “Alison

Bechdel, Joe Sacco, Marjane Satrapi e Chris Ware, são vistos como os ‘Bergmans, Fellinis e Godards’ do meio” (cf. BEATY, 2011, p. 108). O amante de quadrinhos sabe que tampouco podemos atribuir a diferença de agenciamentos à inexistência de autores instigantes e obras críticas e teóricas impressionantes sobre o meio, de diversos matizes e orientações (cf DORFMAN; MATTELART, 2010; GROENSTEEN, 2015; HATFIELD, 2005; MCCLOUD, 2005, etc. Apenas para citar algumas).

Parece que o único elemento claudicante no agenciamento dos quadrinhos é justamente aquele pressuposto na diferença de percepção: a diferença de reação e imaginário é sobretudo de valor, e não de fato, ela se assenta no elemento *ideológico* da rede descrita por Sutton e Maras. Diante dessa ausência, podemos delinear duas posturas comuns para os amantes dos quadrinhos: (1) a indiferença ativa, que faz agir como um ermitão que se retira para as montanhas e saboreia sua iluminação em exílio – no máximo em um mosteiro com os seus. (2) Ou, o proselitismo pedagógico, que o faz agir como um palestrante não convidado, um pregador que busca espalhar a boa nova, alguém que alega ter fugido da caverna e cuja impertinência faz com que o desejemos igualmente morto – a recusa à pílula vermelha é também uma recusa a conhecer um novo universo, um sedentarismo ontológico.

A primeira postura, a indiferente, é comum entre alguns críticos e teóricos, mas sobretudo entre praticantes que acreditam que suas obras deveriam falar por si mesmas, sendo desnecessário, explicá-las, apresentá-las ou submetê-las às adaptações. A aspiração por reconhecimento é prontamente ridicularizada e o desconhecimento de um público não especializado é visto justamente como apanágio de honra: o pertencimento a uma seleta sociedade hermética.

Essa postura ativa parece justificada em dois sentidos: ela aponta para o fato de que a inabilidade dos quadrinhos em despertar um agenciamento similar ao do cinema e conseguir um status de “arte entre outras artes” não é uma falha da mídia, nem tampouco dos artistas, mas dos avaliadores externos, que não conseguem visualizar a importância, a vitalidade e beleza do meio. Além dos mais, seriam as próprias obras o que os criadores têm a oferecer de melhor para o meio (salvo o caso dos criadores que são ao mesmo tempo teóricos, como Scott McCloud, Edgar Franco, Benoît Peeters, Nick Sousanis, Dylan Horrocks, etc.). Robert Crumb, por exemplo, em uma tira de 1969, ridiculariza a ideia de que os quadrinhos possam (ou precisem) ser vistos como uma forma artística, já que a “arte é uma fraude, um engodo perpetrado pelos ditos ‘artistas’ que se colocam em um pedestal, e promovidos intelectuais em

uma suja torre de marfim e os sub-irmãos ‘críticos’ que pensam que o mundo lhes deve uma forma de subsistência” (CRUMB, 1969).¹

Figura 1 – *Drawing is Fun* de Robert Crumb (1969)



Cartum de Robert Crumb ridicularizando a “arte” e defendendo que os quadrinhos são um tipo de diversão que qualquer criança pode fazê-los (CRUMB, 1969).²

No mesmo espírito, o cartunista Daniel Clowes, autor da celebrada *graphic Novel*, *Ghost World* (CLOWES, 1996), pondera que a aura de arte bastarda confere alguns proveitos para os quadrinhos:

Embora seja inegável que os preconceitos do público em geral nos mantenham à margem, também podemos obter vantagens que com frequência não estamos

¹ Cf. *ART is just a racket! A HOAX perpetrated on the public by so-called “Artists” who set themselves up on a pedestal, and promoted by pantywaste ivory-tower intellectuals and sob-sister “critics” who think the world owes them a living!* (Tradução nossa).

² Imagem disponível em: https://sites.la.utexas.edu/reading-graphic-narratives-spring-2015/cropped-crumb_drawingcartoonsfun-png/. Acessado em 09/09/2017.

dispostos a explorar. A aura de veracidade de que falávamos é consequência de sermos considerados simplórios e (cultural e financeiramente) insignificantes. O escritor de quadrinhos sofisticado e importante pode, por ora, se aproveitar disso para seu benefício, ‘jogando dos dois lados’, com a consciência de que, se conseguir certo grau de aceitação junto aos criadores mais respeitáveis, essa qualidade não pouco substancial se perderá para sempre” (Daniel Clowes, *apud* GARCÍA, 2012, p. 21).

Essa postura parece persuasiva também quando queremos dar um verniz de contracultura aos quadrinhos, isto é, ligá-los a algo como à sensibilidade dos *Comix* e cultura *underground* americana da década de 60, de que Crumb faz parte. Ora, mas, parece um equívoco pressupor que bastaria simplesmente “mostrar as próprias obras” e esperar que elas falassem por si mesmas. Fosse esse o caso, teríamos um “agenciamento quadrinístico” atuante em nosso imaginário quando ouvimos falar de quadrinhos. Nessa perspectiva, as obras em si mesmas não bastam, como tampouco bastaria mostrar os microrganismos, as crateras da lua e as ondas gravitacionais para quem deles duvidasse: faltaria a *teoria* que os permitisse serem todos vistos. O ponto argumentativo de Sutton e Maras ao acionar o agenciamento de Deleuze é justamente este: as coisas em si não bastam, trata-se antes de um agenciamento, uma rede de elementos heteróclitos que permite a visualização e funcionamento de um fenômeno.

Fazer ver é justamente o fundamento da outra postura aludida, a pedagógica e “prosélita”. Aquela que sabe que não bastam as obras sem o contexto teórico e ideológico que as permita serem visualizadas. *Theoria*, em grego significa literalmente “ver”. Se o agenciamento dos quadrinhos conta com as obras, os autores e sua tradição, o que falta é *fazê-los vistos*, ou seja, teoria. Nas páginas seguintes tentaremos justamente *fazer ver melhor* uma *história* das histórias em quadrinhos e da correspondente teorização sobre elas: fazer ver o que já vemos sobre eles.

Mas, será uma história entendida como uma narrativa, uma seleção de momentos chaves e não como uma história totalizante, cronológica e linear. Sabemos que é necessário que uma narrativa histórica seja organizada em torno de algumas categorias fundamentais. Os momentos selecionados da narrativa histórica devem descrever alguma regularidade, manter alguma coesão e tendências privilegiadas, do contrário, a história se perde num acúmulo infinito de fatos desconexos e na erudição vazia da informação acumulada. Iremos, portanto, contar uma história da teorização dos quadrinhos em relação a um movimento particular: a oscilação em torno de dois eixos norteadores, dois valores opostos e recorrentes na história da arte, chamados aqui de hibridez e especificidade.

Nossa hipótese é que essas duas ideias se constituem como imagens *a priori*, nem sempre conscientes, mas que guiam a produção nas artes em geral e nos quadrinhos em particular. A ideia de especificidade remete, de forma explícita, às ideias do esteta alemão G.W. Lessing (LESSING, 2011) e do crítico e teórico contemporâneo das artes plásticas Clemente Greenberg (GREENBERG, 1997a, 1997b). Segundo o primeiro, as artes distinguem-se pelo tipo de signos que se utilizam: há artes que tocam nas categorias do tempo e da narração, representadas pela poesia e as demais artes do texto, e artes das categorias do espaço e da contemplação, representadas pela pintura, pela escultura e artes plásticas em geral. Essa divisão faz com que artes do domínio verbal encontrem seu ápice ao se aterem ao seu domínio próprio de criação e vice-versa.

Já segundo Greenberg, as artes deveriam se esforçar em produzir o que as faz únicas e singulares, especializarem-se naquilo que elas podem fazer de melhor, buscando a pureza expressiva de seu meio. Em uma mídia “nova” como os quadrinhos, percebemos que seus teóricos e defensores recaem em temas, imagens e argumentos da especificidade, requisitando antecedência por efeitos e temas sobre outras artes ou mídias. James Namore, no contexto do cinema, nos diz que nenhuma arte pode adquirir capital cultural até teorizar sua especificidade midiática, com suas próprias possibilidades de forma e significado (cf. NAMORE, 2000, p.6) e é isso que percebemos também no universo dos quadrinhos.

Mas o movimento inverso também ocorre concomitantemente. Mídias emergentes buscam não só estabelecer seu diferencial em relação às outras, mas também copiam e imitam técnicas e temas de artes e mídias já estabelecidas. Dito nas formulas clássicas de McLuhan: “o conteúdo de um meio é sempre outro meio” (MCLUHAN, 1995, p.22). A ideia de trânsito entre as artes esteve parcialmente presente em outras ideias recorrentes no imaginário das artes. Nós a percebemos no lema latino do poeta Horácio, *ut pictura poesis*: “como a pintura é a poesia”, que igualava e estabelecia um contínuo de equivalências entre representações verbais e visuais. Podemos ver o outro da especificidade também em algumas das contemporâneas teorias pós estruturalistas (STAM, 2006) que se insurgem contra às noções de *autor* e *originalidade* absolutas e de meio puro, frisando sempre a imitação e a ancestralidade genética entre artes e artistas. Por fim, as artes também podem ser vistas como *a priori* híbridas, misturas de signos e categorias, não havendo contexto para qualquer concepção de arte ou programa estético puro: depurar e isolar signos e características específicos em uma arte, dependeria da existência de algum signo ou traço puro. Ideia multiplamente negada nas críticas diretas ou indiretas do projeto especificista feitas por

autores como o iconologista W.T.J Mitchell, o filósofo da arte Jerrold Levinson e o teórico dos quadrinhos Danieli Barbieri (cf. BARBIERI, 2017; LEVINSON, 1984; MITCHELL, 1984, 1994a): todos apresentam uma versão impura, historicamente perpassada por trocas de temas e técnicas.

Para *fazer ver* como os quadrinhos e sua teorização incorrem em cada um desses valores opostos, organizamos nosso material em torno de três ideias estruturadoras:

(1) A primeira delas é “*O que são os quadrinhos?*”, isto é, como a definição da mídia, a determinação do que ela tem de particular e único, de diferencial e próprio, é constrangida pela especificidade e pela hibridez. Ian Hague (HAGUE, 2014) propõe a denominação *projeto definicional* para os problemas práticos e teóricos levantados em torno da definição de quadrinhos. A pergunta motriz pela essência é o tema do primeiro capítulo: *o projeto definicional, o dilema entre especificidade midiática e o campo artístico*.

(2) A segunda pergunta seria “*como os quadrinhos funcionam?*”. O mesmo Hague chama de *projeto mecânico* as tentativas de inventariar e descrever a atuação dos elementos produtores de significado nos quadrinhos. Dentre as várias entradas possíveis nesse projeto, escolhemos justamente o debate sobre a relação imagem e texto nos quadrinhos. A complexidade dessa relação é vista como sem paralelos em outras artes por uma porção de teóricos do meio. Mas, ao mesmo tempo, essa pretensão parece depender da pressuposição de ideias especificistas bastante criticadas, como a teoria de Lessing sobre os papéis claramente divididos e estruturados entre o *dizer* e o *mostrar*, entre os signos visuais e verbais.

(3) A terceira pergunta é uma extensão da segunda. Lidaremos com as questões levantadas pelo fenômeno da crescente adaptação de quadrinhos para o cinema: como ela surge, o que ela representa, quais as suas limitações e para onde ela aponta. Isto é: como o projeto mecânico é recolocado a partir das adaptações? O que podemos replicar ou devemos evitar em uma adaptação de quadrinhos? Como essa relação com o cinema altera o que supomos saber sobre os quadrinhos quando os vemos isoladamente e tentamos explicar seus elementos a partir de si mesmos e não em contraste?

Para organizar esses núcleos de conceitos estéticos, utilizamos para cada tema, em cada capítulo, um método que pode ser descrito largamente como *análise conceitual*, no sentido em que seguimos os passos comuns que uma análise desse tipo segue: (a) selecionamos os conceitos (especificidade midiática, hibridez, projeto mecânico, projeto definicional). (b) Determinamos os objetivos: diagnóstico da pertinência dessas ideias e sua atuação na prática de criar e teorizar uma mídia como os quadrinhos. (c) Identificamos alguns

dos usos possíveis (explícitos e implícitos) em autores e obras particulares. (d) Determinamos os atributos críticos e essenciais de cada um deles: a divisão de papéis entre os signos, a pretensão à exclusividade de materiais ou efeitos que marcam a especificidade e o oposto, a ideia de trânsito ancestral de técnicas, temas e motivos profundos entre as artes representada pelo lema *ut pictura poiesis*, nas diferentes versões da tese da hibridez generalizada entre as artes. (e) Identificamos os antecedentes e as consequências dos conceitos e levantamos algumas hipóteses: ao se definirem e explicarem seu mecanismo de funcionamento, os quadrinhos esbarram nesses valores, muitas vezes encontrando resultados contraditórios, rastros de hibridez na defesa da sua especificidade e vice-versa.

Se a oscilação entre os valores de especificidade e hibridez podem ser encontrados na teorização de praticamente qualquer arte, em nossa análise são privilegiados tanto o discurso e teorização dos quadrinhos, como também algumas obras particulares, sejam elas vistas em um perfil mais abrangente (*Ghost World, Talco de Vidro, Old Boy, Shade, o Homem mutável*) ou em trechos pontuais que corroboram as análises do discurso que se erige a partir delas (*Far Side, Demolidor: o homem sem medo, A Passionate Journey, etc.*). Nosso olhar para as obras particulares faz com que o tema dessa pesquisa, os quadrinhos, não sejam concebidos de uma forma inteiramente abstrata, independente dos usos empíricos que fazemos deles. Quando possível, na medida da disponibilidade, algumas imagens foram acrescentadas, para comentar ou ilustrar os argumentos ou vice-versa, para deixar a imagem dizer efetivamente quando a argumentação é apenas sugestiva e para acrescentar informações adicionais que poderiam fazer o texto principal perder-se no fetiche dos detalhes (fetiche que faz parte do consumo e dos diálogos entre fãs).

Resta ainda uma pergunta subjacente a esse projeto: para quê? Se há um agenciamento envolvido na diferente percepção das artes, é salutar frisar que agenciamentos são estruturas móveis e modificáveis. Dizia Deleuze que cada agenciamento é composto por enunciados padrões, estados de coisas, um território e um princípio de desterritorialização (BOUTANG, 1995). Tomemos os diversos tipos de enunciados que denotam algum desdém sobre os quadrinhos. São conhecidos diversos juízos psiquiátricos, jurídicos, literários, contrários à mídia e que compõem parte de sua teorização negativa. Um autor como o romancista Milan Kundera, por exemplo, ironiza a possibilidade de equiparar “Proust e as histórias em quadrinhos”, sob o risco de obscurecer o sentido da “evolução histórica da arte” (KUNDERA, 2009, p.141). Não só os quadrinhos não estariam em pé de igualdade com a literatura, com a história da Arte (com “A” maiúsculo) perderia seu sentido evolutivo. Ora, esse é um estilo de

enunciado típico de um agenciamento negativo da mídia. Talvez o elemento ideológico positivo dos quadrinhos não tenha aparecido completamente em seu agenciamento porque estava constrangido por enunciados que ressoavam outros agenciamentos em curso: iconofobias de nossa cultura *logo* e *grafo* centrada, uma tenaz visão “apocalíptica” da cultura de massas, uma aversão à mistura de códigos verbais e visuais em um mesmo espaço, uma subapreciação do elemento lúdico e do apelo à leveza, em suma, talvez as obras não falassem por si mesmas porque apareciam entremeadas com enunciados desse tipo.

Todavia, um agenciamento pressupõe também um território, onde se emitem esses signos e a partir dos quais se instauram estados de coisas, mas também um movimento aberto de desterritorialização. Essa é a palavra “bárbara” usada por Deleuze para designar a possibilidade de mudar o conteúdo de um agenciamento, de forçar as enunciações e expressões a se desarticularem, a criarem novas organizações: a boca, os dentes, a língua, encontram sua territorialidade primitiva na alimentação, mas são desterritorializados na linguagem, ao se consagrarem a articulação dos sons. A língua compensa essa desterritorialização se reterritorializando no sentido e a música, através do canto, desterritorializa novamente os sons da fala: “o comerciante compra num território, mas desterritorializa os produtos em mercadorias e reterritorializa em circuitos comerciais” (DELEUZE; GUATTARI, 1991). Um agenciamento se modifica, portanto, quando conseguimos colocar novos enunciados em circulação e novos tipos de enunciação.

Portanto, a fala de Kundera sobre os quadrinhos pode ser reterritorializada sob um pano de fundo teórico no qual ela aparece com um enunciado datado de um agenciamento que se desmorona paulatinamente: é cada vez mais valorativo e ideológico pressupor que não existem “Peixotos” e “Greenaways” nos quadrinhos. Há enunciados e obras em circulação o suficiente para desterritorializar os quadrinhos dessa enunciação e reterritorializá-los como mídia única e arte diferenciada, atada à própria história dos meios de expressão e marcada pela vazão da sensibilidade humana. Os enunciados que elaboramos e colocamos em circulação aqui visam se acoplar a essa rede já existentes de outros enunciados teóricos e obras, na pretensão de construir uma nova relação de enunciados sobre um dado estado de coisas: os quadrinhos, seus autores, as obras e seu público.

1.1-Motivações pessoais: a nostalgia dos espantalhos.

Chaque lecteur des bandes dessinées les competera par dizaines, ces cases exceptionnelles qu'il habita dans son enfance et au sein des quelles il nidifia (une «case», c'est une petite maison), englué d'amour, de terreur et d'émerveillement. Et depuis, ces sont ells qu'elle le hantent, lui revenant et revenant en mémoire, intactes, luminescentes et magiques. (Pierre Steckx, Cases Mémorables).

O poder mítico das fábulas surpreende pela capacidade de se moldar às várias outras situações para as quais não foram originalmente pensadas. O caso do *Mágico de Oz* (BAUM, 2013) não é diferente: após o sucesso do livro, Frank Baum percebeu que tinha concebido uma verdadeira mina de ouro e escreveu mais 13 livros sobre o universo de Dorothy e companhia. Outros tantos escritores, quadrinistas e diretores de cinema ao redor do globo o sucederam e nunca cessaram de ampliar e dar novas versões para a jornada pela estrada dos tijolos amarelos. A saga do espantalho de bom coração, mas pouca astúcia, e do robusto homem de lata, sem nenhum coração, pode ser vista como metáforas de muitas coisas, entre elas, sobre os tipos de pesquisadores de quadrinhos e nosso lugar entre eles.

Nas 4^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos ocorridas em agosto de 2017 na cidade de São Paulo, os participantes assistiram uma divertida palestra do pesquisador americano Randy Duncan, autor do didático *The Power of Comics* (DUNCAN; SMITH, 2009). Sua fala era um balanço das pesquisas que ele viu se desenvolverem no campo dos quadrinhos nos últimos anos e dos desafios para dois tipos de pesquisadores: o desafio de manter a “objetividade analítica”, para os que chegaram aos quadrinhos perseguindo suas paixões ancestrais; e o desafio em aplicar a receita inversa, a de tentar manter alguma forma de paixão e calor para os que vieram até os quadrinhos através de preocupações teóricas que já se desenvolviam um outro contexto de maneira independente. Ou seja: Duncan recolocava as faltas inversas e simétricas do espantalho e do homem de lata no contexto da pesquisa dos quadrinhos.

Com certa justiça, Charles Hatfield, autor do *Alternative Comics: an Emerging Literature* (HATFIELD, 2005) foi apontado como protótipo do pesquisador que conseguiu encontrar seu “outro” ao fim da estrada dos tijolos amarelo: ele atinge um balanço desejável entre paixão pelo objeto e distanciamento analítico. Mas, o diagnóstico de Duncan se endereçava para os personagens defectivos que encontramos em muitas convenções da área:

(a) pesquisadores que tomam de forma igualitária “obras primas e páginas de menor glória”(GROENSTEEN, 2015, p.9); e (b) pesquisadores “competentes”, cuja competência absoluta acaba por concretizar a profecia do escritor americano de *sci-fi* Harry Harryson,: “assim que os intelectuais começarem a apreciar algo como os quadrinhos, eles estarão provavelmente mortos”(HARRYSON *apud* DUNCAN; SMITH, 2009, p.269).

Duncan apresenta uma “escolha de Sofia” que merece comentários: os pesquisadores competentes, nada mais fazem do que exercer com desenvoltura a ciência nos moldes cartesianos da imparcialidade e objetividade e não poderiam ser criticados por isso na academia. Para uma área minoritária em prestígio e visibilidade como os estudos de quadrinhos (GROENSTEEN, 2010), sempre são bem vindas as contribuições que a ciência “séria” dirige ao meio: significa que eles não podem mais ser ignorados.

Mas, um objeto de estudo como os quadrinhos, não poderia ser estudado apenas com a cabeça. O mestre das pesquisas em quadrinhos no Brasil, Waldomiro Vergueiro, considera que é interessante que o pesquisador de quadrinho se relacione com seu objeto com alguma dose de afeto, que ele não aja como um pesquisador de ciências biológicas, que diseca friamente um cadáver anônimo (VERGUEIRO, 2017, p.82). Se pouco importam nossas impressões em relação ao objeto em uma pesquisa científica “normal”, elas são a própria questão quando analisamos coisas estimadas pelas reações que poderiam despertar: são elas o motor e a parte indissociável da apreensão que temos dos objetos artísticos. Descontar do objeto nossas impressões e reações de uma música, um quadro, um romance, um filme, uma história em quadrinhos, para depois analisá-los, significa fechar os olhos para estudar nossa reação à luz: a perda do próprio objeto. Portanto, um coração faz falta aos homens de lata e sua objetividade inflexível.

Pesquisadores apaixonados por sua vez estão sujeitos a todo tipo de réplicas e correções argumentativas. O mesmo Waldomiro Vergueiro (*ibidem*), em uma tipologia mais rica da fauna que transita pelas selvas da pesquisa acadêmica sobre quadrinhos, nos fala de *entusiastas*, que partem de seu longo apreço pelas histórias em quadrinhos para constituí-lo em objeto de pesquisa, mas às vezes, são incapazes de escrever para fora do circuito estrito de conhecedores do meio, ou mesmo de ter qualquer distanciamento crítico de personagens e autores idolatrados. Logo, um cérebro também faz falta ao carismático homem de palha, sobretudo, quando consideramos que a academia está entre as instituições que conferem prestígio cultural e viabilizam a melhora da percepção pública sobre os quadrinhos (cf.

MCCLLOUD, 2006, p.92). Sendo assim, fazer trabalhos simplesmente laudatórios sobre quadrinhos estimados é agenciamento em sentido inverso, que joga a mídia de volta à lógica da subcultura dos “nerds” e iniciados.

Ainda de acordo com a tipologia dos pesquisadores fornecida por Vergueiro (ibidem, p. 76), existem também os *visitantes* e os *convertidos* nos estudos dos quadrinhos (além de *praticantes* que passam a teorizar sobre o que produzem, mas esse não é o nosso caso). Os *visitantes* são pesquisadores que procuram os quadrinhos como instrumento aplicado, visando comprovar uma técnica ou provar uma teoria. Enquanto que os *convertidos* são pesquisadores que através da aplicação das histórias em quadrinhos em determinadas áreas, acabam convencidos da importância e decidem aprofundar o que inicialmente era apenas uma curiosidade intelectual.

Nossa parcela de homem de lata se deve ao fato de que tanto o campo da comunicação, como os quadrinhos apenas “tardamente” se converteram em objeto de pesquisa. Nossa formação filosófica (e por vezes, analítica) ficará evidente em nosso apego aos argumentos e nosso cacoete em conceber as coisas a partir de estruturas conceituais mais amplas – ou de seguir argumentando quando bastaria simplesmente “ver” as imagens, “ler” os quadrinhos e “ser” um apreciador da forma. Mas o filósofo sente que precisa esclarecer até mesmo o que outros tomam como prazer e ócio (numa postura similar à de Alain Resnais, que dizia que quando estava cansado, lia romances, mas em plena forma, sempre lia quadrinhos).

Todavia, nossa parcela de espantinho não tarda em aparecer: a influência do filósofo Julio Cabrera (CABRERA, 2010) nos faz conceber a filosofia não só como uma atividade articulada e analítica de fornecer argumentos e ponderar razões, mas também como um contínuo com o chão duro da existência e as questões dolorosas da vida. Aquelas que se recusam a uma articulação simples e lógica. Tal como os quadrinhos, a filosofia não se define senão de maneira complexa e polivalente, de tal forma que ela perpassa o interesse pelas formas e a análise, mas também volta sua atenção ao fluxo inarticulado da existência e das emoções em estado puro. O teórico americano Douglas Wolk (WOLK, 2007, p.31) elege como critério para analisar os quadrinhos que lhe agradam e que ele considera “artísticos”, o fato de eles serem “*resonants*”, isto é, suas ideias e imagens devem ficar ressoando no leitor mesmo depois de ter terminado a leitura (como na epígrafe de Pierre Stecx, talvez para sempre, de forma mágica e luminescente). Ora, outra não é a característica da filosofia que nos interessa ver nos quadrinhos e que também ressoará em nossas análises.

Voltando aos nossos personagens conceituais: num contexto acadêmico o homem de lata se sobressai, mas há também algo de instrutivo na postura do espantalho. Seus textos podem ser falhos, mal estruturados ou argumentados, e por mais críticas que possamos endereçar a sua cabeça de palha, eles parecem estar de acordo com o poder especial dos quadrinhos para dar vazão a emoções nostálgicas fortes. Muitos dos que nasceram antes da proliferação da internet (a dita geração “X”) ainda viam os quadrinhos como uma mídia que rivalizava com a TV e provavelmente foram alfabetizados ou desenvolveram seu amor pela leitura a partir dos quadrinhos e seus personagens. Essa é apenas uma observação pessoal, mas que não deixa de ser reiterada pela crítica e pelos praticantes: o aclamado cartunista Chris Ware toma os quadrinhos como uma “arte da memória”(VITRAL, 2012). Já Art Spiegelman na coletânea *In The Shadows of no Towers*, tomou emprestado os personagens das antigas tiras *Bringing Up Father*, *Hogans’s Alley* e *Little Nemo in Slumberland* para representar a cidade de Nova York como um *playground*, ao invés de um amontado de cinzas. Na introdução ele explica que “o único artefato cultural que poderia vencer minhas defesas e inundar meus olhos e cérebro com imagens outras que as torres em chamas eram as antigas tiras, efêmeras, vitais, vindas de um amanhecer otimista de século XX” (SPIEGELMAN, 2004, *Introduction*).³ Enquanto que para o teórico Thierry Groensteen, muitos *papers* inteligentes não conseguem apagar a impressão de que seus autores gesticulam para a criança que um dia já existiu em si e menciona que para a psicanálise, nós reagimos aos desenhos, como também reagimos à nossa mãe (GROENSTEEN, 2009).

Em nosso caso particular, lembramo-nos da excitação causada pela leitura dos quadrinhos e da vontade inquietante de saber como terminaria uma história inacabada em uma dada edição. Lembramos da ansiedade por novas sagas, por conhecer tantos universos imagináveis o quanto fosse possível. Lidas e relidas por vezes incontáveis, chegamos a ponto de não saber se certas memórias foram vividas ou lidas, sonhadas por nós mesmo ou potencializadas por aqueles experimentos de pensamento e imaginação visual (afinal, não fora em nossos braços que o corpo ainda quente de *Jean Grey*, que havia se sacrificado para salvar o universo e seus amigos, foi acolhido? Não foi bem antes de Kafka ou Garcia Marques que as histórias de *Groo*, *Dilbert* e *Bob Cuspe* anteciparam o absurdo, o ilógico, o monstruoso e consolidaram a percepção de que as pessoas são incapazes de sair das confusões que elas mesmas engendraram?).

³ Cf. “*The only cultural artifacts that could get past my defenses to flood my eyes and brain with something other than images of burning towers were old comic strips; vital, unpretentious ephemera from the optimistic dawn of the 20th Century*” (Tradução nossa).

Figura 2 – Página da *Saga de Fênix* (John Byrne, Chris Claremont, 1976)



Lançada em janeiro de 1980 a reprodução ao lado mostra o dramático diálogo final entre os heróis e amantes, Jean Grey e Scott Summers.

Julgados por um tribunal galáctico que exigia a morte de Jean, teriam que lutar para salvar sua vida. Ela havia se tornado uma criatura com poderes sobre-humanos, a Fênix Negra, que se alimentava da energia das estrelas, mas era incapaz de sentir qualquer empatia pelas vidas nos sistemas que consumia: uma ameaça ao universo, com a consciência limpa de um predador.

Após sentir que a batalha estava perdida e que seus amigos tombavam em combate em sua defesa, ela decide suicidar-se para poupá-los e também salvar o universo do perigo incontável que representava.

A cena é uma mistura de coragem, abnegação, desespero e altruísmo, só comparável à de outro suicídio célebre da ficção, o do personagem Kirilov, em *Os Demônios de Dostoiévsky*.

Os quadrinhos são uma mídia que necessita do leitor para completar o que é lacunar e sugerido em cada quadro. Daí a impressão de que precisamos de habilidades artísticas para os entender. Mas, por isso mesmo, assumimos as perspectivas de cúmplice, algoz e vítima: somos ao mesmo tempo testemunha, arma, desespero e

suicida.

The Dark Phoenix Saga. The X-Men #129. Arte de John Byrne, roteiro de Chris Claremont. ⁴

O ciclo nostálgico dos quadrinhos, todavia, não tem apenas uma dimensão particular. A Universidade de Brasília e sua Faculdade de Comunicação foram responsáveis na década de 70 pela criação da primeira disciplina de graduação especialmente voltadas aos quadrinhos, ministrada pelo professor Francisco Araújo e que durou poucos anos (VERGUEIRO, *ibidem*, p. 66). Pensar os quadrinhos é, portanto, um exercício de recuperação nostálgica, institucional

⁴ Imagem de *Dark Phoenix Saga, The X-Men #129*. Disponível em: <http://www.popcults.com/25-years-ago-the-dark-phoenix-saga-began/>. Acessado em 13/07/2015.

e pessoal. De acordo com a astrologia, a casa quatro de nossos mapas astrais rege tanto a infância quanto a velhice, e tendemos, por um fechamento de ciclo, a vivenciar novamente na segunda o que sentimos na primeira (assim nos faz crer a caduquice cândida dos idosos). Retornar à infância, entrar em devir criança, voltar aos quadrinhos, pode ter várias significações, desde a maturação do pensamento a um prenúncio de morte, uma antecipação de chegada, ou simplesmente a volta para o lugar de onde nunca saímos.

O pensamento faz as vezes de filho pródigo.

1.2 -Estado da Arte

Aos leitores já familiarizados com pesquisas acadêmicas em quadrinhos, essa seção pode parecer reiterativa. Eles poderão pular diretamente para a seção (1.3) onde se descreve melhor o objeto e o problema em questão. Mas, é de nossa opinião que um balanço das posições teóricas ajuda a comparar melhor o tipo de trabalho que aqui desenvolveremos e situá-lo em relação aos outros. Seus méritos e defeitos aparecerem melhor por contraste e diferenciação.

1.2.1 Descompasso, ausência e antecedentes históricos negativos

O que se pensou sobre os quadrinhos, pode ser dividido em teorização e crítica positiva e negativa. De acordo com Robert Stam, em seu livro introdutório sobre as teorias do cinema, esta mídia teve um desenvolvimento teórico concomitante ao próprio desenvolvimento do cinema (STAM, 2000, p. 22), o que se manifestava principalmente nos diferentes nomes que o cinema nascente tinha no início do século XX. A reflexão sobre os quadrinhos não foi diferente. Se considerarmos como certa a corrente que atribui o “nascimento” dos quadrinhos modernos, ao suíço Rudolphe Töpffer (1799-1946) e à publicação de *Histoire de M. Vieux Bois* em 1837, estaríamos diante de um meio que nasce acompanhado da correspondente reflexão teórica. Rudolphe Töpffer elabora, após os primeiros trabalhos na mídia, um ensaio teórico positivo chamado “*Essai de Physiognomie*” em 1845 (TÖPFFER, 2004). Mesmo que de improviso e com uma exaltação das próprias impressões, estão lá as primeiras reflexões sobre a mídia na qual imprimira caracteres que ela carregaria no futuro, como a incrustação do texto na imagem e decupagem da ação em diferentes quadros (GROENSTEEN, 2014). Mas, após esse “nascimento siamês” entre prática e teoria, os quadrinhos se tornaram uma mídia onde a produção teórica não acompanhou a produção prática.

Muitas hipóteses podem ser levantadas a respeito dessa ausência. Há uma hipótese que defende que os quadrinhos não foram acompanhados pela produção teórica tanto quanto o cinema e outras mídias audiovisuais porque foram sucedidos por elas. Mas também que sua forma “híbrida” de texto e imagem representou uma ameaça ao universo das letras, e por fim, a teorização que se inicia é negativa porque os quadrinhos, após seu surgimento “adulto” com Töpffer, passam a ser literatura destinada preferencialmente para as crianças, e com isso, despertaram um escrutínio de autoridades e educadores a respeito do tipo de influência que poderiam causar sobre os jovens.

A ideia, de Marshall McLuhan, é de que a participação exigida pelos quadrinhos foi hiper potencializada pela TV, que lhe antagoniza e não complementa, porque “coloca todos em relação com todos de uma maneira mais profunda” (McLUHAN, 1974, p. 112). Os quadrinhos permanecem vivos e acredita-se até que em sua melhor fase (cf. GARCÍA, 2012; WOLK, 2007), mas, de acordo com McLuhan, foram “superados” pela TV e pelo cinema como forma de entretenimento massivo e consequentemente, como forma de expansão do imperialismo cultural das potências econômicas, como França, EUA, Grã-Bretanha e Alemanha. Todavia, a relação de “remediação” e convergência entre os meios é vista hoje de maneira diferente: ela não procede pela lógica da eliminação ou substituição de um meio por outro, mas sim pela geração de uma nova tecnologia que deixa pelo menos duas outras disponíveis para o uso cultural, num movimento que gera produtos que funcionam como originais de segunda mão, derivados de formatos anteriores (BOLTER; GRUSIN, 1999). Nesse sentido, a TV se apropria das narrativas seriadas dos quadrinhos comerciais e produz seriados de vultoso sucesso: *Smallville* (Gough e Miller, 2001), *The Walking Dead* (Darabont, 2010), *Arrow* (Berlanti, Guggenheim, Kreisberg, 2012), *Agentes da S.H.I.E.L.D* (Whedon, Whedon, and Tancharoen 2013), e *Demolidor* (Drew Goddard, 2013), apenas para citar algumas. E a tecnologia dos efeitos especiais, tão abundante no cinema e TV contemporâneos, não só desenvolveram a onda de adaptações dos quadrinhos, mas foi também desenvolvida por ela.

Desde a adaptação de Winsor McCay de seu *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay, *The Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and his Moving Comics*– Winsor McCay e J. Stuart Brackton, 1911), que as tecnologias criadas pelos pioneiros Emile Cohl e J. Stuart Brackton, jamais usadas no cinema, foram acionadas para dar conta da primeira animação sofisticada. O efeito *Bullet-time*, que paralisa as imagens e que faz com que a câmera gire ao redor do objeto congelado, foi popularizado no filme *Matrix* (Lilly e Lanna Warshowski, 1999), também foi desenvolvido especificamente para o filme, de forma a dar conta da possibilidade de congelar um momento e fazer uma imagem que se sustenta. Em ambos os casos, os quadrinhos inspiraram o desenvolvimento de tecnologias para alcançar uma “aparência” estética com os quadrinhos (BURKE, 2015, p. 52). Os efeitos surgem apenas para dar conta de mudanças que são antes de mais nada *conceituais* na produção de imagens.

Se os quadrinhos perdem sua teorização paralela à prática, não é porque foram sucedidos pela TV, mas porque aqueles que inicialmente se dedicaram a pensar sobre os quadrinhos o pensaram sob o discurso da ameaça da cultura visual para o universo das letras ou da corrupção das crianças. Sobre o primeiro ponto, Wordsworth, poeta britânico, já em 1845 em um soneto intitulado, *Illustrated books and Newspaper*, se posicionava contra o “vil abuso da página com figuras”. Muitos intelectuais e

escritores endossaram sua visão segundo a qual os quadrinhos e as ilustrações eram um passo para trás em relação à “expressão mais nobre do homem: o discurso”, assim como a “palavra escrita, a glória para suas mãos” (WORDSWORTH, 2013). Para a filósofa francesa Annie Renonciat o balão apresentava várias desvantagens, eles colocam o texto dentro da imagem e dessa forma aprisionam o conteúdo verbal dentro do sistema visual; e o mais importante – eles limitam o texto a simples diálogos e enunciações diretas, reduzindo drasticamente a quantidade de descrição e a expressão literária (RENONCIAT *apud* GROENSTEEN, 2009, p.6).

Com o surgimento de novas tecnologias para a reprodução de imagens (litogravura, fotogravura, cromolitografia), houve um aumento exponencial da oferta de imagens nos jornais e revistas a partir de 1840, o que viabilizou a passagem dos quadrinhos do formato livro (Töpffer, Cham e Doré produziam álbuns) para os jornais diários. Em 1903 a ensaísta norte-americana Annie Russell Marble assim se posiciona sobre essa proliferação, nos rastros de Wordsworth: “as obras que são visíveis, as ideias que são extravagantes, a literatura que é episódica e pictórica, ganha o favor popular” (MARBLE, 1903). Ralph Bergengren, crítico que escreve para a revista literária *Atlantic Monthly* em 1906, nos diz que faltavam às tiras de jornal “respeito pela propriedade, pela lei, pela decência, pela verdade, pela beleza, pela bondade, pela dignidade, ou pela honra... a escassez de invenção não é menos notável do que a vontade dos inventores para assinar os seus produtos, ou da vontade dos editores para publicá-los” (BERGENGREN, 1906).

Por onde floresciam, os quadrinhos despertavam reações virulentas e apaixonadas dos defensores do letramento. Na Espanha, o poeta espanhol e ensaísta Pedro Salinas assim se posicionava:

[...] Nas tirinhas, ponto de encontro de crianças e adultos, de letrados e iletrados, que assim chegam a uma comunidade de gozo ao regressar à mentalidade de sete anos, assoma outra. Desse materialismo ao mesmo tempo cândido e brutal do homem moderno, que prefere ele ver uma coisa a vê-la através dos olhos de um grande artista que a descreve no nível da realidade primária. Para que se entreter em sondar esse caudal de palavras com que Homero descreve as lutas dos heróis, frente à Ílion? Não é mais simples, mais prático, mais breve, topar com um escritor de tirinhas que desenhe em quatro traços dois bonequinhos, Heitor e Aquiles, de modo que vejamos, nós mesmos, com nossos próprios olhos, sem que Homero nos engane? Assim como tantos romances vão sendo transferidos, em nosso tempo, das páginas do livro para a tela de cinema, gênero de transposição que implica, inevitavelmente o sacrifício do melhor e mais belo romance, logo se chegará, para maior glória da pressa e do realismo, à bonequização, das grandes obras literárias, de sorte que o homem, em vez de passar horas lendo Guerra e Paz de Tólstoi, a abrevie em três fascículos, sem esquentar muito a cabeça e economizando um tempo e uma energia preciosos.(SALINAS, 2002, p.17, publicado originalmente em 1948)

Na França, que viria a se tornar um polo de criação e apreciação da nona arte, os quadrinhos foram atacados tanto por setores conservadores, pelos riscos de estragar as crianças, quanto pela esquerda, por sua linguagem alienante, considerada um convite para o escapismo. O francês Marcel Braunschweig, autor de um influente livro de educação estética, escreveu: “no momento, estamos sendo engolidos por revistas populares para uso de crianças, contra as quais é chegada a hora de empreender uma campanha vigorosa, em nome do bom senso e do bom gosto que elas ofendem impunemente” (BRAUNSCHWEIG, 1907, p.327). Já, o crítico comunista Georges Sadoul acusava-os assim: “em todo lugar, em toda página, encontramos exaltação da força bruta, assassinato, violência, guerra, espionagem, banditismo, e aos mesmo tempo a fuga para a mais estúpida realidade” (SADOUL, 1938).

Todavia, das muitas vozes que reagiram e avaliaram os quadrinhos como ameaça às letras ao redor do mundo, nenhuma foi tão danosa e empenhada como a do psiquiatra alemão radicado nos EUA, Fredric Wertham. Em seu livro de 1954, *The Seduction of the innocents*, traz um apanhado de resultados de experimentos que culpam diretamente os quadrinhos pela delinquência juvenil.”. Além do mais, ele defende que os quadrinhos compunham uma forma de leitura preguiçosa, com a qual iletrados passeavam os olhos sobre imagens, com mínima atenção às letras, e sequer poderiam ser considerados uma leitura de fato. Pessoas submetidas à leitura de quadrinhos, dizia ele, desenvolveriam uma certa “dislexia linear”, incapazes de seguir a leitura de muitas linhas ou páginas inteiras (WERTHAM, 1954, p. 123). A tentativa de trazer obras literárias para essa mídia, como forma de atrair os mais jovens era considerada errônea em si mesma:

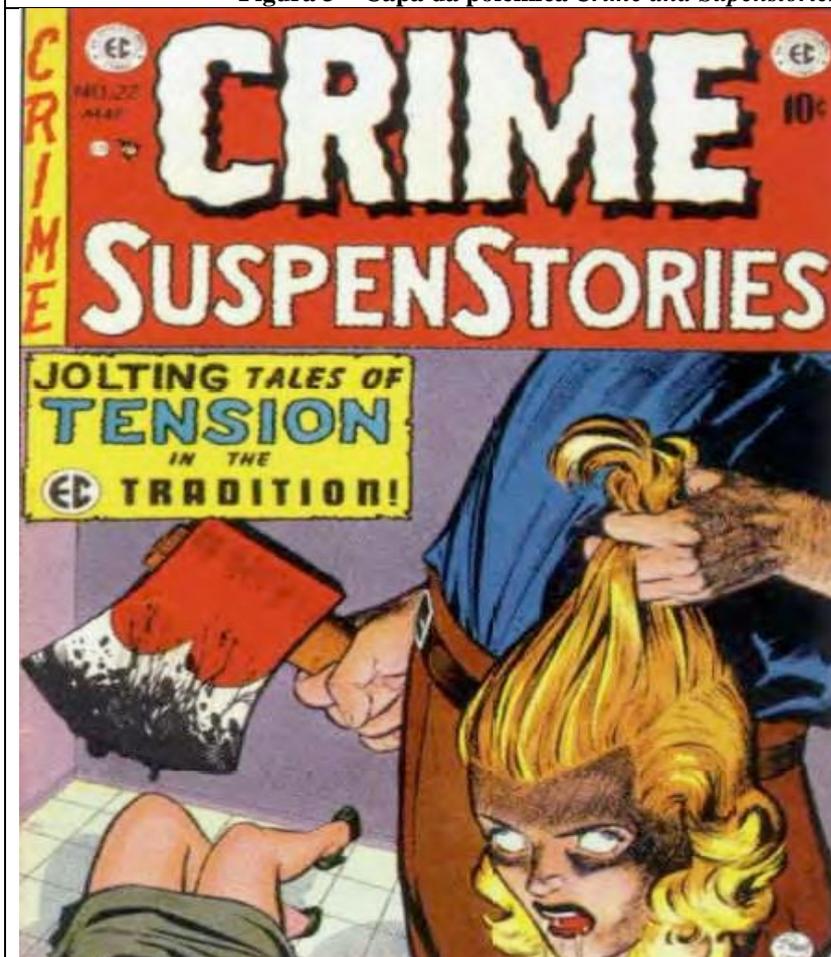
Os quadrinhos adaptados da literatura clássica são utilizados, segundo nos foi informado, em 25 mil escolas dos Estados Unidos. Se isso é verdade, então nunca vi uma acusação tão grave contra a educação americana, pois eles castram os clássicos, condensando-os (deixando de fora tudo que faz um livro ser excelente), são tão mal impressos e desenhados com tão pouca arte quanto às demais revistas em quadrinhos, e, como frequentemente tem se comprovado, não revelam às crianças o mundo da boa literatura, que tem sido em todo momento o pilar da educação liberal e humanista (WERTHAM, 1954)⁵

A obra foi utilizada pelas autoridades americanas para criar uma comissão no senado no mesmo ano, a *Subcommittee on Juvenile Delinquency*, com a função de investigar a

⁵Trecho original: “Comic books adapted from classical literature are reportedly used in 25,000 schools in the United States. If this is true, then I have never heard a more serious indictment of American education, for they emasculate the classics, condense them (leaving out everything that makes the book great), are just as badly printed and inartistically drawn as other comic books and, as I have often found, do not reveal to children the world of good literature which has at all times been the mainstay of liberal and humanistic education. They conceal it”. (Trecho do livro *The Seduction of the Innocents*, tradução nossa).

relação dos quadrinhos de crime e terror com a delinquência juvenil. As audiências eram televisionadas, foram chamados os representantes das principais empresas do ramo à época, *Marvel Comics*, *DC Comics*, *Dell*, e é claro a *EC Comics* de Bill Gaines, principal editora de títulos sobre crime e terror. Havia também políticos canadenses, vários médicos e educadores, alguns artistas do ramo e o próprio Fredric Wertham, que testemunhava. A comissão teve como consequência a criação de um código de censura da própria indústria, que significava a saída de Gaines e da *EC Comics* do mercado. O crítico de cinema Robert Warshow, que escrevia para os periódicos conservadores *Partisan* e *Commentary*, saiu em defesa da *EC Comics* e seu material e questionou a validade dos experimentos que embasavam as conclusões de Wertham (WARSHOW, 1954).

Figura 3 – Capa da polêmica *Crime and SuspensStories* da EC Comics



Por volta de década de 50, William Gaines, que a havia herdado a empresa de seu pai Max Gaines, promove uma completa alteração na linha editorial da EC, especializando-se na publicação de material de terror e ficção científica. Revistas como *Crypt of Terror*, *Vault of Evil* e *Haunt of Fear* se tornaram um inventário de incríveis histórias, e caráter escabroso, delirante, anormal, detestável, onde predominava o “mau gosto” e o politicamente incorreto.

Nas audiências do *Subcommittee on Juvenile Delinquency*, Gaines alegou que vendia apenas material de bom gosto. O Senador Kefauver, mostra a capa em questão. O diálogo entre ambos foi para a primeira página do *New York Times* do dia seguinte:

[...] **Herbert Beaser:** “você não acha que uma criança pode de forma alguma ser atingida pelo que lê ou vê?”

Gaines: “eu não acho”.

Beaser: “Então não deve

nenhum limite para o que você põe em suas revistas?”

Gaines: “apenas o limite do bom gosto”.

Sen. Kefauver: “Esta é sua edição de maio, parece ser um homem com um machado ensanguentado segurando uma cabeça decepada do corpo. Você chama isso de bom gosto?”

Gaines: “sim senhor, eu acho – para a capa de uma revista de quadrinhos de horror. Uma página de mau gosto no caso traria a cabeça sendo segurada acima do pescoço decepado com o sangue ainda pingando de forma que se pudesse ver o pescoço cortado”

Kefauver: “há sangue saindo de sua boca”

Gaines: “Sim, um pouco” [...].

O que os senadores não sabiam é que Gaines já havia “limpado” a capa, o desenho original do artista John Craig trazia os elementos que Gaines menciona como sendo de “mau gosto”.

Capa da *Crime SuspensStories* #22 [Abril-Maio de 1954].⁶

Caso semelhante acontece na França na década de 60. Tal como aconteceu nos Estados Unidos (e outras partes do mundo) havia uma preocupação sobre o conteúdo que seria oferecido aos jovens. Uma lei de controle das publicações destinadas a juventude (*Loi du*

⁶ Capa da *Crime SuspensStories* #22, disponível em: http://www.samuelsdesign.com/comics/pages/crime-horror/crime_suspensstories22.htm. Acessado em 07/11/2017. Diálogo entre Gaines e o Sen. Kefauver, disponível em: <http://www.thecomicrobooks.com/1954senatetranscripts.html>. Acessado em 07/11/2017.

16 juillet de 1949 sur les publications destinées à jeunesse – ainda em vigor) foi elaborada com objetivo de proibir a veiculação de conteúdo imoral ou comportamento criminoso nessas publicações. (MILLER, 2007). Muitas revistas foram banidas com base nessa lei, como a anárquica *Hara-Kiri* de *Wolinski* em 1961 e novamente 1966. O mesmo sucedeu a *Barbarella* de Jean Claude Forestier, dois anos antes, pela nudez constante da personagem. Já a feminista *Ah! Nana!* foi banida em 1978, principalmente por abordar conteúdo homossexual e no mesmo ano o semanário *Pilote* também foi recolhido sob alegação de “não se qualificar com um jornal de verdade”. Quando a *Hara-Kiri* foi banida em 1966, as assinaturas de Sartre e Simone de Beauvoir somaram-se a de Resnais em uma petição contra o ato.

Esses exemplos dão uma ideia de como o que se pensou sobre quadrinhos após Töpffer passou largamente pelo escândalo moralista ou pela defesa do universo letrado contra o assédio da imagem. No entanto, um levantamento das críticas negativas aos quadrinhos não caberia no escopo desse trabalho. Apesar das muitas outras iniciativas no sentido inverso, de que falaremos a seguir, essas avaliações negativas não ficaram para trás. Como esses relatos negativos foram as primeiras apreciações dos quadrinhos, eles ainda ressoam e se ouvem pessoas extremamente esclarecidas em outros âmbitos da cultura, esgrimir seu “analfabetismo icônico” contra as HQs.⁷ Trata-se de uma condenação que inverte a confusão metonímica: ao invés de tomar o gênero pelo meio (o particular pelo geral), toma-se um ou outro exemplar pelo meio (o geral pelo particular): não se critica essa ou aquela realização específica, de fato criticável, mas os quadrinhos em si, como meio. Em muitos setores “esclarecidos” e não mais comprometidos com as campanhas de moralização que motivaram as primeiras críticas, nem com a possível ameaça às letras, ainda permanece, por diversos motivos, a uma visão extremamente pejorativa deles.

1.2.2 Retomada, crítica e teorização positiva

Felizmente, a crítica e consideração dos quadrinhos como meio digno de análise começou a se diversificar com o tempo. Mesmo que objeções fossem feitas ao conteúdo de alguns trabalhos em particular, o status cultural das tiras de jornal norte-americanas se estabilizou com os passar dos anos e conseqüentemente, devido a distribuição para outros

⁷ Expressão francesa cunhada a partir de “*analphabète*” para designar aqueles incapazes de ler os ícones, principalmente dos quadrinhos.

países, ao redor do mundo também. Elas passaram a ser vistas como parte da experiência geral de ler o jornal, integradas com o ritual de acompanhar as notícias de guerra, os feitos nos esportes e as colunas sociais. Os quadrinhos faziam parte da florescente cultura urbana, e como o jazz, passaram a ser associados e procurados por rebeldes e “outsiders” que viam nas tiras de jornal algo novo, capaz de representar justamente um engajamento nos valores combatidos por seus críticos.

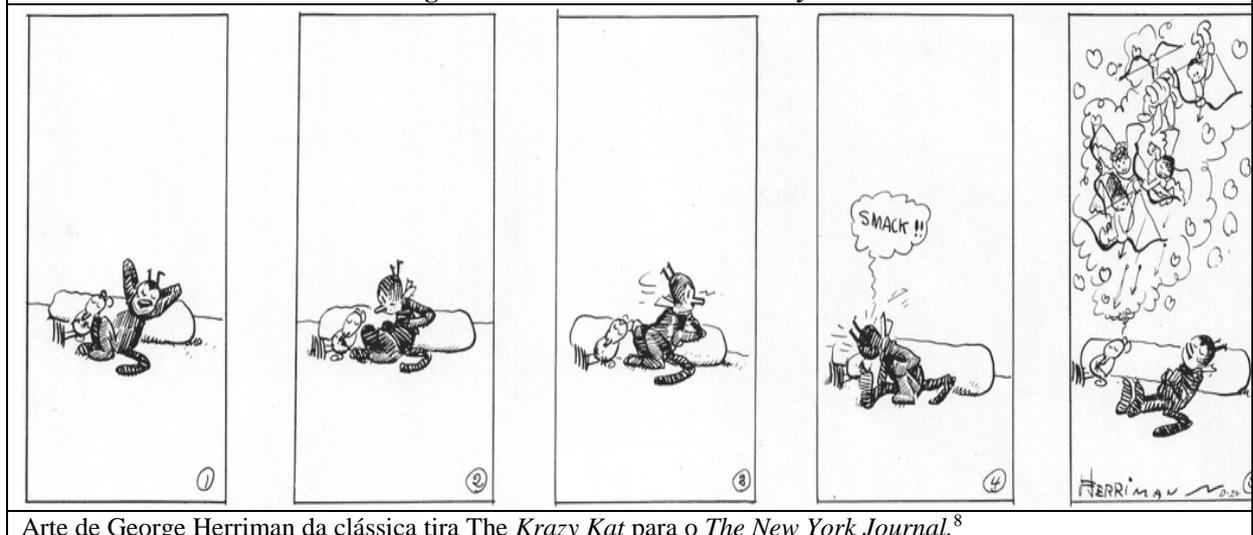
A ascensão da tira de jornal fez com que nos Estados Unidos o panorama crítico começasse a mudar. Após o início com Töpffer em 1845 e seu ensaio teórico, apenas na década de 50 do século XX surge novamente um livro crítico (positivo) sobre quadrinhos em idioma francês, *Le Petit Monde de Pif le chien* de Barthélémy Amengual (AMENGUAL, 1955), livro que quebra um silêncio de quase 110 anos. Ao mesmo tempo, livros sobre cinema e fotografias eram publicados às dúzias no ambiente francófono. Enquanto isso, a larga produção americana em jornais passou a ser entendida no contexto do discurso de afirmação nacionalista que ressurgia por volta de 1920. A cultura, a história e a sociedade americana passam a ser tratados como criações locais a partir do embrionário campo dos estudos americanos. Apesar de suas raízes europeias, os quadrinhos passaram a ser reivindicados como parte constituinte dessa identidade cultural. Muitos artistas já haviam declarado paixão pela mídia ao redor do mundo, tais como Fellini, Picasso, James Joyce e Thomas Mann, que identifica no prefácio que fez da obra em xilogravura *A Passionate Journey* publicada em 1919, de Franz Masereel, “a manifestação do espírito democrático” (MASEREEL, 1948). Mas é nos Estados Unidos que os intelectuais vão além do entusiasmo declarado e passam a dedicar artigos e comentários.

Gilbert Seldes, escritor e crítico cultural norte-americano, é um dos pioneiros a considerar os quadrinhos como mídia *sui generis*, “um meio excepcionalmente flexível, dando vazão a uma variedade de talentos, com a utilização de vários métodos, e adaptando-se a praticamente qualquer tema” e celebra “vinte milhões de pessoas seguem com interesse, curiosidade e deleite a fortuna diária de cinco ou dez heróis das tiras de quadrinhos” (HEER; WORCESTER, 2004, p. xii). Sua posição foi significativa, pois era um intelectual que tinha estreita relação com revistas literárias, como a *Dial* e *New Republic*, nessa última, resenhou o *Ulisses* de Joyce. Num encontro entre ambos na década de 20, discutiram a tira *Gasoline Alley* de Frank King, que tanto ele quanto Joyce eram fãs. Se Seldes não foi o inventor da ideia dos quadrinhos como acervo cultural e criação americana, foi com certeza um dos seus principais

propagandistas. Passou a tratar como virtudes o que os críticos dos quadrinhos e das tiras em jornal em particular viam como vícios. Se o discurso dos detratores se baseava na superioridade da escrita, ressaltava que cada forma artística deveria ser julgada por seus critérios internos. Se a linguagem era curta e episódica, via nisso uma forma de desenvolver idioletos próprios. Seldes via todo esse potencial confirmado pela tira *Krazy Kat*, de George Herriman. Publicada nos jornais de Randolph Hearst desde 1910, a tira capitaneou as primeiras reflexões e apreciações críticas dos quadrinhos como forma de arte.

e.e. cummings, como fizera antes Seldes, dedica um belíssimo artigo sobre a aclamada tira, no qual comenta que a simplicidade da trama não deveria nos enganar, pois trata-se de um “meteórico drama burlesco nascido do adágio: ‘o amor encontra seus caminhos’” (CUMMINGS, 1999). Os personagens centrais são um gato, *Krazy Kat* (que nunca se soube tratar-se dele ou dela) apaixonado por um gato, o cínico *Ignatz*, que o ignora e lhe atira tijolos na cabeça, que são interpretados por *Krazy* como uma declaração de amor. *Krazy* também tem um admirador, um cão policial, o *Offissa Pupp*, que persegue *Ignatz* para que não perturbe a ordem com seus arremessos de tijolos contra o (a) pobre *Krazy*. cummings vê nessa trama a representação da luta da amoral vontade individual (*Ignatz*), contra a sociedade organizada (representada oficialmente da lei, *Offissa Pupp*), mediada pelo ideal do amor (*Krazy Kat*). Se algumas pessoas amam “apesar de” e outras amam “porque”, *Krazy* e seu amor por *Ignatz* representa a essência do amor, que é ilimitável. Ele (a) não o ama “porque” ou “apesar” das atitudes de *Ignatz*, mas ama alguém que lhe dá uma alegria não mitigável: a de tentar o seu limitado pior para fazê-lo (a) deixar de amá-lo de forma ilimitada. A limitação de *Ignatz* (que só pode atirar tijolos contra o amor) se converte em ilimitável em *Krazy*, que vê no esforço amoroso em não ser amado, a declaração de amor. A degradação de *Ignatz* é a consagração de *Krazy*, e essa consagração é o sentido último da existência. (idem)

Figura 4 – Tira de Jornal *The Crazy Kat*



Arte de George Herriman da clássica tira *The Crazy Kat* para o *The New York Journal*.⁸

O sucesso e a identificação com as tiras de jornal também podem ser mensurados pelo relato da poetiza e escritora Dorothy Parker, que confessava na década de 40, com certo embaraço para sua posição no mundo das letras, que:

Em um segmento volumoso de um século eu tenho sido uma seguidora ávida das tiras de quadrinhos – todos os quadrinhos... é uma afirmação feita com a mesma quantidade de orgulho com a qual alguém pode dizer: eu tenho injetado cocaína nos braços durante os últimos 25 anos (PARKER, 1943).

Na senda da apropriação pelo discurso de afirmação nacional, outras obras surgem no contexto americano, dedicadas exclusivamente aos quadrinhos. *Comics and their creators* (SHERIDAN, 1942), *The Comics* (WAUGH, 1947), e *Comic Art in America* (BECKER, 1959), no estilo histórias de bastidores, ou contexto de produção dos quadrinhos. Nesse mesmo espírito de busca pela essência da civilização americana aparece *Mass Culture: The Popular Arts in America* (WHITE, 1963a), e *The Funnies: an American Idiom* (WHITE, 1963b) do professor de jornalismo da Universidade de Boston, David Manning White.

Uma nova onda surge na década de 60 do século XX quando alguns intelectuais de renome passam a não só a comentar e escrever sobre os quadrinhos, mas a integrá-los como parte de suas reflexões sobre a linguagem e a cultura. E.H. Gombrich, Umberto Eco e Marshall McLuhan, viram as costas aos apelos elitistas de condenar a cultura popular e trazem o interesse sobre os quadrinhos da atenção aventureira de intelectuais *freelancers* para o campo dos estudos culturais contemporâneos e no caso de Eco, para a prolífica produção

⁸ Tira *The Crazy Kat*, de George Herriman, 24 de dezembro de 1917, *The New York Journal*. Disponível em: <http://www.ignatzmouse.net/us/mouse-index.html>. Acessado em 14/07/2015.

semiótica sobre os quadrinhos que despontaria na França a partir da década de 60 do século XX. Em alguns dos capítulos de seu *Apocalípticos e Integrados* (ECO, 2002) estuda o mito do Super-homem em relação à cultura de massa e em outro capítulo, analisa uma tira de *Milton Caniff, Terry and the Pirates*, quadro a quadro, reconhecendo seus elementos semânticos próprios, analisando-os em separado, como o balão, mas também comparando o enquadramento e montagem em relação ao cinema.

Em linhas gerais, Gombrich em *Art and Illusion* (GOMBRICH, 2000) de 1960 argumenta que a arte icônica alcançou seu poder apelando para habilidades cognitivas que transcendem as culturas, força que ele encontra nos quadrinhos. Anos mais tarde, um de seus alunos, David Kunzle (KUNZLE, 1973) iria escrever uma monumental história das HQs em dois volumes (*History of Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip e The History of Comic Strip. The Nineteenth Century*) seguindo as orientações de Gombrich, segundo o qual “seria tentador acompanhar o desenvolvimento das histórias em imagens de Hogarth até as de Töpffer” (op.cit. Prefácio).

McLuhan analisa os significados culturais que a tira de Harold Gray, *Orphan Annie* traz para o entendimento das teses da regularidade cultural de Margaret Mead, em seu livro *The Mechanical Bride* de 1951 (McLUHAN, 2011). Mas é no clássico e polêmico *Os meios de comunicação como extensões do homem* de 1964 (idem, 1995) que os quadrinhos são analisados como um meio independente. A tira de Al Capp (*Li'l Abner*, traduzida como *Ferdinando* no Brasil) serve de termômetro para a comparação com a TV e a relação com outras mídias, enquanto as críticas que pesavam sobre os quadrinhos são também contextualizadas:

[...] Não tendo percebido nada sobre a forma, nada podiam perceber do conteúdo. Violência e agressão era tudo o que percebiam. Em consequência, com uma lógica literária ingênua, prepararam-se para ver a violência inundar o mundo. Como alternativa, atribuíam os crimes às histórias em quadrinhos. O mais retardado dos condenados logo aprendia a resmungar: “Fiquei assim por causa das estórias em quadrinhos”.(Idem, op.cit., p.192)

A década de 60 também conhece um reflorescimento das análises dos quadrinhos na Europa. Em 1962 surge *Le Club des bandes dessinées*, primeira organização francesa devotada ao estudo dos quadrinhos como forma artística. O cineasta Alain Resnais tornou-se o presidente do clube e possuía a maior coleção particular de quadrinhos à época. Outros membros de destaque eram: Jean-Claude Forest, criador da personagem *Barbarella*, o diretor de cinema Chris Marker, o escritor Alain Robbe-Grillet, o filósofo Edgar Morin, os críticos

Francis Lacassin e Pierre Couperie. O Clube publica entre 1962 e 1967 a revista *Giff-Wiff* (alusão ao mítico monstro da tira norte-americana *Katzenjammer Kids*, *Os Sobrinhos do Capitão*, no Brasil). O clube ajudou a intelectualizar os quadrinhos diante do clima hostil que tanto autoridades educativas e defensores das letras também haviam imposto ao ambiente francês, organizavam encontros, publicavam material inédito do cultuado personagem *Lucke Luke*, e republicaram coisas já tidas como clássicas como *Flash Gordon*, *Popeye* e *Mandrake*.

Nesse contexto, acontece o *Salão Internacional dos Quadrinhos*, em Bordighere e depois Lucca, na Itália, ambos em 1965. Evelyne Sullerot (SULLEROT, 1966) publica um estudo sociológico, *Bande dessinée et culture*, em 1966, com o objetivo de combater os preconceitos sobre a mídia (apesar de reforçá-los de alguma forma, ao tratá-la como “porta de entrada para a grande cultura”). Defende também a *bande dessinée* como um “reservatório de mitologias”. Enquanto Gerard Blanchard (BLANCHARD, 1969), historiador da arte, dá um passo adiante e defende os quadrinhos traçando seus antecedentes desde as pinturas rupestres e os manuscritos ilustrados medievais, com o objetivo de inscrevê-los no discurso histórico da arte como um todo.

Todavia, as leituras mais influentes nos estudos dos quadrinhos em países francófonos são as semióticas ou semiológicas, que proliferam a partir da década de 70. Pierre Fresnault-Deruelle publica *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique* (FRESNAULT-DERUELLE, 1972), uma exaustiva tentativa de mapear os mecanismos significantes do meio. Michel Rio (RIO, 1976), Pierre Masson (MASSON, 1985), Benoît Peeters (PEETERS, 2003) e Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2007), continuam a tradição de ver os quadrinhos como uma prática significativa que produz sentido através de seus códigos. O livro de Groensteen, *Le Systeme de la bande dessinée* é visto como a mais completa e arrojada leitura semiótica do meio. Todavia, de acordo com Ann Miller (MILLER, 2007), paira sobre essas leituras, a suspeita de que os quadrinhos são apenas uma desculpa para a exibição de um arsenal analítico pomposo. No Brasil, Luiz Cagnin, inicia essa tradição de pesquisas com a publicação de seu livro, *Os Quadrinhos* (CAGNIN, 1975), orientado pelo influente teórico da literatura e sociólogo brasileiro Antônio Cândido.

A mudança na percepção dos quadrinhos também acontece na América latina. Não poderia deixar de ser citado, por sua relevância histórico-política, o livro do belga Armand Mattelart e do chileno Ariel Dorfman *Para Ler o Pato Donald* (DORFMAN; MATTELART, 2010). Escrito em 1973, no Chile, durante o governo do socialista Salvador Allende. Após a

deposição deste pelo golpe de Pinochet, o livro foi banido do Chile, mas se transformou em leitura obrigatória da resistência de esquerda e do discurso crítico contra a invasão cultural americana. Nele se analisam como os personagens *Pato Donald* e o *Tio Patinhas* de Walt Disney iam da metrópole (*Patópolis*) literalmente ao México e lá assumiam uma relação de dominação. Justificava-se o roubo das riquezas porque o bom selvagem não sabe o valor das coisas: eram povos atrasados, tribalizados, ingênuos demais ou muito espertalhões, duplamente culpados. A linha de análises críticas, consoantes ao trabalho de Dorfman e Mattelart e com inspiração na Escola de Frankfurt, teve um grande representante em solo brasileiro: Moacyr Cirne, fez análises minuciosas dos conteúdos ideológicos e propagandísticos de super-heróis e da cultura americana (CIRNE, 1971, 1982).

Tal qual as críticas negativas, a multiplicidade de abordagens que se seguiram a partir da década de 60 do século passado exigiria um trabalho à parte. Mas convém ainda mencionar em separado o reencontro do trabalho teórico com a prática a partir de dois trabalhos seminais. *Quadrinhos e Arte Sequencial* de Will Eisner (EISNER, 2010, originalmente lançado em 1985), e *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud (McCLOUD, 2005, originalmente lançado em 1993). No primeiro, o celebrado autor de *Spirit* e criador da considerada primeira *Graphic Novel*, “*Um contrato com Deus*”, de 1978, traz uma definição de quadrinhos como arte sequencial e defende os quadrinhos como uma forma de leitura. Analisa os aspectos específicos da linguagem, não como Umberto Eco ou a tradição semiológica francesa, mas a partir de suas funções expressivas e narrativas. Apesar de ser criticado pela falta de aprofundamento teórico, seu trabalho inicia uma tradição de análises formais, incipientes no contexto americano, que até então tendia para análises históricas, sociológicas ou estéticas.

Já o livro de Scott McCloud, é um marco da investigação dos quadrinhos como meio, justamente através do próprio meio: o livro é um quadrinho que se propõe a explicar o que são os quadrinhos. Ele tornou-se conhecido por sua sofisticada definição formal dos quadrinhos, que independe de conteúdos e configurações físicas (impresso, digital, lançado em um meio de comunicação de massa ou não). McCloud define os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas, em uma sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (Idem, p. 9). Outro ponto alto do trabalho é sua capacidade de produzir taxonomias: uma sobre a sarjeta (*gutter*), espaço entre os quadros de uma HQ, que lembra as taxonomias de montagem do cinema de Eisenstein, mas com um

pouco mais de clareza e rigor; outra sobre as relações entre texto e imagem, que remonta às abordagens dos meios de comunicação de McLuhan.

O livro traz ainda uma investigação sobre as formas como os quadrinhos trabalham com o tempo e o espaço e o papel exercido pelos estilos de desenho no fascínio e identificação com os personagens. McCloud produziu ainda outros quadrinhos teóricos, um onde aborda a mídia em relação ao seu futuro e possibilidades ainda não exploradas, *Reinventando os Quadrinhos* (McCLOUD, 2006) e outro, onde suas visadas teóricas se convertem num livro guia para praticantes, *Desenhando os Quadrinhos* (McCLOUD, 2007).

Os trabalhos de Eisner e McCloud estão inscritos em uma paisagem cultural mais favorável aos quadrinhos, que se fortaleceu nos últimos trinta anos. Paisagem marcada pela ascensão e reconhecimento do romance ou novela gráfica (*Graphic Novel*) e de trabalhos com assinatura autoral como os de Alan Moore, Frank Miller, Art Spiegelman (ganhador de um prêmio Pulitzer em 1992 com a *graphic novel, Maus*), Marjane Satrapi, Daniel Clowes, Grant Morrison, Joe Sacco, Alison Bechdel, David B., Chester Brown, Charles Burns, David Sim, Chris Ware, Daniel Clowes, entre tantos outros que tornaram “a leitura de quadrinhos algo sofisticado e inteligente para um público adulto” (GARCÍA, 2012, p. 19). Ou no pior dos casos, “agora teremos que fingir que gostamos de *graphic novels* também” (WOLK, 2007, p. 2).

Não poderíamos deixar de citar as adaptações cinematográficas de HQs, que vivem um período de intenso florescimento e apesar de uma presença inicial predominante de histórias de super-heróis, hoje já diversificaram o gênero com trabalhos como *Persépolis* (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud - França, 2007), *American Splendor* (Robert Pulsini – EUA, 2003) e *Ghost World* (Terry Zwigoff - EUA, 2001). A migração para TV e jogos eletrônicos de seus personagens, bem como a ascensão do *Mangá* japonês, configuram capítulos à parte desta efervescência cultural ao redor dos quadrinhos.

Essa paisagem cultural tem o seu conseqüente correlato acadêmico: o surgimento de jornais e revistas especializados, cada qual com uma abordagem diferente nos estudos dos quadrinhos. *Comics Journals* (desde 1977), focado apenas nos quadrinhos; o *International Journal of Comic Art* (desde 1999), que aborda áreas vizinhas como a animação e publica tiras de todos os lugares do mundo. *European Comic Art* (desde 2008), com foco na tradição europeia. *ImageText* (desde 2004), periódico online centrado no estudo interdisciplinar dos quadrinhos e mídias correlatas. *Journal of Graphic Novels and Comics* (desde 2009) centrado

na produção e consumo de quadrinhos dentro de um contexto cultural que abrange arte, cinema, TV e as tecnologias das novas mídias.

Conferências regulares e outras pontuais, promovidas por Institutos de grandes universidades têm se dedicado à discussão acadêmica dos quadrinhos, como *Graphic Novels and Comics Conference*, promovida pela Universidade Metropolitana de Manchester, a Conferência Anual de Quadrinhos da Universidade da Flórida (*University of Florida's annual Comics Conference*), *International Comics Arts Forum* (sem sede fixa), *The Comics Arts Conference*, realizada anualmente na *San Diego Comic-Com*, onde a presença de fãs favorece a apresentação de artigos e discussão da mídia dos quadrinhos. E no Brasil as *Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, promovidas pela Universidade de São Paulo, já ocorreram em 2011, 2013, 2015, 2017 e que passarão a ter um formato anual a partir de 2018. Bem como essa Universidade de Brasília, que promove em 2017 a segunda edição do *Enquadrinhos*, evento bianual onde teóricos e artistas apresentam seus pôsteres e trabalhos. Por fim, a Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), com sede na cidade mineira de Leopoldina, promove encontros bi-anuais, *O Entre Aspás*, com o mesmo intuito de promover a pesquisa e o debate sobre quadrinhos em território nacional.

A relação do Brasil com os estudos das HQs remonta à primeira *Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos*, em 1951 na cidade de São Paulo, organizada pelos pioneiros dos estudos no Brasil, Álvaro de Moya, Reynaldo de Oliveira, Syllas Roberg, Miguel Penteadó e Jaime Cortez. Contando com os originais de autores norte-americanos consagrados, a exposição contou com análises críticas dos organizadores, que usavam as teorias de análise das imagens utilizadas no cinema e já mapeavam características da produção nacional. Álvaro de Moya segue com a pesquisa em âmbito acadêmico e organiza a coletânea de textos críticos sobre o assunto *SHAZAM!* (MOYA, 1972) e se torna durante muitos anos referência no assunto, tendo participado de outras obras ao redor do mundo como a *World Encyclopedia of Comics*, de Maurice Horn (HORN, 1999), *Histoire Mondiale de la Bande Dessinée*, de Pierre Couperie (COUPERIE, 1993) e *Historia de los Comics*, de Javier Coma (COMA, 1979).

Ao longo dos anos, figuras como o já citado Luiz Cagnin, Moacyr Cirne, Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO; RAMA; BARBOSA, 2004), Sonia Luyten (LUYTEN, 2012), Paulo Ramos (RAMOS, 2009), Nobu Chinen (CHINEN, 1999), Roberto Elísio dos Santos (SANTOS, 2002), Selma Regina Nunes Oliveira (OLIVEIRA, 2007), Edgar Franco

(FRANCO, 2004), foram acrescentando uma multiplicidade de obras e perspectivas à pesquisa brasileira sobre HQs. Somam-se ainda a esse panorama as teses recentemente defendidas por Alexandre Linck Vargas (LINCK VARGAS, 2015) e Maria Clara Carneiro (CARNEIRO, 2015). Mas esse escopo, juntamente com o interesse público pelas HQs não para de aumentar, esse estudo, procura dar alguma contribuição nesse sentido.

1.2.3 – Perspectivas teóricas

Tanto Waldomiro Vergueiro (VERGUEIRO, 2017), como George Steirer (STEIRER, 2011) e Matthew Lombard (LOMBARD; LENT; GREENWOOD, 1999), oferecem um balanço das tendências que os estudos dos quadrinhos têm tomado. A rigor, os quadrinhos não estão circunscritos a nenhuma forma particular de ciência ou teoria. Waldomiro Vergueiro comenta que ao longo de sua jornada como avaliador de teses e pesquisas sobre quadrinho, esteve presente em departamentos habituais e áreas mais comuns de estudos relacionado aos quadrinhos, como a Comunicação, as Letras e Literatura, a Educação e a História. Mas que também já frequentou bancas de áreas bastante afastadas, como a Medicina, a Fisioterapia, a Teologia, as Ciências Sociais, a Tradução, a Física e a Ciências da Informação. Portanto, são muitas as caracterizações das abordagens possíveis e elas ainda podem se desenvolver em outras direções mais. Apresentamos e comentamos algumas das abordagens hegemônicas logo abaixo e tentamos expandir a caracterização que o mesmo Vergueiro oferece do que seria uma “perspectiva filosófica” dos estudos de HQs.

1.2.3.1 – Histórica

Uma abordagem histórica está interessada em levantar dados e informações representativas ao longo do tempo, tarefa que pode se esgotar em si mesma ou ser organizada narrativamente em direção a alguma noção de evolução ou queda do meio. O espanhol Santiago García (GARCÍA, 2012), por exemplo, organiza a história do meio como uma evolução até as *graphic novels*. A vantagem desse tipo de análise é trazer à tona a história dos percalços do meio e suas sucessivas fases e desenvolvimentos. Mas, o problema com alguns projetos desse tipo é a possibilidade de valorização apaixonada dos fatos ao redor dos quadrinhos, algo que faz com que esse tipo de análise seja reiterativo e os livros acabem por se parecer bastante e apenas reorganizam um mesmo conjunto de dados consagrados. Por

exemplo, o livro de García (idem) se parece com o de Alexander Danner e Dan Mazur (MAZUR; DANNER, 2014). Destacam-se nessa perspectiva os livros de Joseph Witek (WITEK, 1999) e David Kunzle (KUNZLE, 1973). No Brasil, Gonçalo Júnior (JÚNIOR, 2004) tem trabalhado dentro dessa perspectiva na retratação do mercado editorial brasileiro.

1.2.3.2 – Análises socioculturais

Nestas análises há menos apelo aos fatos e curiosidades históricas, mas nelas os quadrinhos são utilizados como forma de revelar ou dar ênfase aos valores culturais e às normas vigentes de um grupo social dado durante um período de tempo específico. A mídia é acionada como uma janela translúcida para o estudo das mudanças sociais, o que pode significar uma simplificação, como se ela fosse um simples epifenômeno de categorias mais gerais e anteriores. Nildo Viana, da Universidade de Goiás, utiliza dessa perspectiva em sua análise de *Ferdinando*, de Al Capp (VIANA, 2013). Se a vantagem nesse caso é o almejado reconhecimento dos quadrinhos nos processos de constituição da realidade social, a desvantagem é, às vezes, uma visão simplória deles, como se fossem uma mídia mais transparente na retratação de um quadro social que as demais. Acrescente-se o inconveniente de repetirem-se clichês históricos, como o jingoísmo da década de 40 e os quadrinhos, a paranoia com a guerra fria a partir da década de 50 e os quadrinhos, a rebelião contra cultural da década de 60 e os quadrinhos, etc.

1.2.3.3 – Análises ideológicas

Essas análises são comuns a todas as mídias, e nesse caso podem ser definidas como a tentativa de atribuir aos quadrinhos, em conjunto ou individualmente, sentidos não transparentes que exigem estratégias de leituras especializadas que os desvelem. Além do já citado trabalho de Mattelart e Ariel Dorfman (2010), há a coletânea de Ian Gordon, Matthew P. McCallister e Eduard H. Sewell Jr (GORDON; McCALLISTER; SEWELL JR, 2001), que coloca no prefácio a questão de saber se os quadrinhos celebram e corroboram os valores dominantes ou se os subvertem e criticam. Pode-se apontar como problema não a identificação de naturalizações racistas, sexistas, classistas, econômicas e nacionalistas, mas,

novamente, a deploração do meio como veículo passivo e unilateral desses valores e uma correspondente celebração de trabalhos medíocres que apoiem os valores “corretos” em um dado contexto histórico-social. Tanto no cinema (como no caso do filme *Birth of a Nation* de W.F Griffith, 1915), como na literatura (como as polêmicas envolvendo o suposto racismo de Monteiro Lobato), como na música (o “caso Wagner” e o antissemitismo), ou na filosofia (a relação de Heidegger com o nazismo), o valor artístico/epistêmico pode ser reconhecido além (ou apesar) das posições político-ideológicas expressas ou sustentadas por seus autores. É o que Frank Miller respondeu a respeito das críticas à suposta “homossexualidade velada na retratação dos espartanos” em sua obra *300* (FUREY, 2007). Ele alegou que se escrevesse sobre seus próprios pontos de vista, a obra seria muito cansativa e chata e que se tentasse agradar grupos queixosos, aí sim faria algo propagandístico (MILLER, 1998). Ademais, sem as sofisticções que a noção de ideologia exige (como os desdobramentos presentes em Althusser, Deleuze, Foucault, por exemplo), as análises ideológicas podem incorrer em um discurso “paranoico”, onde tudo é significado de algo mais profundo, como podemos encontrar nas análises filmicas mais “exaltadas” de Zizek (ZIZEK, 2009).

1.2.3.4 –Análise de autores

Uma promissora frente de trabalho surge dos trabalhos envolvendo a identificação e a seleção de autores e criadores. Tal qual acontece nos estudos de cinema, a teoria do autor (também chamada de “autorismo”) coloca o diretor como a fonte primária de onde emana o sentido do filme, nos quadrinhos são designados determinados escritores de roteiro e/ou desenhistas como chaves de significação das obras, semelhantes ao papel do autor literário. São frisados a visão particular por trás da obra e o estilo próprio em que os elementos da obra são executados (a metafísica do traço ou da página). Este tipo de análise se beneficia do surgimento e consolidação das *graphic novels* e, portanto, aumenta o respeito crítico por elas, mas ignora as relativizações do papel do autor que as leituras pós-estruturalistas têm feito das obras, segundo as quais o autor é um “orquestrador de discursos pré-existentes” (Bakhtin) ou cuja noção é diminuída em favor de uma “anonimidade penetrante do discurso” (Foucault).

1.2.3.5 –Análise econômicas

Em oposição aos estudos apaixonados de apreciadores da forma, existe um tipo de leitura que relaciona as obras e autores às características da indústria, isto é, que sobrepõem as condições materiais de produção à inspiração. Práticas de produção, marketing, distribuição, consumo, editores, editoras são colocadas em primeiro plano de análise. Podemos destacar o livro de Sean Howe (HOWE, 2013), *Marvel Comics: a História Secreta* e os trabalhos de Clark Farmer (CLARK, 2006), *Comic Book Color and the Digital Revolution* e Matthew P. McCallister (MCCALLISTER, 2001), *Ownership Concentration in the U.S Comic Book Industry*. Esse tipo de leitura traz a interpretação das obras para suas especificidades materiais e econômicas, podendo desencantar a “magia” da produção, para o “bem e para o mal”.

1.2.3.6 –Formalista

A tendência formalista investiga como o sentido é produzido a partir dos elementos formais dos quadrinhos, baseada na análise e inventário desses elementos, suas inter-relações e taxonomias semânticas. A principal abordagem nesse sentido é de inspiração semiótica, mas caberiam outras análises formais da linguagem já tentadas para outras formas artísticas ou mídias. Entre as suas preocupações estão as relações imagem-texto nos quadrinhos, as relações de sentido e inferência na sarjeta (*closure* em inglês), tipos de transposições de quadros, a essência e a definição de quadrinhos. O debate entre estudiosos é mais frequente (e por vezes até apaixonado), nesse tipo de trabalhos. Essa corrente foi despertada em ambiente anglófono pelo livro já mencionado de McCloud (McCLOUD, 2005), mas a tradição francesa desde a década de 60 tem feito leituras semióticas, com destaque também ao já aludido livro de Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2015), de Pierre Fresnault-Deruelle (FRESNAULT-DERUELLE, 1972) e de Benoît Peeters (PEETERS, 2003). Além do já mencionado problema de esconder a experiência dos quadrinhos em um vocabulário sofisticado, existe, como em toda análise estritamente formal, o divórcio com as leituras de todos aqueles que não estão fazendo análise formal.

1.2.3.7 – Psicológica

Está interessada em verificar como os quadrinhos afetam os indivíduos ou os retratam quando eles interagem com o meio ambiente. Sentimentos, comportamentos e pensamentos são os objetos de análise preferenciais. Os sentimentos despertados por personagens como Batman e Coringa são lugares comuns de algumas pesquisas, (FINGEROTH, 2004), enquanto que um estudo sobre a crueldade do último é o tema da tese de Valéria Yiida, defendida em 2016 (YIIDA, 2016). Serge Tisseron analisa os motivos psicológicos profundos da estrutura da obra de Hergé, as constâncias e significados: as duplas com características opostas (*Tintin e Milu; Tintin e Hadock*) que representam aspectos diversos da infância: a criança que os pais querem, obediente, asseada e inteligente, *Tintin*; a criança real, atravessada por uma emotividade transbordante, que ela é incapaz de conter e esconder, com suas cóleras e dúvidas, com suas violência e obstinação, mas também com suas tristezas e impulsos de ternura e generosidade (TISSERON, 1987, introdução).

1.2.3.8 – Filosófica

Waldomiro Vergueiro, a partir de uma citação de Lombard (LOMBARD; LENT; GREENWOOD, 1999) define essa abordagem com aquela que procura verificar de que forma as histórias em quadrinhos refletem “maneiras de pensar, valores, normas ou o senso de ética”. Esse tipo de pesquisa encontraria na análise dos super-heróis representantes de determinados pontos de vista filosóficos e visões de mundo (VERGUEIRO, idem, p. 94). Todavia, essa caracterização da perspectiva filosófica nos parece incompleta.

O livro editado por Jeff McLaughlin, *Comics as Philosophy* (MCLAUGHLIN, 2005) já apresentava outras formas de indagar filosoficamente os quadrinhos além do substrato ético, moral ou das visões de mundo, fornecendo algumas análises sobre a relação imagem-texto, a ontologia dos quadrinhos, e também, problemas existenciais. Meskin & Cook (MESKIN; COOK, 2012), autores e organizadores de um livro que se pretende “primeira coletânea de filosofia anglo-americana sobre quadrinhos” defendem a distinção entre uma filosofia *nas* HQs, de uma filosofia *das* HQs. A filosofia nas HQs é o estudo de temas filosóficos que aparecem representados ou explorados dentro de um tipo particular de HQs. Já uma filosofia

das HQs é o estudo estético, linguístico, epistemológico, metafísico da natureza e do funcionamento dos quadrinhos.

Mesmo que Vergueiro mirasse o primeiro tipo, “procurar” temas de filosofia nos quadrinhos, não se restringe aos temas morais. Há um nicho editorial chamado de filosofia *pop*, que abrange as tentativas de popularizar e integrar tanto os objetos produzidos pela cultura de massa como as próprias mídias que produzem esses conteúdos, na reflexão filosófica, em contraponto à filosofia acadêmica (SANCHES, 2011). Autores como Zizek (2009), Deleuze (DELEUZE, 1999), Julio Cabrera (CABRERA, 2015; CABRERA; TIBURI, 2013) têm dedicado atenção às mídias populares e seus produtos, perfazendo o que Mitchell (MITCHELL, 2005) considera como um “*pictorial turn*” na cultura contemporânea: a exigência de cada vez mais se produzirem teorias capazes de dar ao território das imagens o reconhecimento e o devido escrutínio atencioso, tanto quanto demos ao território puramente linguístico. Enquanto o “*linguistic turn*” filosófico, tal como foi caracterizado por Rorty (RORTY, 1992), teve como mérito o reconhecimento do papel da linguagem na cultura, na teoria e na vida cotidiana, a noção de “*pictorial turn*” assinala a importância das figuras e imagens em um novo contexto de produção de significados, ao mesmo tempo que nos desafia a estar informados sobre elas, criticá-las e entendê-las.

Por outro lado, a ideia de Meskin & Cook, em fazer uma filosofia *das* histórias em quadrinhos, não se limita a “encontrar” temas filosóficos nos quadrinhos. Peguemos como exemplo, as famosas séries “X e a Filosofia”.⁹ Ao colocar lado a lado os dois elementos estes trabalhos tentam dar dignidade teórica e legitimação investigativa a um deles, geralmente ao elemento da esquerda, que é aproximado ao peso de uma forma de discurso com mais de dois mil anos de tradição e legitimidade epistêmica. Parte-se do pressuposto de que o elemento então aproximado está em relação de subordinação, e que só podemos chegar até ele através da equiparação com algo de importância teórica ou cognitiva maior.

Contudo, a estrutura “*Alguma coisa e a Filosofia*” encoraja a pensar neste “algo” na medida em que seu conteúdo ou forma se preste à transposição e aproximação com algo “maior”. Reitera-se assim a opinião de que um dos elementos do par é menos sério, artístico ou inteligente antes da aproximação de que trata o livro. De certa forma, eles se contentam em abordar ou falar sobre a filosofia que se pode encontrar nestes meios: os conceitos já existentes e as interpretações consagradas deles. Não se vai muito além de uma procura por

⁹ No lugar de “X” coloque o título de um filme, seriado, super-herói, ou história em quadrinhos e estará pronta a ideia central do livro: *X-men and Philosophy*(IRWIN, 2010a), *Basketball and Philosophy* (WALLS, 2007), *Metallica e a Filosofia* (IRWIN, 2010b).

fragmentos já produzidos em outras mídias na mídia estudada (cinema, quadrinhos, etc.) e nos tópicos populares em questão. *X-Men e a Filosofia* (IRWIN, 2010a), *Metallica e a Filosofia* (IRWIN, 2010b), e qualquer “X e Filosofia”, são temas de cultura popular utilizados para ilustrar conteúdos filosóficos já consagrados, ou de uma filosofia que se possa encontrar representada neles.

Parece-nos que todas essas abordagens têm limites e podem ser criticadas umas a partir das outras: as leituras formais, correm o risco de perder a dimensão da paixão e do encanto, aquelas baseadas na historicidade, podem colocar a paixão à frente do rigor das análises; as sociológicas, tentam ressaltar os quadrinhos como inseridos num contínuo da indústria do entretenimento, as leituras autorais querem apagar essa dimensão em favor das singularidades literárias dos autores. Diante disso, a atitude mais cautelosa seria um certo pluralismo de entradas: uma análise formal que soubesse explorar os elementos econômico-contextuais, uma análise histórico-fatual que soubesse associar os problemas ideológicos inscritos nas obras, uma análise filosófica que não se contentasse em vê-los como exemplo empírico de teses já desenvolvidas fora deles, como pode acontecer em algumas abordagens de cunho sociológico, psicanalítico ou as feministas, onde os quadrinhos são usados como mídia que reflete as categorias que se quer provar. No mesmo sentido em que Julio Cabrera (idem) evita usar suas análises fílmicas para “explicar filosofia” simplesmente. Contrariamente, está mais interessado no quanto de cinema existe na filosofia do que na filosofia que se possa achar no cinema.

Já deixamos claro que nossa vinculação matriz é com a abordagem filosófica, seja por vício de formação, personalidade investigativa, ou metodologia baseada em análise conceitual, nosso olhar está nas estruturas argumentativas e conceituais que os quadrinhos erigam e provocam. Mas, nossos anos na área da comunicação nos permitiram também um olhar dessas estruturas a partir das mídias e do debate sobre elas. Se Tim Ingold (INGOLD, 2011) define a antropologia, como “a filosofia com as pessoas dentro”, o campo da comunicação, esse guarda-chuva prolífico, essa passagem de discursos e perspectivas, pode ser também definido como “a filosofia com as mídias dentro”, entendendo por mídia não só sua instanciação física, mas a rede ideológica, tecnológica e social que as constitui: a comunicação passa a ser um ramo da filosofia aplicada.

Por outro lado, nosso tema, os quadrinhos, estão na encruzilhada entre arte e linguagem. Os conhecimentos que conseguimos acumular sobre história da arte, teoria dos meios, teoria do cinema e da adaptação, deram fôlego para nossa argumentação, onde a estética filosófica tradicional por si só não conseguiria. Foi a concepção pluri-perspectiva da comunicação, esse “aberto” de que nos fala Gustavo de Castro (CASTRO, 2007), onde nenhuma teoria reina soberana, que nos permitiu alternar abordagens como um fotógrafo pode trocar filtros com um aplicativo de imagem – ao sabor das possibilidades do programa e da “inconstância de sua alma selvagem”.

1.3 Objeto: o movimento pendular do discurso crítico sobre os quadrinhos

A tarefa não é tanto ver aquilo que ninguém viu, mas pensar o que ninguém pensou sobre algo que todos veem. (Shopenhauer)

Nosso objeto de análise é, primeiramente, o discurso sobre os quadrinhos, ou melhor, uma parte dele. Tudo que se disse sobre os quadrinhos, mesmo no escopo dos últimos trinta anos, seria um assunto inimaginável e impossível de qualquer tomada de referência em um conjunto minimamente coeso. O discurso sobre os quadrinhos que temos em mente, no entanto, é aquele que procurou tanto compreendê-los quanto descrevê-los, isto é, o discurso teórico. E mesmo que isso ainda pareça extremamente abrangente, nosso recorte se concentra em alguns textos e algumas questões levantadas de forma bastante circunscrita: nos interessa separar a parte desse discurso investigativo sujeito a duas tendências opostas, sujeito a um movimento pendular entre dois valores e tendências.

Por diversos motivos, o discurso sobre os quadrinhos por vezes se esmera em encontrar (ou fabricar) algo de específico, único, essencial e singular nessa forma de linguagem e que não poderia ser visto “em nenhum outro lugar”. Mas, na medida em que avança nesse sentido, esse discurso acaba convergindo para as correspondências, para as pontes, para as equivalências, débitos, ascendências e continuidades com outras artes, mídias e linguagens. Assim, o discurso sobre os quadrinhos vive um dilema entre a busca auto afirmativa da “pureza da forma”, no sentido dado pelo programa artístico descrito por Clement Greenberg (GREENBERG, 1997a) e o “*palimpsesto*”, tal como descrito por Genette, como “tudo que coloca um texto em relação manifesta ou secreta , com outros textos” (GENETTE, 2010, p.13).

A princípio, a constituição dos discursos sobre os quadrinhos como objeto em si pode despertar certo ceticismo sobre a possibilidade de encará-los a partir de alguma princípio unificador. Charles Hatfield (HATFIELD, 2010) acredita que os estudos sobre quadrinhos são essencialmente “indisciplinados”, isto é, que habitam um terreno onde a pesquisa selvagem de várias disciplinas os toma como objeto a partir de abordagens e metodologias igualmente distintas. A própria natureza complexa da mídia, por vezes descrita como híbrida, impediria qualquer tipo de coesão: há uma grande diferença entre os estudos de um historiador, dedicado, por exemplo, ao desenvolvimento da caricatura nos jornais brasileiros do século XIX, o trabalho de um crítico literário, estudando os quadrinhos modernos sobre a égide do

pós-modernismo, ou mesmo de uma leitura feminista, que encare as representações do feminino na caracterização de super-heroínas das grandes editoras americanas. À complexidade formal da mídia são adicionados múltiplos usos, apropriações e investimentos sociais, que implicam na possibilidade de diversos acessos e recortes investigativos.

No mesmo artigo Hatfield reconhece, todavia, que esses estudos compartilham uma “situação recorrente em comum”, um “mesmo” objeto que coloca todos em um vetor de ações retóricas tipificadas em situações recorrentes. Eles constituiriam, portanto, um “gênero”, no sentido em que “gêneros” são definidos pelos propósitos em comum nos quais se engajam sujeitos participantes e suas ações retóricas e não uma coisa dada, definida por convenções formais puras (HATFIELD, 2010, p.5). Mesmo diferenciados, esses estudos convergem. As múltiplas pesquisas de quadrinhos acabam por *performar* um campo de significados pragmáticos ao redor de um objeto ideal.

Nossa hipótese mais genérica se aproveita dessa intuição de Hatfield: após analisar diferentes problemas e abordagens dos quadrinhos, percebemos que essa “situação retórica partilhada e recorrente” nas quais os pesquisadores dos quadrinhos se engajam pode ser descrita por uma imagem: a de um movimento pendular em direção a duas tendências opostas aludidas. O discurso sobre os quadrinhos oscila ora no sentido da procura do único, do exclusivo e do singular, ora ao redor das pontes e inter-relações entre outras artes, linguagens e mídias. E, como o movimento de um verdadeiro pêndulo, quanto mais leva ao extremo um desses valores, mais acumula energia e precisa voltar ao seu oposto e inverso.

Para construir essa imagem, tomamos emprestada noção de Paulo Abrantes em *Imagens de Natureza, Imagens de Ciências* (ABRANTES, 1998), segundo ao qual uma imagem corresponde a um conjunto de crenças que os pesquisadores possuem sobre o que compõe o mundo (imagem de natureza) e sobre como devemos fazer para investigá-lo (imagem de ciência). A preferência pela expressão “imagem” ao invés de metafísica, ontologia, ou metodologia, se justifica porque todas essas expressões conotam um rigor e sugerem uma articulação e fundamentação aberta, enquanto que as imagens são o horizonte e o chão sobre o qual nos movemos, sem necessariamente constituir uma “teoria aberta” sobre ele. As imagens são como “ontologias assistemáticas”, que influenciam e condicionam a prática e autoimagem dos pesquisadores em um período.

O uso da noção de *imagem* não é novo no entendimento dos discursos sobre os quadrinhos. Dylan Horrocks, teórico e produtor de quadrinhos, no seminal artigo que analisa muitas das posições de Scott McCloud em *Desvendando os quadrinhos* (MCLOUD, 2005),

dispõe-se a desenvolver o poder sub-reptício, retórico e propagandístico das imagens e metáforas argumentativas do livro. O mesmo faz Ian Hague, na tentativa de ressaltar uma abordagem multissensorial nas análises dos quadrinhos, ele critica a imagem dominante na pesquisa dos quadrinhos – o “ocularismo” que impede de ver os quadrinhos como algo além de um meio exclusivamente “visual”(HAGUE, 2014, p.21). E num sentido mais abrangente e cultural, o iconologista W.T.J. Mitchell propõe o termo *hypericon*, para se referir às imagens explicativas que usamos para “ver” nossas ideias com uma analogia ilustrativa: a cera de Aristóteles, a caverna de Platão, o quarto escuro de Locke, a escada de Wittgenstein, todas essas imagens que vão além da simples analogia e acabam por estruturar todo o campo do discurso(cf. MITCHELL, 1984, p.6). Por fim, em *Metaphors We Live By* (LAKOFF; JOHNSON, 2003) – citado por Dylan Horrocks em sua crítica a McCloud – percebemos que uma metáfora, uma imagem desse tipo, nunca é só uma metáfora, mas privilegia um acesso a um estado de coisas em detrimento de outros.

A vantagem desse uso da noção de *imagem* para se referir genericamente a um corpus discursivo pode ser dupla: inicialmente, esclarecer de forma retrospectiva uma tendência, de forma a tornar as pesquisas mais conscientes das metáforas que lhes assediam, por exemplo, qual pesquisador de quadrinhos não se compraz em encontrar e justificar as singularidades da mídia? Mas, ao mesmo tempo, há uma vantagem em organizar essa multiplicidade de pesquisas e disciplinas ao redor de categorias fundamentais: como e por que, em alguns momentos, percebemos os intelectuais, criadores e o público, estão propensos a uma sede de “pureza” e exclusividade? – seja de forma, de campo artístico ou de conteúdo dos quadrinhos. E como o mesmo acontece em relação à tentativa inversa, de encontrar (e por vezes forçar) a criação de pontes e continuidades com as demais artes e mídias (qual o pesquisador de quadrinhos não se sentiu tentado a encontrar uma linha que atasse diretamente os quadrinhos às tradições artísticas melhor conceituadas socialmente, como a pintura, a literatura ou o cinema?).

A situação pendular e paradoxal gerada por essas duas ambições pode ser descrita da seguinte forma: a defesa ou procura por especificidade se torna o oposto necessário e excludente da constante calibração da comensurabilidade entre as artes vizinhas – ou até mesmo distantes. Como se a perseguição de um projeto eugenista e ariano, curiosamente, desse em uma nação tropical e miscigenada (e vice-versa). Noël Carrol identifica essa mesma “tensão autofágica” na história de outras artes (CARROL, 1996).

Analisando detidamente os anseios e dilemas vividos pela ativação de demandas por especificidade midiática por artes emergentes, como eram o cinema e a fotografia no início do século XX e os artistas do vídeo, mais recentemente, sua conclusão é de que as demandas por especificidade têm uma dupla chamada, uma interna e uma externa. A interna surge quando se pensa nos efeitos singulares e especiais que uma arte protagoniza em função de estar corporificada em uma mídia “x”, que a dispõe de signos únicos e peculiares. O elemento externo surge da ideia de que cada forma artística corporificada em um meio “x” deve perseguir uma gama de efeitos diferentes daqueles corporificados em outras mídias: ela deve fazer aquilo que faz melhor afinal. Se a primeira chamada pode deixar dúvidas sobre qual é a característica única do meio em questão, ou qual a melhor forma de explorar esse único, então bastaria focar naquilo que diferencia uma arte das outras e privilegiar aquilo que aquela arte faz de melhor em comparação com as demais.

Mas, na medida em que se entrega a esse exercício externo e comparativo, o “outro” já foi tomado como próximo e equivalente em muitos aspectos. As fronteiras entre tramas, temas e técnicas parecem menos rígidas e mais sujeitas ao trânsito de artistas e projetos nômades. Nosso objetivo será então o de diagnosticar e descrever a persistência dessa imagem pendular em dois grupos de problemas distintos nos estudos de quadrinhos: o projeto definicional e o projeto mecânico.

1.3.1 - Dois projetos majoritários de pesquisa

Conforme afirmado por Hatfield (e constatado pela programação de qualquer evento acadêmico sobre quadrinhos), os estudos dedicados a eles são marcados por uma abordagem multidisciplinar. Ian Hague, em seu curioso e já mencionado *Comics and The Senses* propõe ver essa multiplicidade orientada a partir de dois tipos de projetos: o definicional e o mecânico. O projeto definicional se define como um corpo literário que tenta responder à questão, “o que são os quadrinhos?”, enquanto que o projeto mecânico se dedica a explicar como os elementos identificados no funcionamento dos quadrinhos se inter-relacionam, quais os seus mecanismos de funcionamento e produção de sentido (HAGUE, 2014, p.10).

A princípio, o projeto definicional se divide em questões de *forma* e questões relativas à *nomenclatura*. As múltiplas abordagens privilegiam partes diferentes dessa mídia como objeto prioritário de estudo, resultando não só na fragmentação da abordagem, mas também na multiplicação dos nomes. Em geral, as estratégias de nomeação padecem de dois males.

Elas sofrem ora de um *anacronismo*, que remete às primeiras manifestações da mídia e frisa um aspecto particular dela, dentre os múltiplos disponíveis hoje. E também uma certa *subestimação*, que tanto reflete a má recepção dos quadrinhos por defensores de valores e formas culturais já estabelecidas, como compõem uma estratégia de autodefesa diante dela.

O nome “quadrinhos” em português brasileiro ressalta o aspecto mídia, mas compartilha com o gênero musical *Chorinho*, o infortúnio semântico do diminutivo. Sina que acompanha *Historieta*, da América espanhola, que igualmente nos lembra de que não se trata de alta ou séria literatura, assim como a variante cubana, que frisa a cartunização precária do representado: *Muñequitos*. No Japão, caso façamos um exercício desprezioso de tradução, o termo equivalente para os *Mangás* seriam “desenhos irresponsáveis”, novamente, uma auto ironia que tanto protege os quadrinhos e seus criadores das pretensões da arte institucionalizada, como também favorecem o desprestígio do meio já a partir do batismo.

Comics e *Funnies* em países anglófonos são expressões que também ressaltam o parentesco ancestral com a imprensa, quando os quadrinhos apareciam nas seções de entretenimento dos jornais no início do século XX nos Estados Unidos. Mas os quadrinhos de jornal representam hoje uma parcela pouco significativa do que se produz e chamá-los de “engraçados” ou “divertidos”, desde os primórdios dessa mesma imprensa, já havia se mostrado inadequado para descrever trabalhos que não eram exatamente cômicos, mas pelo contrário, sombrios e em alguns casos, até mesmo trágicos.

França e Itália recorrem a denominações restritivas e igualmente pejorativas. Na França, a forma anacrônica é ressaltada no nome *Bande Dessinée*, literalmente, banda desenhada, que remete ao formato das tiras de jornal, mas ignora a própria tradição local dos luxuosos álbuns de capa dura. Na Itália, se optou por *Fumetti*, em referência às nuvenzinhas de fumaça ou balões de fala, marcando a ligação entre imagem e texto, mas ignorando obras que não possuem textos ou sequer balões, como os quadrinhos mudos. Na Espanha o termo *Tebeo*, assim como o termo *gibi* no Brasil, se refere a publicações de editoras específicas, mas que num processo metonímico, acabaram servindo para designar o gênero de publicações como um todo (GARCÍA, 2012, p. 20).

Para sanar esses aspectos alguns criadores passaram a usar nomes mais pretenciosos. Utilizado pela primeira vez por Will Eisner em seu autobiográfico *Um contrato com Deus*, o termo *Graphic Novel* (EISNER, 2009a) tem se fortalecido para marcar os trabalhos mais “maduros” e “ousados” artisticamente, junto com suas adaptações para as línguas respectivas, como novela ou romance gráfico em português e espanhol. Isso ocorre apesar do

esvaziamento semântico feito pela indústria editorial, que passou a batizar qualquer coletânea de histórias seriais e convencionais de *Graphic Novels* como *commodity* de venda.

Percebemos o funcionamento do movimento pendular da forma mais clara no projeto definicional quando pensamos na forma: um debate profícuo e acirrado já se traçou ao longo dos anos a respeito das fronteiras que separam os quadrinhos de outras manifestações culturais, próximas e distantes. Por diversos motivos, aos quais iremos aludir adiante, esse debate se concentrou na busca de especificidades definidoras da mídia: o que diferencia os quadrinhos de outras produções que se utilizam regularmente de imagens e texto para existir? A descrição de alguns momentos e tentativas dessa definição nos dá um mapa conceitual do quê e de como se pensou o que eram essas características definidoras, como as imagens de pureza e o magnetismo de um dos valores do pêndulo se exerce.

Em nosso capítulo (2), descrevemos a oscilação dos dois valores enquanto repassamos os problemas engendrados pela definição: a necessidade de definir os quadrinhos como algo mais que um gênero ou subgênero de outras artes leva o discurso teórico a se auto afirmar como uma mídia, uma forma, em oposição a tentativa de vê-los como um gênero de outras mídias. Todavia, a consequência imediata disso é um passo anacrônico e a-histórico que procura incorporar nas fileiras dos quadrinhos, objetos culturais com valor reconhecido. Curiosamente, a procura por especificidade, no contexto das definições, não chega a isolar características essenciais de forma incontestada, mas leva, contrariamente, à comparação constante e diálogo com demais artes e mídias.

Descrevemos também nesse capítulo um subproduto mais incômodo do que a contradição performativa desse discurso: a tentativa de se encontrar características definidoras e normativas termina por excluir de dentro dos quadrinhos, por supostamente faltarem com essas características, manifestações históricas relevantes da forma artística que se quer criar. Esse impasse entre “incluir para se tornar ou ser visto como mídia autônoma” e “excluir para manter a coerência das formulações” parece ser suprimido apenas quando essas tentativas de definição passam a incluir conceitos e noções de sociologia da arte e abandonam o objeto como o único fornecedor de características definidoras. Isto é, apenas quando a ideia de campo artístico, tal como definida pelo filósofo da arte Arthur Danto (DANTO, 1964) e pelo sociólogo Howard Becker (BECKER, 1977) é acionada conseguimos resolver os impasses que uma guinada em busca da especificidade nos leva: no projeto definicional temos que abrir mão da singularidade em favor da ideia de continuidade e do tráfego de categorias.

A outra linha de investigação dos quadrinhos no qual o movimento do pêndulo pode ser observado é constituída pelo que se chama de *projeto mecânico*: aquele dedicado à taxonomia, análise e o funcionamento dos elementos constituintes da linguagem dos quadrinhos: quais são eles e como eles interagem para produzir sentido ou causar impacto estético no público. Dentro desse projeto, destacam-se as diversas “fenomenologias” da leitura dos quadrinhos e a vasta corrente de livros e artigos que se dedicam a explicar como passamos de imagens ontologicamente estáticas para a impressão de movimento, da indicação do som, para sua efetuação em balões, legendas e onomatopeias gráficas, da sugestão da passagem de tempo pelo artista, ao controle dele pelo leitor, dos momentos discretos e separados por espaços em branco, para histórias contínuas e universos diegéticos coesos (cf. HATFIELD, 2009; MASSON, 1985; PEETERS, 2003; WOLK, 2007).

Veremos que dentro desse projeto há algumas áreas disputadas com a demanda definicional: determinar as unidades mínimas de sentido de uma HQ supõe que já concedemos que determinadas unidades fazem parte dessa entidade chamada “histórias em quadrinhos”. Mas, se as unidades podem ser em algum momento as mesmas do projeto definicional (balões, requadros, calhas, etc.), as funções serão diferentes. Thierry Groensteen abre seu *Sistema dos Quadrinhos* (GROENSTEEN, 2015) com a defesa do requadro como unidade mínima de sentido (contrariamente a sugestões de unidades de nível inferior como o traço dentro do requadro) e logo depois fornece também sua definição (assumidamente incompleta) da natureza dos quadrinhos, a saber, a solidariedade icônica. Todavia, seu foco não é definir os quadrinhos (a seu ver, indefiníveis), mas descrever as diversas funções tanto do requadro, considerado com uma realidade em si mesma, como em uma interação com a página, os balões, o texto e a narrativa.

Do mesmo modo, o já citado *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud, defensor de uma das mais polêmicas posições dentro do projeto definicional, tem como ponto forte as múltiplas taxonomias das unidades significantes dos quadrinhos, a mais famosa delas, os tipos de conclusão (*closure*), de inferências que os criadores manipulam para que os leitores passem da informação fragmentária disponibilizada, para o nível superior da unidade sintética da narração. Mas também há gráficos sobre os tipos de cartunização e iconicidade dos estilos, e os tipos de interação imagem texto.

O projeto mecânico pode ser encarado de duas formas. Podemos inventariar as unidades e explicar o funcionamento delas em si mesmas, em separado e sem comparação com elementos equivalentes em outras artes, como fizemos em nosso capítulo (3). Mas

também podemos descrever esse funcionamento por contraste e em função de situações empíricas, nas quais as artes precisem marcar a mutua diferença, como fizemos em nosso capítulo (4).

Essa divisão surge a partir do argumento de W.T.J. Mitchell em *Beyond Comparison* (MITCHELL, 1994a) no qual ele afirma que a relação entre imagem e texto nos quadrinhos, com algumas exceções, obedece aos papéis tradicionais dos signos definidos desde Lessing em seu *Laocoonte* (LESSING, 2011): a imagem simplesmente ilustraria o que o texto diria. Mas, é justamente a complexidade dessa relação que é requisitada pelos teóricos da mecânica dos quadrinhos como o verdadeiro lugar da sua especificidade. Tanto J.C Harvey (HARVEY, 2001), como Thomas Wartenberg (WARTENBERG, 2012), Scott McCloud (MCCLOUD, 2005) acabam por defender alguma exclusividade de efeitos ao explicarem o funcionamento dos dois códigos nos quadrinhos.

Recolhemos algumas posições teóricas dentro desse projeto que tanto desafiam a normalidade da relação imagem e texto ao explicar o funcionamento dos quadrinhos como reafirmam a oscilação entre o único e o compartilhado dos quadrinhos. Uma análise da graphic novel *Talco de Vidro* (QUINTANILHA, 2015), encerra o capítulo, demonstrando não só que as relações entre imagens e texto são marcadas por tensões não hierarquizáveis, mas que essa obra em particular desafia o *tropos* dos signos adequados, percorrendo a subjetividade complexa da personagem não só com o texto escrito, mas a partir de ambientes e paisagens.

No capítulo (4) abrimos o debate demonstrando que, se o argumento de Mitchell no capítulo anterior nos desobrigava da necessidade de comparar artes distintas para encontrar signos de planos diferentes em atuação, existem, no entanto, ocasiões em que essas comparações se apresentam, como é o caso da adaptação. As imagens de especificidade aparecem justamente nos argumentos contrários a essas adaptações, que enxergam nos quadrinhos signos próprios que se recusam a transmediação ou quando o fazem atuam de maneira diferenciada. O hibridismo vem à tona novamente ao pensarmos porque, na aurora do século XXI, os quadrinhos se tornaram a fonte preferencial das adaptações do cinema comercial americano, que encabeça a crescente produção de adaptações de HQs, como essas duas artes interagem na troca de temas e técnicas.

1.4 Problema: Uma arqueologia do pêndulo

Se há de fato uma tensão entre a procura e afirmação da voz única dos quadrinhos e seu débito, reconhecimento e continuação com outras artes e mídias, os quadrinhos obviamente não inventaram essa oscilação e tampouco estão sozinhos nessa “crise” de identidade. W. T. J. Mitchell afirma que cada arte, cada tipo de signo ou meio, reclama para si a proeminência sobre certas coisas para as quais estaria mais bem equipado para mediar ou expressar. Cada uma delas reivindica um acesso privilegiado às categorias fundamentais, e cada uma das artes embasa essa reivindicação em uma certa caracterização de sua própria essência (MITCHELL, 1984, p. 47).

James Namore, no contexto do cinema, nos diz que nenhuma arte pode adquirir capital cultura até teorizar sua especificidade midiática, com suas próprias possibilidades de forma e significado (cf. NAMORE, 2000, p.6). Enquanto que McLuhan acreditava que poderíamos circunscrever os efeitos específicos de cada meio com o intuito de controlar os efeitos potencialmente nocivos de novas tecnologias, como o super “aquecimento” das sociedades, totalmente saturadas pelo prolongamento de um dos seus sentidos através da mídia que emerge (MCLUHAN, 1995).

Mas, também é verdade, de forma simetricamente oposta e como contraparte desse movimento ao redor da especificidade, que cada arte precisa caracterizar a si mesma em oposição ao seu inverso significante: se as linguagens não são simplesmente suportes epifenômicos de seus respectivos conteúdos, se elas são partes constituintes do que expressam, elas tampouco constituem mundos separados e reinos autárquicos. Elas representam aspectos diversos do ambiente global da comunicação e, por isso, estão fortemente interconectadas, entrelaçadas e em contínua interação e reciprocidade.

A presença de um meio em outro fará com que o teórico de cinema Raymond Bellour defenda a impossibilidade de pensar os meios de comunicação de forma isolada, propondo a reflexão a partir de “passagens” entre as imagens de um meio a outro. As especificidades de cada meio são postas de lado e as características que transitam entre os meios, de forma fluida, são postas em destaque (BELLOUR, 1997). Também do ramo da teorização do cinema, Robert Stam, abordando o problema da apreciação negativa das adaptações fílmicas, nos indica que o horizonte teórico contemporâneo é propício à percepção da continuidade entre as mídias e da exploração criativa do que antes entendíamos como limitações entre elas.

O ambiente teórico trazido pela semiótica estruturalista das décadas de 60 e 70 favorece o tratamento de todas as práticas de significação como sistemas compartilhados de sinais, abolindo a hierarquia entre as diferentes representações de um texto em uma encarnação diferente. A “obra” cede à “*écriture*” e ao “texto”. Já a teoria da intertextualidade de Genette e Kristeva enfatizavam a interminável permutação de textualidades: o “original” é visto como quase sempre parcialmente copiado (a *Odisseia* bebeu das fontes orais anônimas, *Don Quixote* remonta aos romances de cavalaria, *Robison Crusoe* remonta ao jornalismo de viagem, etc.), juntamente com a relativização do autor (visto como um operador de discursos pré-existentes), faz com que se tenha “uma abordagem não originária de todas as artes” (STAM, 2006, p.23). A criação artística nunca é *ex nihilo*, mas sim baseada em textos antecedentes.

Convém também mencionar a chamada “convergência” digital, que tem eliminado qualquer pretensão de encerrar às mídias em suportes físicos estanques. Elas precisam agora ser definidas conceitualmente e umas em relação às outras. Televisão, cinema, quadrinhos, revistas, jornais e jogos, convergem para o código binário, que apaga a centralidade dos meios físicos. O que antes era visto como exclusivo de certos meios, como a profundidade de campo no cinema, é possível via computação gráfica. A página impressa dos quadrinhos vê surgir cada vez mais quadrinhos digitais, *webcomics*, e projetos híbridos (como o *multi action Protanopia*, de Andre Berges, 2017, que mescla vídeo game, quadrinhos, e animação em um aplicativo e celular – imagem 5, logo abaixo).¹⁰ A convergência apaga as mudanças ontológicas entre uma imagem capturada por movimento de câmera e outra manipulada digitalmente: “o papel que o computador assume em relação à especificidade dos meios, é de transformar em algoritmos as proezas técnicas particulares de cada meio” (CAPANEMA, 2008, p.197).

¹⁰ O termo “webcomics” é alvo de crítica do teórico e criador brasileiro Edgar Franco, segundo o qual, “webcomics” é um termo infeliz, que ressuscita a inadequação dos “comics” e não distingue com precisão seu referente: ele cobriria desde quadrinhos fotocopiados que se disponibilizam na web, até obras criadas com o intuito de explorar as potencialidades criativas do meio digital, como a animação, a multilinearidade, o som, tela infinita e diagramação dinâmica. Franco sugere o inventivo termo “HQtrônicas” para distinguir as verdadeiras criações híbridas das meras transposições de plataforma (cf. FRANCO, 2008).

Figura 5 – Imagem de *Protanopia* de Andre Berg



Protanopia é um experimento digital em 3D e 2D para explorar as possibilidades dos quadrinhos digitais, mescla as linguagens dos jogos, da animação e dos quadrinhos, desafiando os argumentos por especificidade baseados nos suportes físico-midiáticos das artes.¹¹

Cada um desses movimentos do pêndulo terá impactos sobre a forma como as artes se auto conceituam e interagem entre si. Surgem diversas versões das mais sofisticadas aos truísmos do senso comum de que não há comparação ou comensurabilidade entre as artes e de que cada uma deve se dedicar melhor ao que lhe é único e singular. Mas também amadurecem diversas versões, ousadas, embasadas ou simplórias, de que existem traduções, equivalências, correspondências de um lado a outro a serem exploradas ou ressaltadas. Dois exercícios retóricos opostos e também correspondentes podem ser descritos a partir daí: o de *identificar semelhanças* e o de *traçar abismos e diferenças*.

1.3.2.1 Imagens de convergência e contaminação

Marcar a ascendência e a continuidade entre as artes não é um processo contemporâneo facultado pela ascendência de novas tecnologias. Deleuze nos falava que as atividades criativas, por mais diferentes que sejam, como o cinema, a ciência e a filosofia, têm

¹¹ Disponível em : <http://andrebergs.com/protanopia/#> Acessado em 08/07/2017.

um limite comum. Esse limite é o espaço tempo, o plano daquilo que nunca se destaca por si mesmo, mas que está como que entranhado em toda disciplina criadora: a criação de espaços-tempos. É a partir dele que invenções de funções, de conceitos, de blocos de duração e movimento, se comunicam (DELEUZE, 2016). Há, portanto, um plano conceitual no qual as artes se mantêm em estreita continuidade. Esse plano conceitual possibilita muitos exemplos históricos.

Desde a antiguidade não são raros os casos em que artistas plásticos e escritores se valem das obras alheias como fonte de inspiração, trocas de temas, referências explícitas ou veladas e motivos formais. O trânsito entre as artes segue contemporaneamente também de forma bilateral e dinâmica. Teóricos dos quadrinhos e de outras artes e mídias já tentaram conceituar e descrever os diferentes processos de mútua interferência entre as artes e como as artes se modificam em interação. Dentro dessa perspectiva, os quadrinhos têm elegido duas artes hegemônicas como parceiros de diálogo e convergência: a literatura e o cinema são constantemente acionados como artes com as quais os quadrinhos devem marcar continuidades, ou de acordo com os valores e pesos contrários do pêndulo, se afastar e marcar sua singularidade.

A sentença latina *ars una species mille* já nos advertia que a arte é apenas uma, mas em diferentes gêneros manifesta. O poeta latino Horácio é célebre pela frase *ut pictura poiesis*, “como a pintura é a poesia”.¹² Sua fórmula, por sua vez, já remetia à expressão de Simônides de Ceos, segundo o qual, “a pintura é uma poesia muda e a poesia, uma pintura falante”. Isso significava no contexto grego antigo, uma profusão de representações visuais de temas poéticos – como no vaso *Hércules estrangulando o leão de Neméia*, de Psíax. Mas também a representações verbais de temas visuais e arquitetônicos: poetas da tradição retórica da écfrase e da *enárgeia*, como a minuciosa descrição do escudo de Aquiles presente no Canto XVIII da *Ilíada* de Homero.

¹²Cf. *Ut pictura poesis: erit quae, si propiusstes, te capiat magis, et quaedam, si longius abstes; haec amat obscurum, uolet haec subluce uideri, iudicis argutum quae non formidat acumen* (apud GONÇALVES, 1994, p. 26) Traduzido por “Poesia é como pintura; uma te cativa mais, se te deténs mais perto; outra, se te pões mais longe; esta prefere a penumbra; aquela quererá ser contemplada em plena luz, porque não teme o olhar penetrante do crítico; essa agrada uma vez; essa outra, dez vezes repetida, agrada sempre.” (HORÁCIO, 1997, p. 65)

Figura 6 – Imagem da ânfora ática *Hércules estrangulando o leão de Neméia* de Psíax



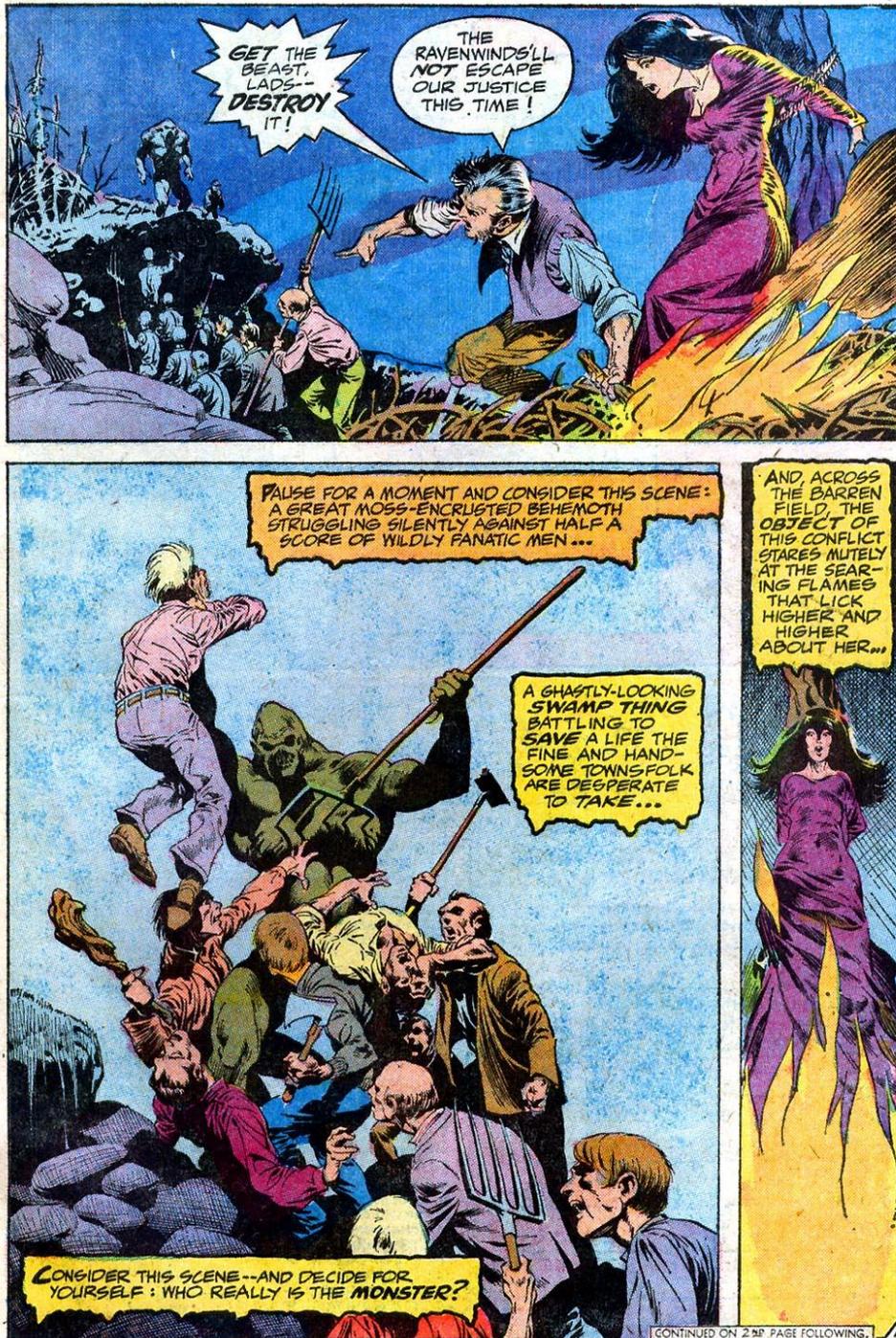
Desde a antiguidade o transito de temas e motivos formais é prática comum entre as artes. c.525a.C. Museu Cívico, Brescia, Itália.¹³

Todavia, a recorrência de temas entre as diferentes mídias pode ser mais difusa e ocorrer entre autores e obras que não estão conscientemente se aludindo. Podemos, por exemplo, traçar uma linha de ressonâncias entre obras muito díspares sobre o tema do perigo da coletividade ou a ignorância da plebe: como diferentes mídias retratam a ideia de que a massa pode se tornar um ser homogêneo e ameaçador, com uma unidade de ação e pensamento, com uma firmeza e ousadia impossíveis para cada um deles separadamente. Percebemos sua psicologia desdobrada no capítulo “*As moscas da feira*”, de Nietzsche em *Assim Falou Zaratustra* (NIETZSCHE, 2011, p.51); essa mesma turba ouve as maldições do personagem de *Zé do Caixão* e seus monólogos sobre a ignorância da maioria, como em *À*

¹³ Imagem disponível em: <http://historiadaarte2013.blogspot.com.br/2013/06/grecia.html> acessada em 23/09/2017

meia noite levarei sua Alma (José Mojica Marins, 1963); as reflexões de *Allec Holland* nas primeiras histórias em quadrinhos do *Monstro do Pântano*, de Len Vein, tomam a turba ensandecida como tema, principalmente quando ele é caçado insistentemente como uma aberração – com claras ressonâncias a outras obras também, como o *Corcunda de Notre Dame* e às múltiplas versões do *Frankstein* de Mary Shelley; vemos reflexos da mesma ideia na forma como a personagem da viúva (Irene Papás) é apedrejada em *Zorba o Grego* (Michael Cacoyannis, 1964). Em todos esses casos, a massa é maior, mais ousada, mais temerária que a soma de suas partes. Em todos esses casos, um tema é reaproveitado com diferentes ênfases em cada mídia. Mas, as relações entre as artes vão também no sentido do empréstimo de técnicas e vocabulário e não só de temas.

Figura 7 – Página de *Swamp Thing* #5 1973



O personagem Allec Holland, após tornar-se um monstro é perseguido pela turba, exemplo de tema que perpassa uma cadeia de encarnações midiáticas: a violência coletiva diante do desconheço e anormal. Arte de Bernie Wrighson.

Robert Stam, nos fala da replicação dos movimentos de câmera, de grua, de *steadicam*, que se retomam em uma extensa série de tomadas virtuosas e exibicionistas, com a tentativa de criar um efeito de “co-presença de dois textos na forma de citação, plágio e alusão”. Filmes como *A marca da maldade* (Orson Welles, 1958), *O jogador* (Robert Altman,

1992) e *Boogie Nights– Prazer sem Limites* (Paul Thomas Anderson, 1997), se co-implicam, cada qual se referindo ao que foi realizado pelo anterior e tirando partido das novas tecnologias disponíveis. Esse movimento de citações e alusões às técnicas se prolonga também entre os filmes e os quadrinhos.

Douglas Wolk se refere ao modo como a tradição das aberturas das antigas HQs com *splash pages* que serviam de equivalente paródico ao “plano emblemático” do cinema: um requadro superdimensionado na primeira página da HQ representava o ápice de um conflito ou momento dramático que se desenvolveria ao longo da história. Mesmo que a narrativa começasse de forma calma, com cada um em seu devido lugar, toda leitura seria carregada de excitação pela forma como as coisas iriam se comportar até chegar aquele momento dramático da primeira página (WOLK, 2007, p.86).

Francis Lacassin, por sua vez, também frisa que as linguagem são bastante similares em sua dependência da montagem: em ambos a linguagem é composta de uma sucessão de cortes, de imagens com planos variados, em um arranjo sintático ou montagem, mas que seria precipitado concluir que um meio é mero desenvolvimento do outro (LACASSIN, 1972, p. 11). Técnicas, como o *close up*, nasceram no cinema, mas foi com os quadrinhos que elas atingiram um nível de fantasia. Em outro exemplo de técnicas e *tropos* que transitam de um meio a outro, Will Brooker descreve como o emblemático “POW!” da série de televisão do *Batman* (William Dozier, 1966-1968), que havia sido tirada literalmente dos quadrinhos, para dar um visual de quadrinhos ao seriado, hoje é paradoxalmente usada para ligar os quadrinhos ao seriado (SMITH, 2008). Essa imemorial contaminação de temas e técnicas não passa despercebida de teorização e justificação.

Por exemplo, Daniele Barbieri, em seu *As linguagens dos quadrinhos* (BARBIERI, 2017, p.19), nos incita a encarar as diferentes linguagens como ambientes e ecossistemas. Nesse sentido, há ecossistemas que compartilham regras e se explorarmos ainda mais a metáfora, há zonas fronteiriças entre dois ou mais ecossistemas: há linguagens ou meios que se relacionam por um processo de *inclusão*. Por exemplo, a linguagem da narrativa engloba tanto a dos quadrinhos, como a do cinema e da literatura.

A outra forma de relação entre as artes é o processo de *geração*: uma arte acaba se desenvolvendo a partir de outra, como a ilustração desemboca na charge e essa, nos quadrinhos. Eles compartilham muitas semelhanças e apresentam “órgãos vestigiais” com esses ancestrais imediatos. Parte do arsenal linguístico dos quadrinhos vêm de artes e técnicas

anteriores, como a ilustração, a caricatura e a literatura ilustrada. A *convergência* é, portanto, outra forma como duas ou mais linguagens interagem.

Duas linguagens podem também convergir em alguns aspectos e em parentescos horizontais, sem que uma seja gerada diretamente pela outra. Nesse caso, elas guardam antepassados em comum, como é o caso da pintura, da fotografia e da imprensa. Ou têm áreas expressivas muito próximas, como é o caso do teatro e do cinema, da poesia e da música. Por fim, existe a *adequação*, quando uma arte ou linguagem se adequa à outra, ao invés de buscar dentro de si meios de emular aquele efeito com recursos “equivalentes”. Como quando os quadrinhos resolvem imitar e reproduzir no interior de sua linguagem efeitos de cinema, de teatro ou de música.

Por sua vez, Noël Carrol e McLuhan dão um sentido teleológico a esses múltiplos processos de relação e contaminação. Para Carrol, as mídias emergentes replicam ou imitam as convenções de outras mídias, como forma de se legitimar como arte. O cinema inicialmente imitou o teatro, a fotografia, a pintura, e o vídeo imitou o cinema (CARROL, 1996, p. 3). São também conhecidas as afirmações de McLuhan de que o conteúdo de um meio é sempre outro meio, de que *o meio é a mensagem*. “O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e a palavra impressa é o conteúdo do telégrafo” (MCLUHAN, 1995, p.22). As histórias em quadrinhos, nesse contexto, seriam o meio cujos conteúdos anteriores foram a imprensa e a xilogravura (idem, p. 189).



Nesse contexto onde uma arte ou mídia emergente tenta emular os efeitos de artes estabelecidas, o cinema e a literatura foram lugares comuns com os quais os quadrinhos

procuraram se definir a partir de um outro. Obviamente, os quadrinhos reivindicam ou podem ser relacionados a diversas outras tradições que não essas. Daniele Barbieri (idem), por exemplo, estrutura seu livro em torno de continuidades tão díspares como o desenho de ilustração e seus usos de traços e materiais, a caricatura e suas distorções expressivas, a pintura e o uso da perspectiva, a fotografia e as possibilidades de enquadres e instantâneos, a música e o encadeamento harmônico de ritmos, o teatro e o repertório de gestos expressivos. Mas as trocas de temas, formas e técnicas constantemente acionadas (e por vezes, veementemente recusadas) por criadores e leitores de quadrinhos tendem particularmente para o cinema e para a literatura. Valores e critérios cinematográficos e literários orbitam ao redor da nona arte, em um movimento de atração e repulsa.

Tomemos inicialmente a relação com o cinema como exemplo. Enquanto o teórico do cinema, George Bluestone, frisava que cinema e literatura são artes tão distantes “quanto o balé é distinto do boxe” (BLUESTONE, 1961, p. 5), os teóricos dos quadrinhos não deixam de frisar “uma singular sobreposição representacional” entre quadrinhos e cinema, na qual se recicla tanto as imagens visuais quanto o *mise-en-scène* gráfico (BURKE, 2010). Angela Ndalians acredita que quadrinhos e cinema entregam suas narrativas através de sequência dinâmicas, o que coloca ambos em um contínuo (NDALIANIS, 2009, p.239). Pascal Lefrève vê uma relação estreita entre as duas artes, mais do que qualquer outra. Citando Walter Benjamim, ressalta que ambos são consumidos e distribuídos através de cópias, os originais, contrariamente à pintura e a escultura, não têm nenhum valor intrínseco (LEFÈVRE, 2007). Eles compartilham a semelhança fundamental do consumo massivo.

O filósofo Henry Pratt defende que as adaptações fílmicas de quadrinhos são as mais estreitas possíveis, depois da adaptação de filmes de outros filmes, porque eles compartilham traços de linguagem semelhantes: enquanto filmes são constituídos por imagens que se sucedem no tempo real, mas parecem para o espectador pertencerem ao mesmo espaço, os quadrinhos são compostos por imagens que se sucedem no espaço, mas aparecem para o leitor no mesmo tempo – ambos requerem que se dê sentido a diferentes sequências de imagens (PRATT, 2012). Como ambos tendem ao narrativo, a relação entre eles é ontologicamente mais estreita do que entre linguagens e mídias que resistem a essa tendência, como a pintura, a fotografia, e a escultura.

Os criadores são bastante claros e conscientes desse vínculo e da troca de estereótipos visuais. Jules Feiffer nota como Bob Kane, o criador do Batman se esforçou para conseguir o visual infestado de neblina dos estúdios Warner Brothers. Will Brooker lembra ainda que ele

foi tão longe a ponto de imitar a caracterização de bandidos para uma história do homem morcego, em *Batman #4* (1941), inspirando-se diretamente na figura do ator James Cagney, tal como apresentada no filme *Inimigo Público* (Wellman, 1931) (cf. SMITH, 2008).

Figura 9 – Imagens de James Cagney em *Inimigo Público* (1931) e da arte de Bob Kane em *Batman # 4* (1941)



O estereótipo do gangster criado por Kane a partir do cinema perpetuou-se nos quadrinhos por anos, a ponto de John Romita Jr. na década de 60 ter notado que os criminosos eram sempre “magros, bem vestidos e com um chapéu de feltro”. Quando Batman é adaptado para o cinema esses estereótipos “voltam” para o cinema (BURKE, 2015, p. 250).¹⁴

A franca adoção de ferramentas, ideias e termos da linguagem cinematográfica é também mencionada por Will Eisner a respeito de sua criação mais popular, *The Spirit*. Eisner afirma que se inspirava na estética *noir* dos filmes franceses para compor a paisagem e falar na “mesma linguagem visual do cinema”, perfazendo o caminho de volta das trocas mútuas entre ambas as mídias. Em suas palavras:

[...] Quando as pessoas falam da qualidade cinematográfica de *The Spirit*, era porque eu percebi, quando fazia *The Spirit*, que os filmes estavam criando uma linguagem visual e eu tinha que usar a mesma linguagem, porque quando você está escrevendo para pessoas que falam Suaíli, é melhor escrever em Suaíli. Era o que eu fazia então. (EISNER; MILLER, 2014. p. 94).

Assim como o cinema, as semelhanças e pontes com a literatura não deixam de ser constantemente assinaladas. Para Bart Beaty essa tendência começou com a adoção dos quadrinhos como objeto de estudo pelos departamentos de letras nos Estados Unidos

¹⁴ Imagem disponível em: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-26229/> Acessada em 03/11/2017.

(BEATY, 2012, p.18), isso fez com que se fortalecesse o olhar sobre os aspectos verbais dos quadrinhos: análises da narrativa, os aspectos míticos dos personagens e do significado social e político dos temas.

A visão inicial dos quadrinhos como parte da literatura (ou em relação com ela) sofreu durante muitos anos as consequências da visão do psiquiatra Fredric Wertham contra eles, que os via como uma forma de leitura preguiçosa, com a qual iletrados passeavam os olhos sobre imagens, com mínima atenção às letras, e sequer poderiam ser considerados uma leitura de fato. Segundo Wertham, pessoas submetidas à leitura de quadrinhos, dizia ele, desenvolveriam certa “dislexia linear”, incapazes de seguir a leitura de muitas linhas ou páginas inteiras (WERTHAM, 1954, p. 123).

Mas a partir da década de 40 e por todo os anos 60 e 80, diversas publicações de cunho educacional surgiram (*True Comics, Real Fact Comics, Pictures Stories from the Bible, Classic Illustrated*) e junto com elas a ideia de que os quadrinhos são treino e preparação para o engajamento na leitura – eles são mais “fáceis”. Eles hoje são encorajados a compor o curriculum escolar (os Parâmetros Curriculares Nacionais do Brasil dedicam algumas seções a eles). A coletânea de artigos *Cartoons and Comics in the Classroom* afirmava com entusiasmo que a acessibilidade, a familiaridade e em alguns, casos, a vocabulário simples, os tornavam a ferramenta ideal para o ensino da leitura, “desde que os professores foquem os alunos a prestar atenção nas palavras, não nas imagens” (THOMAS, 1983, p. 258).

Há, portanto, uma estratégia de autoafirmação dos criadores, dos leitores e da indústria dos quadrinhos em se aproximar da literatura, já que ela tem um status artístico incontestado. Mesmo realizadores consagrados utilizam-se dessa estratégia de afirmação. Ninguém menos que Will Eisner escreveu que “em todos os sentidos, essa forma mal nomeada de leitura tem direito de ser reconhecida como literatura porque as imagens são usadas como linguagem” (EISNER, 2008, p.5). Ele abre seu *Quadrinhos e Arte Sequencial* pedindo que a arte sequencial da qual irá tratar seja vista, como uma forma artística e literária (EISNER, 2010, p. IX) e o primeiro capítulo ressalta a visão dos quadrinhos como uma forma de leitura (ibidem, p.1).

A utilização do termo *graphic novels* e suas sucessivas alterações, como “drama em quadrinhos” (Alison Bechdel), “literatura gráfica” ou “obras literárias em figuras” (Chris Ware), “*Comic-strip novel*” de (Daniel Clowes – algo como “romance em tirinhas”), “*picture novel*” (Seth), “romance ilustrado”(Craig Thompson) e “*littérature en estampes*” (Rudolphe

Töpffer), deixa claro que os artistas produziram esses trabalhos com intenções e referências literárias claras o suficiente para que fossem reconhecidas.

Já o teórico George Klock diz que em trabalhos como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* “a densidade da construção da tradição se torna ansiedade, a narrativa de super-heróis se torna literatura” (KLOCK, 2002, p.3) ¹⁵. Charles Hatfield, já no título de seu livro, *Alternative Comics: An Emerging Literature*, subscreve a ideia da continuidade com a literatura e sugere que “as *graphic novels* em particular se transformaram no passaporte de reconhecimento dos quadrinhos como a literatura” (HATFIELD, 2005, p.ix). ¹⁶

Todavia, os argumentos ao redor da especificidade midiática em seu viés comparativo, não se dão a partir de toda e qualquer arte. Por razões geralmente contextuais, eles geralmente se dão entre artes consideradas rivais (CARROL, 1996, p. 18). Assim, a repulsa a essa identificação e convergências não demora também a aparecer, tanto entre criadores, quanto entre os teóricos. Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2009) ironiza o tipo de similitude que se pode estabelecer com os elementos da literatura, e nos diz que aproximar os quadrinhos da literatura, torna-os algo como uma “literatura de segunda ordem”. E, que se pensamos neles como *para-literatura*, não demora muito a percebê-los também como *subliteratura*. O crítico e teórico americano dos quadrinhos Douglas Wolk ironiza as razões para considerar os quadrinhos como literatura: elas não seriam diferentes das razões para se considerar óperas ou mesmo filmes como literatura (WOLK, 2007, p.14). ¹⁷

E, se a opinião de Eisner, um grande realizador corrobora a aproximação e identificação com a literatura, o veredito contrário de outro grande nome, como o Alan Moore, não poderia ser mais significativo:

[...] Com toda a boa vontade do mundo, se você tentar descrever a *Graphic Novel* da Cristal nos mesmos termos em que descreveria *Moby Dick*, então você está simplesmente procurando por encrenca. Opondo-se a ideia de filmes sem som nem movimento, teremos romances sem extensão, profundidade ou sentido. Isso também não é bom o suficiente... Melhor que agarrar-se nas similaridades superficiais entre quadrinhos e filmes ou quadrinhos e livros na esperança de que a respeitabilidade e o prestígio dessas linguagens venham purificar-nos, não seria mais construtivo concentrar nossa atenção nas áreas onde os quadrinhos são especiais e únicos? (MOORE, 1988).

¹⁵ Cf. “*the building density of tradition becomes anxiety, the superhero narrative becomes literature*” (Tradução nossa).

¹⁶ Cf. “*the graphic novel in particular has become comics’ passport to recognition as a form of literature*”. (Tradução nossa).

¹⁷ “*They bear a strong resemblance to literature — they use words, they’re printed in books, they have narrative content — but they’re no more a literary form than movies or opera are literary forms*” (Tradução nossa).

O mesmo Groensteen se opõe à visão de Lacassin que vê no plano cinematográfico um equivalente ao requadro das HQs, pois este é experimentado aditiva e isoladamente (GROENSTEEN, 2015, p.37) enquanto que o uso da flexibilidade de tamanhos e formas dos requadros com fins expressivos desnuda a rigidez do aparato cinematográfico, condenado a projetar a imagem de forma fixa a constante (ibidem, p. 49). Por fim, Groensteen aconselha que se deixe a montagem para o cinema e os criadores e estudiosos se atenham ao *layout*, o que o cinema não poderia fazer (ibidem, p. 109).

Na mesma linha de questionar as pontes, Robert C. Harvey duvida de qualquer possibilidade de emparelhamento das duas artes: “os cartunistas não podem transferir para a filmagem todas as técnicas que se usam para fazer uma boa história em quadrinhos, não mais do que os cineastas podem empregar todas as ferramentas utilizadas para se fazer um filme, para fazer quadrinhos”(HARVEY, 1996, p.190).¹⁸

As repulsas de Alan Moore, Groensteen e Harvey nos introduzem aos atrativos e valores do outro extremo do pêndulo, que iremos abordar em seguida: as HQs possuem uma especificidade de efeitos, técnicas e materiais. Uma singularidade que urge em ser ressaltada.

1.3.2.2 Imagens de pureza e especificidade

Se num estágio inicial, uma arte emula os efeitos de artes anteriores como estratégia de legitimação, à medida que esse intuito é alcançado, inicia-se um movimento inverso, o de estabelecer proeminência de efeitos exclusivos e que não são simplesmente copiados de formas artísticas anteriores (CARROL, 1996, p. 3). Público, teóricos e praticantes passam então a definir (e debater) sobre um *corpus* de efeitos ou características ditas específicas: o cinema tenta se distanciar do teatro, e fotografia da pintura, os quadrinhos, como veremos, do cinema e da literatura. As infundáveis comparações entre as diferentes encarnações midiáticas de uma “mesma” história, tema ou personagem se nutrem da ideia de que “a forma não pode ser separada do conteúdo”, ou de que “o meio é a mensagem”.

A formulação clássica desse programa pertence ao filósofo e esteta alemão G.E. Lessing na obra *Laocoonte: Ou sobre as fronteiras da Pintura e da poesia* (LESSING, 2011).

¹⁸ Cf. “Cartoonist cannot transfer to filmmaking all the techniques of making good comics any more than the filmmaker could employ all of the devices of making motion pictures if he were to undertake producing comics” (Tradução nossa).

Nela, Lessing se insurge contra a tradição representada pelo já aludido *ut pictura poiesis*. Andrey Pereira de Oliveira (OLIVEIRA, 2010, p. 165) explica que antes de Lessing a situação de trânsito de conteúdos entre as artes era possível porque a estética clássica era racionalista, privilegiava as ideias e entendia que elas não estavam subordinadas aos meios em que elas eram expressas, elas eram independentes dos signos e conseqüentemente, eram traduzíveis entre artes e linguagens diferentes. Mas esse ponto de vista passa a ser contestado quando a partir do século XVII uma “retórica mais sensualista”, que relativiza a supremacia da ideia, passa a frisar a materialidade das obras.

Os artistas plásticos do Renascimento não possuíam um acervo teórico tão rico como os tratados de retórica e de poética herdados da antiguidade. Roger de Piles, no séc. XVII lamentava a perda de obras e tratados antigos sobre o assunto e Leon Battista Alberti, um dos primeiros a tomar partido em favor da pintura, tomou poetas e retores da antiguidade como guias para confecção do seu *De Pictura*, em 1453. Nesta obra, os fins da poesia, tal como definidos por Cícero, são transpostos para o contexto da pintura. Alberti defende que os componentes da pintura seriam a *circumscripio* (circunscrição), na qual “o pintor descreve um espaço, dirá que descrever uma orla com uma linha é uma circunscrição”; a *compositio* (composição), na qual “olhando para o espaço fica sabendo que muitas superfícies desse corpo visto convém entre si, então o artista marcando em seus lugares dirá que está fazendo uma composição”; e por fim, a *receptio/luminum*, “onde o artista discernindo mais distintamente as cores e as qualidades das superfícies, e como toda diferença se origina da luz, com propriedade podemos chamar sua representação de recepção das luzes”. Onde se equivalem a *inventio* (invenção) de Cícero com a *circumscripio*, o desenho com a *dispositio* e colorido com a *elocutio* (cf. SELIGMANN SILVA, 2011).

Essa tomada de uma arte pelos valores de outra é prejudicial para a pintura, no sentido que ela se submete aos critérios e conceitos herdados da literatura. Se as palavras são indiretas e só despertam a imaginação, essa visão torna a pintura uma forma privilegiada de ilustração, ela deve se converter em um meio didático para atingir, de modo mais direto e descomplicado, o que as palavras não conseguem fazer. A pintura se torna uma muleta retórica com o objetivo de *docere* (ensinar), *delectare* (deleitar) e *movere* (comover): ela deve ensinar as verdades da fé de modo prazeroso. Seu objetivo é se apagar com pintura, apenas deve despertar no espectador a verdade das palavras. Ou seja, para que se pensassem as especificidades da representação visual, foram os parâmetros da representação verbal quem ditaram os trâmites.

Leonardo da Vinci, em seu *Paragone*, faz uma defesa inversa, a das vantagens da pintura sobre a poesia:

“Existe uma tal proporção entre a imaginação e o efeito, como existe entre a sombra e o corpo que gera a sombra”. E a mesma proporção existe entre poesia e pintura porque a poesia usa letras para pôr as coisas na imaginação e a pintura as põe efetivamente diante dos olhos, de modo que o olho recebe as semelhanças como se elas fossem naturais; e a poesia nos dá o que é natural sem essa similitude e (as coisas) não passam pela *impressiva* via da virtude visual como na pintura” (apud SELIGMANN SILVA, 2011, p.10)

Os signos naturais teriam a virtude de nos trazer o real representado de forma mais direta, sua *mimesis* seria mais acurada, pois agiria diretamente sobre os olhos, enquanto que os signos artificiais de pintura dependeriam do concurso da imaginação para nos impressionar. Ainda ressoa a carga das influências retóricas, pois esse trazer diante dos olhos, remete a *evidentia* das retóricas latinas, que recomendava não apenas se narrasse os fatos, mas que eles fossem descritos de forma a pôr diante dos olhos do juiz ou da plateia aquilo de que se tratava. Leonardo ao ressaltar que a vivacidade e imediatez jogam a favor da pintura, deixa claro que a pintura deve ser o objetivo e ideal da poesia, e não o contrário.

Nesse contexto, surgem as famosas passagens de Lessing sobre a conveniência entre conteúdo e forma. Publicado em 1766, seu *Laocoonte* é uma reflexão acerca das semelhanças e diferenças entre a poesia e a pintura. É um estudo visionário ao perceber que muitas outras oposições estavam no horizonte, já no prefácio lemos: “compreendo sob o nome de pintura, as artes plásticas em geral; assim como não excludo o fato de, sob o nome de poesia, não ter levado em conta também as artes cuja imitação é progressiva” (LESSING, 2011, p.79).

O nome da obra deriva escultura *Laocoonte e seus filhos* grupo de mármore em seis peças descoberto em Roma, em 1506 e que representa um homem ao lado de dois jovens, todos rodeados por raivosas serpentes e faz referência ao Canto II da Eneida de Virgílio, segundo o qual, o sacerdote troiano alerta seu povo sobre o famoso cavalo de madeira e recebe como castigo dos deuses simpatizantes dos gregos ser devorado juntamente com os filhos por duas serpentes gigantes. Mas o espírito do livro vai contra a análise da obra proposta por Johan Joachim Winckelmann, segundo o qual o rosto do sacerdote talhado na escultura não comporta desespero, apesar do sofrimento, porque a expressão de dor contrariava os preceitos gregos de comedimento. Ao contrário do que se lê na narrativa de Virgílio, para quem o sacerdote se desespera e atira “aos astros clamores horrendos”.

Winckelmann vê na passagem de Virgílio, a degeneração do princípio do comedimento da estética dos gregos.

Figura 10 Imagem do grupo *Laocoonte* (Agensandro, Polidoro, Atenodoro, aprox.. 40 A.C)



Grupo de escultura da antiguidade que inspirou Lessing e a formulação de sua doutrina da especificidade midiática. Museu do Vaticano.¹⁹

Lessing defende que o poema de Virgílio era anterior à escultura, e, portanto, não poderia haver degeneração no poema, mas o problema não era histórico, mas sobretudo semiótico: os diferentes modos de representar entre as artes. É da poesia a proeminência sobre a expressão dos excessos da dor. Quando esse sentimento é manifestado nas telas ou esculturas causa repulsão, um bom artista não poderia escolhê-lo como momento mais significativo a ser eternizado em sua obra. O criador do Laocoonte “foi obrigado a suavizar o grito em suspiro; não porque o grito denuncia uma alma indigna, mas antes porque ele dispõe a face de modo asqueroso” (LESSING, 2011, p. 92).

A poesia, diferentemente das artes plásticas, não corromperia a beleza da obra ao manifestar a dor intensa de um personagem. Ela nem apresentaria sensivelmente os sentimentos, contentando-se em sugeri-los, como é uma arte que se desenvolve no tempo: qualquer excesso é apenas um momento a ser sucedido ou antecedido por outro de menor

¹⁹ Imagem disponível em: <https://www.flickr.com/photos/juliopinon/14636785738> acessada em 18/09/2017.

gradação. Poesia e escultura são igualmente belas porque respeitam e exploram as potencialidades ofertadas por suas matérias de expressão:

Se é verdade que a pintura utiliza nas suas imitações um meio ou signos totalmente diferentes dos da poesia; aquela, a saber, figuras e cores no espaço, já esta sons articulados no tempo; se indubitavelmente os signos devem ter uma relação conveniente com o significado: então signos ordenados um ao lado do outro também só podem expressar objetos que existam um ao lado do outro, ou cujas partes existam uma ao lado da outra, mas signos que se seguem um ao outro só podem expressar objetos que se seguem um ao outro ou cujas partes se seguem uma à outra (LESSING, 2011, p. 193).

A pintura, e com ela, as artes plásticas como um todo, utilizam figuras e cores no espaço. A poesia, e as artes “cuja imitação é progressiva” utiliza signos articulados no tempo. Os signos devem ter uma relação de conveniência com o significado: os que se articulam um ao lado do outro devem expressar coisas que se alinhem da mesma forma (como Sousanis acredita que é a simultaneidade da consciência captada pela “planopticismo” dos quadrinhos). Quando um poeta tenta expor a ilusão de um campo de flores, lida com palavras, meios temporais indiretos de aludir aos corpos, que existem no espaço, aptos a uma arte que os tomasse a partir de signos convenientes. Essa é sua crítica ao poeta suíço A. Von Haller e seu poema “*Die Alpen*”: “são ervas e flores que o poeta erudito pinta com grande arte e segundo a natureza. Pinta, mas sem ilusão alguma” (Lessing, 2011, p. 205).

As ideias de Lessing reaparecem de forma robusta no século XX no contexto das artes plásticas, mas chegando até o cinema, a fotografia e como argumentaremos, os quadrinhos. A retomada teórica e explícita delas é feita por Clemente Greenberg e seus manifestos em favor daquilo que ele caracterizaria como o “modernismo nas artes”. De acordo com ele, a partir do modernismo as artes apenas ecoaram o gesto de Kant em suas críticas, isto é, o de submeter seus próprios fundamentos a exame utilizando-se dos “métodos característicos de uma disciplina para criticar ela mesma” e entrincheirar sua área de competência (GREENBERG, 1997^a, p.101). Se Kant utilizou a lógica para delimitar sua abrangência, o fez usando a própria lógica. Às artes coube a necessidade de justificar que aquilo que elas propiciaram era válido e não poderia ser obtido a partir de outro lugar. Era preciso demonstrar o que era único não só na arte como tal, mas em cada arte em particular.

Cada arte teve que então, a partir de suas próprias obras e métodos próprios, destacar seus efeitos únicos, restringindo sua competência, mas aumentando seu domínio sobre essa jurisdição. Greenberg sugere que é na exacerbação do que é único na natureza de seus meios que a pintura, por exemplo, executou sua autocrítica. Se os movimentos pré-modernos, como

o realismo e naturalismo, usavam a arte com efeitos miméticos e ilusórios, tornando esses meios praticamente transparentes em relação à mensagem e à ideia do quadro, que já havia se desenvolvido fora dela, os movimentos modernos, como o impressionismo, passaram a tornar os meios cada vez mais opacos e resistentes ao olhar: Manet e seus seguidores deixaram claro que as cores usadas eram de tinta saída dos tubos e potes.

A pintura teria antes sacrificado o que lhe era único, suas técnicas e materiais, por querer ser representativa e narrativa, por querer ser temática e alusiva. Essa confusão em relação ao que lhe era próprio era produto da hegemonia da literatura como arte suprema a ser imitada pelas demais artes desde o século XVII, o que causou a subordinação das demais artes, que buscavam lhe emular os efeitos – ao contrário do que ocorre, por exemplo, na cultura chinesa, onde a artes pictóricas eram hegemônicas e a poesia é quem deveria imitar o momento único da pintura, bem como esbaldar-se nos detalhes visuais: a beleza de um poema é também composta por seu acabamento caligráfico.

Segundo Greenberg, o romantismo agravaria essa situação, pois segundo suas formulações mais claras, o artista sente algo e transmite esse algo ao público, que então deve fazer o desconto do meio, esse “empecilho” necessário aos sentimentos do artista. Shelley coroa a poesia com a arte suprema pois nela o meio chega quase a ser meio nenhum, ela capta os movimentos da alma criativa (SHELLEY, 2012). O apreço pela técnica, ofício, *metiér*, ou disciplina se desvanece em favor do dom da personalidade do artista. A imagem e a moral, mensagem ou anedota que traz está por acaso em um quadro, mas bem poderia ser objeto de expressão em qualquer outro meio, onde ela, muitas vezes já existia.

A arte abstrata coroa esse modernismo ao eliminar metódica e gradativamente o que remetia para fora da tela e frisar a materialidade do meio. A imitação da natureza, a ilusão da terceira dimensão, tudo isso se rendeu à superfície, à opacidade da tela, as pinceladas e técnicas dos pintores deveriam ser percebidas antes de qualquer elemento estranho à planaridade do quadro. Courbert teria sido o primeiro golpe contra essa hegemonia literária ao centrar sua pintura em dados dos sentidos, antes que em ideias e enredos, secundado pelo impressionismo e sua vibração de cores: a pintura passava a se preocupar com problemas do meio.

Figura 11 Imagem das *As Respigadeiras* de Courbert



Para Greenberg, Courbert inicia o programa vanguardista e a busca por especificidade ao reduzir o escopo de sua arte aos dados do sentido, ao que os olhos poderiam ver, escolhendo por tema a vida prosaica do campo. Museu de d'Orsey, Paris.²⁰

A música surge como a nova arte dominante no século XX, capaz de causar tanta confusão e imitação nas demais artes por ser a menos imitativa, a mais ligada aos dados sensoriais irreduzíveis da experiência, a mais apartada da literatura, portanto. Nela os pintores descobrem um método: ela era uma forma abstrata, uma arte pura, que só consegue ser temática alusivamente. A ênfase que as vanguardas da pintura dão à fisicalidade não replica a imitação dos efeitos da literatura, agora com a música, mas sim na ideia de uma arte que não é quase nada, senão sensorial. As artes que passaram a aceitar sua limitação como meio foram “tangidas” para dentro de seus domínios próprios, para ressaltar sua unicidade, a opacidade do meio deve então ser celebrada.

Artes como a pintura e escultura têm a procura por especificidade facilitada pela disponibilidade do material, por isso elas passariam a se esgotar na sensação visual que produzem. A pintura que fora forçada a criar efeitos ilusórios e “atravessar a superfície da

²⁰ Imagem disponível em: <https://oimpressionismo.wordpress.com/2010/06/01/o-realismo-de-courbert/> Acessada em 04/11/2017.

tela, para emergir do outro lado na forma de papel, tecido, cimento e objetos reais de madeira e outros materiais colados, grudados ou pregados no que originalmente era o plano transparente do quadro” (GREENBERG, 1997^a, p.57). A influência das ideias de Greenberg foi tal que se tentou aplicar a ideia da “superfície” como critério de especificidade para fora dos domínios da pintura. Noël Carrol ironiza as tentativas de transplantar para o cinema a ideia de “superfície”: nem a tela, nem a configuração química do rolo filmico são “superfícies” propriamente ditas. Ao insistir na superfície fílmica como objeto do único, esses cineastas estavam, paradoxalmente, imitando a pintura (CARROL, 1996, p. 8).

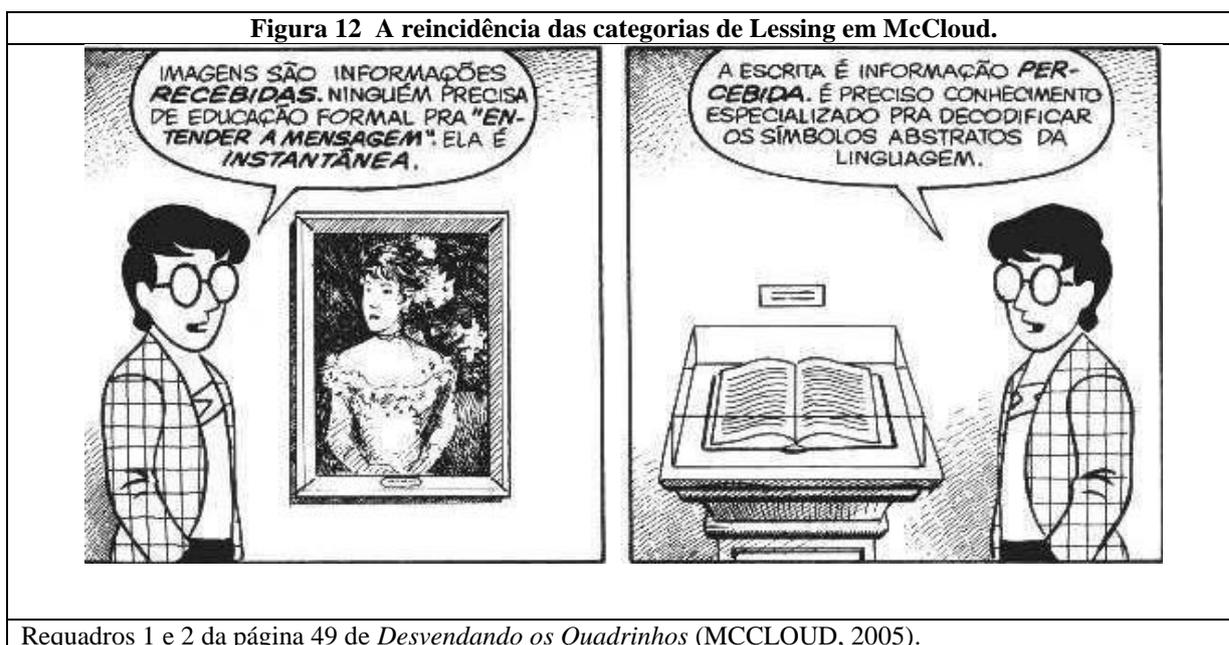
Apesar dessas contradições, a especificidade midiática continua a exercer uma influência tenaz na imaginação de artistas e teóricos, em um largo raio de influência das ideias de Lessing e Greenberg. Noël Carrol considera os argumentos em favor da especificidade midiática como responsáveis pela correção da ideia de que as artes podem ser reduzidas a denominadores comuns. Isto é, ele se insurge contra a influência das chamadas artes dominantes, aquelas que fazem com que as demais procurem lhe imitar as técnicas e os efeitos. Ao longo do tempo, algumas manifestações artísticas foram tomadas como completas e capazes de reunir as outras. Richard Wagner defendeu a ópera como uma arte capaz de abranger em si as demais artes e sua época: a música, o teatro, a arquitetura, a pintura, a dança. Sergei Eisenstein viu no cinema um meio capaz de englobar a ópera, a música, a pintura. O cineasta Peter Greenway vê a televisão como o meio para qual convergem todas as demais artes já citadas (CAPANEMA, 2008, p. 200).

Carrol também vê o peso desses argumentos em favor da criação de departamentos para o estudo de artes e mídias emergentes mais palatáveis: conforme lamentado por Bart Beaty (BEATY, 2011), a respeito dos estudos de quadrinhos, eles nunca irão amadurecer e receber a atenção devida se ainda estiverem vinculados às ferramentas de análise de departamentos dominados por especialistas em literatura, teatro ou cinema. A busca por especificidade tem ainda um valor heurístico, na medida em que força os iniciantes e estudantes de cada arte a pensar profundamente nos elementos específicos de sua área. Os argumentos em favor da especificidade são por isso atrativos quando se quer transformar um novo meio em uma forma artística: eles apresentam uma forma de individualizar as artes e isolar as novas. Essa operação não é feita sem um olhar mais demorado sobre elas, o que leva, ao menos, a um ponto estabelecido por onde começar a discussão.

As influências dessas ideias podem ser agrupadas em um conjunto de consequências: (a) a aceitação dos termos do debate tal qual cunhados por esses autores; (b) a procura por

diferentes “únicos” e divergências internas sobre sua natureza ;(c) a comparação e a rivalidade por áreas disputadas com outras artes em nome de uma precedência sobre técnicas, efeitos ou conteúdos; (d) a estigmatização de estilos, obras e tendências que não estejam de acordo com o programa especificista vigente: a especificidade passa a exercer um papel avaliativo e prescritivo. Vamos a primeira dessas consequências:

(a) Mesmo sem abraçar explicitamente suas formulações mais programáticas e diretivas, muitos teóricos das artes aceitam pacificamente a designação da espacialidade para as artes plásticas e a temporalidade para as artes narrativas, bem como admitem o “perigo” para uma arte espacial como a pintura de tentar os efeitos progressivos de uma arte temporal como a poesia. Teóricos da literatura, como Joseph Frank e Rensselaer Lee reiteram essa divisão (cf. MITCHELL, 1984, p. 96). O mesmo ocorre com teóricos dos quadrinhos. Vemos Scott McCloud, sem citar Lessing diretamente, recair em seu tropo clássico: atribuindo às imagens o estatuto de informação recebida e transparente e as palavras como informação percebida a ser decifrada.



Mas as imagens também carregam muita codificação abstrata e simbólica, tal como concebemos as dificuldades da linguagem com palavras. Mesmo quando aparentam ser “superficialmente” apenas representativas, elas não possuem qualquer transparência imediata de uma suposta percepção passiva: “todas as imagens requerem conhecimento de competências e assunções culturais antes de serem corretamente entendidas” (PERRY

NODELMAN *apud* HATFIELD, 2009, p. 17). Marshall McLuhan, por exemplo, advogava que os povos africanos, não submetidos aos treinos da civilização alfabética, não conseguiam entender os filmes, pois, quando um personagem sumia da tela, eles o davam como eliminado da história. As noções de constância e continuidade em um campo visual homogêneo foram facultadas pelos povos acostumados a enfileirar pensamentos em duas dimensões e abstrair as tonalidades do contexto (MCLUHAN, 1995).

Douglas Wolk, cita diretamente Lessing a respeito da justeza de suas categorias para analisar um trecho do cartunista canadense Seth em *Clyde Fans* (SETH, 2004). Após reiterar que a poesia tem sentidos fixos, mas limitados e que as imagens têm sentidos variados, mas que é muito difícil comunicar o que não for percepção visual, Wolk aciona o lugar comum: o das imagens sendo responsável pela constituição do espaço e as palavras, e demais “truques” quadrinísticos, como as linhas de movimento, responsáveis pela impressão de temporalidade, “o tempo é o domínio da poesia (linguagem), porque a linguagem toma tempo para ser vivida e porque ela pode descrever o tempo, ou descrever mudanças através do tempo, de um jeito que as imagens não podem” (WOLK, 2007, p.129).²¹

²¹ Cf. “*Time is the domain of poetry (or language), because language takes time to experience, and because it can describe time, or describe change over time, easily in a way that pictures can't*”. (Tradução nossa).

Figura 13– Página de *Clyde Fans* do canadense Seth



Página analisada por Douglas Wolk, onde se reitera aplicabilidade das categorias de Lessing.

(b) A persistência do ideal de especificidade não se restringe à designação consciente ou inconsciente dos signos adequados, mas também na procura de características definidoras e diferenciais, de focar naquilo que em cada meio “o distingue como tal e que nos permite diferenciá-lo dos outros meios e dos outros fatos da cultura humana” (MACHADO, 2007, p.59). Teóricos do cinema, como Rudolf Arnheim, vêem nas capacidades do meio em se distanciar da gravação da percepção ordinária, com o *close up*, o distintivo da expressão cinematográfica. Enquanto que os teóricos soviéticos da montagem, como Lev Kuleshov, julgavam que o único do cinema só poderia ser encontrado na montagem: é a ela que as escolhas estilísticas de roteiro, cenário, luz, deveriam estar subordinadas, à edição de rápida transição. Bazin e Krakauer viram na representação “fotográfica” a especificidade do cinema.

Cria-se ao mesmo tempo um dissenso interno sobre o qual é a natureza dessa diferença específica (CARROL, 1996, p.4)

Os quadrinhos replicam um movimento similar. Quem se dedica ao estudo não tarda em procurar, justificar ou defender o que os torna únicos e diferenciais, todavia, acaba não encontrando uma única unicidade, mas uma profusão delas. Só em Scott McCloud encontramos três delas. Primeiramente, os quadrinhos modernos representariam o local de encontro, o ponto de culminância entre sistemas simbólicos que se procuram após milênios de caminhos opostos. Eles representariam a possibilidade de relacionar, como reafirmado por Sousanis, de maneiras inauditas, as combinações de palavras e textos, de radicalizar a busca por valores opostos em códigos distintos: a busca do visual e do sensível pela linguagem escrita e a busca por abstração e significado por parte das imagens (MCCLLOUD, 2006, p.149).

Em segundo lugar, a conclusão (*closure*) entre os requadros seria onde a magia única dos quadrinhos supostamente operaria, tornando os leitores que neles se engajam corresponsáveis pelo andar da narrativa, e por um efeito de mimese e identificação com os personagens, também coadjuvantes dos feitos e desfeitos do universo diegético.

Por fim, a possibilidade de uma multiplicidade de quadros distribuídos em um espaço, “diferente de outras mídias”, permite que os quadrinhos mostrem o passado e o futuro ao nosso redor (ibidem p. 104), ou nas palavras de Groensteen, “a visão focal nunca deixa de ser enriquecida pela periférica” (cf. GROENSTEEN, 2015, p.30).

Figura 14 – A relação imagem e texto como lugar da especificidade midiática nos quadrinhos em McCloud



Imagem recortada dos requadros superiores da clássica HQ teórica *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud. (MCCLLOUD, 2005, p.139)

Figura 15 – Trecho de *Desvendando os Quadrinhos*



Página onde McCloud defende que em “nenhum outro meio” a conclusão é tão exigida como nos quadrinhos. (MCCLOUD, 2005, p. 65)

Figura 16 – Trecho de *Desvendando os Quadrinhos*



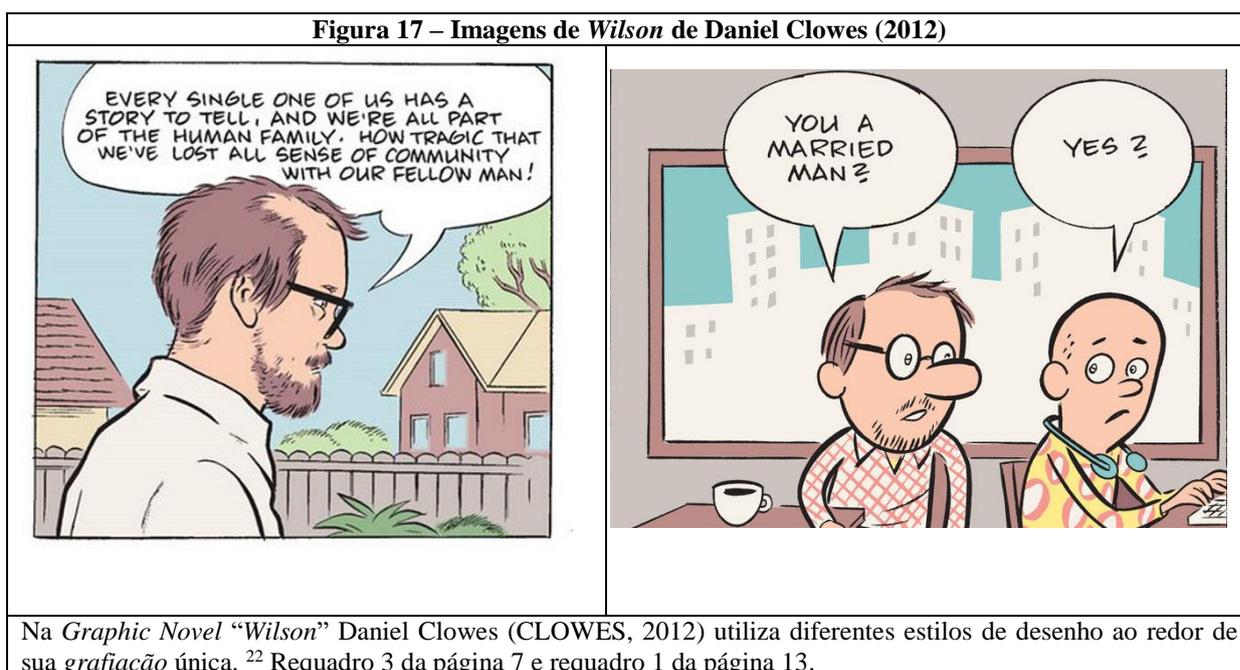
Trecho da página 104, onde McCloud defende que “diferente de outras mídias”, o passado e o futuro coexistem espacialmente (MCCLOUD, 2005).

(c) A especificidade tem um lado interno, que é especificação de um domínio legítimo sobre a representação, a expressão e a exploração de um meio. Mas também há um âmbito de comparação e externalidade que conclui, que não deve haver imitação dos efeitos de outra mídia. Assim, o imperativo interno por diferenciação conduz à vazão externa por excelência. Cada mídia deve então concentrar-se naquilo que a faz uma arte melhor. Isso implica em muitos casos em zonas disputadas, quando duas (ou mais) artes julgam capacitadas para fazer bem a mesma coisa.

Um exemplo disso é o termo “grafiação” de Philippe Marion. Termos como “voz”, “assinatura”, “estilo”, “alma” espírito são comumente aplicados no contexto do cinema e da

literatura, significando a capacidade que o artista tem de ir além da forma e produzir uma obra que canaliza sua personalidade ou visão de mundo. Mas, nas artes visuais, como os quadrinhos e o cinema, o meio nunca é totalmente esquecido ou deixado para trás em função do conteúdo (como ocorre com as letras do alfabeto, que devem não ser nada para que algo seja através delas). Nas artes visuais o meio é também conteúdo. Para se referir à forma como cada artista imprime sua persona ao visual, Philippe Marion cunhou o termo “grafiação”, significando com isso o traço particular que um desenhista tem e do qual não consegue se desvencilhar (MARION, 1993). Por exemplo, percebemos em *Wilson* de Daniel Clowes uma variação de estilos de página a página, que vai do quase realismo ao literalmente cartunesco, sem nunca ultrapassar o estilo de Clowes: seus enquadramentos, sua decupagem da ação em imagens, seus temas obsessivos. Se Clowes tentasse, por exemplo, imitar outro cartunista, como Art Spiegelman, por exemplo, dificilmente conseguiria chegar ao estilo desse último: perceberíamos quase sempre tratar-se de um “Clowes-imitando-Art Spiegelman”.

Figura 17 – Imagens de *Wilson* de Daniel Clowes (2012)



Essa individualidade dos artistas serve de combustível para que se defenda uma prioridade deles sobre outros meios: McCloud diz que as linhas traçadas por Spiegelman identificam uma voz única e distintiva do artista com “muito mais clareza do que o poderiam a câmera ou os artigos impressos” (MCLOUD, 2006, p.40). Além do mais, o termo cunhado

²² Imagens disponíveis em <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=126373523> Acessada em 10/10/2017.

por Philippe Marion diz respeito não apenas ao traço, ao desenho em si, mas à conjunção desse com uma temática, uma visão de mundo, uma filosofia, em suma, a *enunciação* particular dos quadrinhos. Clowes poderia inaugurar uma nova fase de seu trabalho e construir narrativas afirmativas e otimistas, mas sua *grafiação* se estabeleceu até hoje justamente na relação entre seu traço indefectível e os personagens cínicos em um mundo sórdido e despido de valores.

A palavra escrita, ou seu uso artístico como literatura, é outro bom exemplo das zonas disputadas: sua diferenciação e excelência é defendida a partir de sua (inegável) capacidade de descrever uma interioridade psicológica singular, de tocar, conseqüentemente, em temas de interesse existencial e de exprimir de forma mais clara e objetiva a linguagem do raciocínio e do pensamento. Parte da genialidade atribuída a James Joyce está em ter conseguido colocar um “microfone” no cérebro de seus personagens com sua técnica e estilo literários. Algo que outras mídias, devido ao campo de legitimidade de atuação, já não poderiam fazer.

Mesmo estudiosos do cinema esbarram nesse tropo da especificidade literária: ao expor a diferença entre os *conceito-imagens* do cinema e o conceito-linguagem da literatura, Julio Cabrera defende que há algo na literatura insubstituível pelo cinema, a aludida descrição de processos psicológicos internos; o que pensa um personagem (CABRERA, 2015, p.35). As ricas incursões nos monólogos interiores que marcam, por exemplo, a prosa de Marcel Proust e que se contrapõem à crença de que “uma imagem diz mais do que mil palavras”, não valeriam para quaisquer palavras, não valeriam, por exemplo, se as palavras forem as de um Kafka ou Thomas Mann.

Os próprios literatos também defendem a excelência da literatura em relação a outros meios. Virginia Woolf duvidava da possibilidade em se adaptar a “interioridade” de Anna Karenina para o cinema, que a apresentava como uma “dama voluptuosa, vestindo veludo preto e brincos” (WOOLF, 1926). Milan Kundera, vê o interesse nos temas existenciais, os “paradoxos terminais da existência”, como a função da arte do romance, sua razão de existir, aquilo que só ela poderia dizer e que escaparia não só às outras artes, mas à ciência e à filosofia (KUNDERA, 2009, p.19). Por fim, como as formas tradicionalmente as atividades de dar e receber razões, a argumentação propriamente dita, se concentra na forma escrita, ela se destaca nessa função, o que leva a crer que ela seja a única ou a melhor forma de fazê-lo.

Mas cada um desses “acessos privilegiados da literatura” e da palavra escrita é contestado por outras mídias como os quadrinhos e o cinema. Os argumentos pró especificidade ignoram que duas mídias podem ambas ser excelentes em um determinada característica. Por exemplo, os quadrinhos têm exigido de maneira tímida parte da prioridade

em capturar o fluxo da consciência e o monopólio da linguagem escrita em dispor dos argumentos. Nick Sousanis enfrenta o paradigma literário ao defender, uma tese de doutorado em formato de quadrinhos, pela Universidade de Columbia, em Nova York no ano de 2014. *Desaplanar* (SOUSANIS, 2017), lhe rendeu não só um prêmio entre os admiradores de quadrinhos, o *Lyn Ward Graphic Novel Prize* de 2015, mas também um dos prêmio mais tradicionais para pesquisas e trabalhos acadêmicos nos Estados Unidos, o *American Publisher Awards for Professional and Scholarly Excellence*.

Figura 18 – Imagem de *Desaplanar* de Nick Sousanis (2015)



Relembrando a argumentação de McLuhan (MCLUHAN, 1995) sobre o impacto das mídias nas formas de percepção e organização social, Sousanis defende que a hegemonia da palavra escrita deveria ser flexibilizada por outros formatos, como o misto de palavra e imagens das HQs, coisas que podem “desaplanar” a unidimensionalidade do pensamento tomado pela forma escrita.²³

²³ Imagem disponível em: <http://www.universohq.com/noticias/desaplanar-da-editora-veneta-esta-em-pre-venda/> acessada em 28/12/2017.

Sousanis julga que uma ação tão onipresente na experiência humana como a argumentação, não poderia ser circunscrita pela palavra escrita isoladamente e também advoga outras vantagens dos quadrinhos sobre as demais formas: eles captariam melhor “como percebemos as coisas em nossas mentes”. Citando o também quadrinista Chris Ware, segundo o qual, o modo como os quadrinhos captam o fluxo da consciência foi pouco explorado:

[...] costumo falar de todas essas coisas (bem como da interação palavra-texto) como ativos dos quadrinhos. Jeitos de dizer algo nos quadrinhos que não poderia ser dito de outra forma... [...] os quadrinhos nos permitem respirar não só no mundo das imagens como do texto, como nos possibilitam ter experiências de simultaneidade e sequencialidade, o que lhes dá enorme poder diante de narrativas complexas ou para explorar ideias a fundo. (VITRAL, 2017)

O cinema, não fica atrás nem na disputa pela quantidade de “únicos”, nem na disputa por territórios com artes vizinhas. Os filmes de Joseph Strick, por exemplo, buscaram elementos puramente cinematográficos para alcançar a interioridade dos romances: o realismo inerente de suas imagens foi trabalhado por “lentes grandes angular, padrões associativos de edição e um design sonoro que abala a lógica e a continuidade”, formas visuais que nos permitem também acessar a imaginação e a psique dos personagens em sua adaptação de *Ulisses* (Joseph Strick, 1967). Em *Retrato do Artista Quando Jovem* (Joseph Strick, 1978) são os *flashbacks* e *flashforwards* que emulam a subjetividade fraturada do protagonista, Stephen Dedalus. O diário do personagem se destaca do corpo fílmico com montagens e *voice-overs*, desnaturalizando a coordenação do visual e do auditivo (cf. HUTCHEON, 2013, p.91-92). Gilles Deleuze, vê justamente nessa dissociação e paralelismo dos códigos não só o único do discurso cinematográfico, mas sua dianteira sobre o teatro:

Uma ideia cinematográfica é, por exemplo, a famosa dissociação entre o ver e o falar no cinema relativamente recente [...] O que há de comum e por que é uma ideia propriamente cinematográfica fazer uma disjunção entre o visual e o sonoro? Por que isso não pode ser feito no teatro? Poder, pode, mas então, salvo se o teatro dispuser de meios, se dirá que ele a tomou de empréstimo ao cinema. O que não é necessariamente ruim, mas assegurar a disjunção entre ver e falar, entre o visual e o sonoro, é uma ideia tão cinematográfica que isso responderia à questão de saber em que consiste, por exemplo, uma ideia em cinema. Uma voz fala de alguma coisa. Fala-se de alguma coisa. Ao mesmo tempo, nos fazem ver outra coisa. E enfim, aquilo de que nos falamos está sob aquilo que nos fazem ver. Esse terceiro ponto é importantíssimo. Logo se vê que o teatro não teria acesso a tal expediente. O teatro poderia adotar as duas primeiras proposições: nos falamos de alguma coisa e nos fazem ver outra. Mas que aquilo de que nos falamos põe-se ao mesmo tempo sob aquilo que nos fazem ver – e isso é imprescindível, se não as duas primeiras operações não teriam nenhum sentido ou interesse – podemos dizê-lo de outro modo: a palavra se ergue no ar, ao mesmo tempo em que a terra que vemos afunda-se cada vez mais. Ou ainda: ao mesmo tempo que essa palavra se ergue no ar, aquilo de que ela nos falava afunda-se

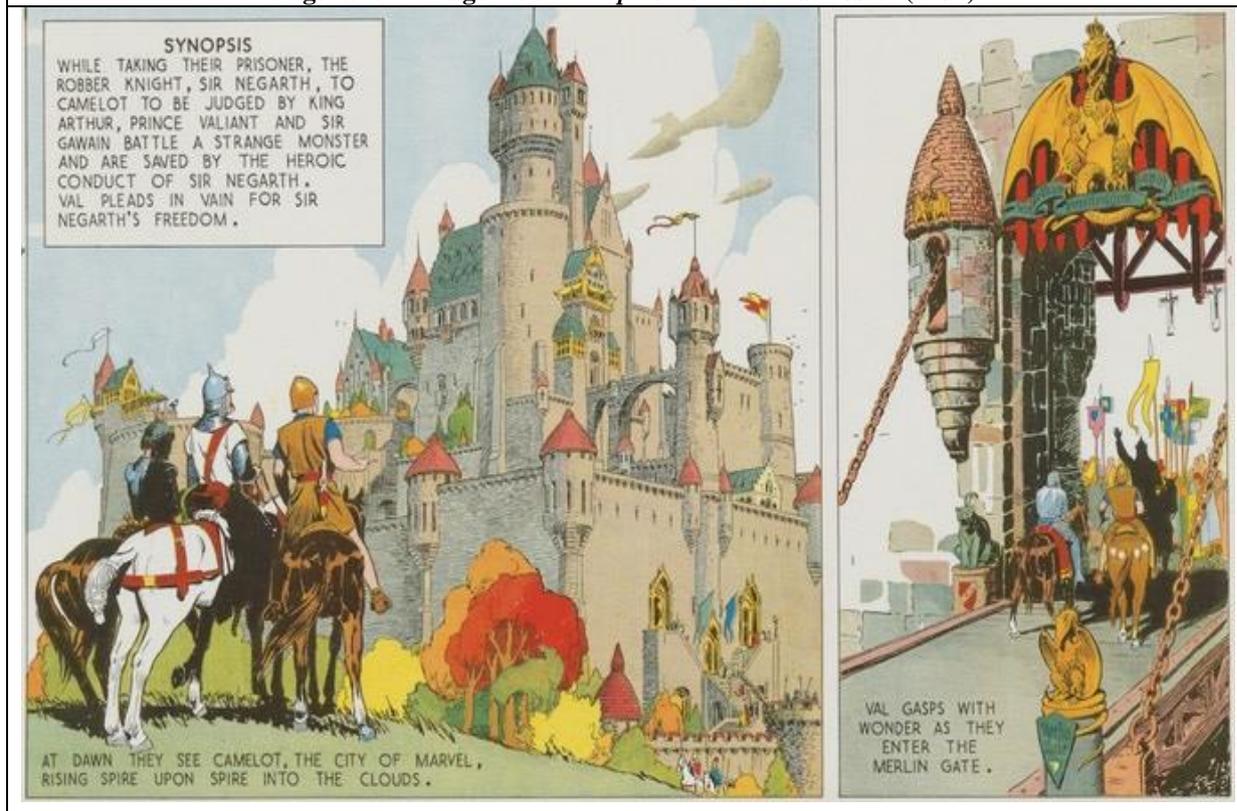
na terra. O que é isso senão aquilo que somente o cinema pode fazer? (DELEUZE, 2016, p. 338)

(d) Para Noël Carrol (CARROL, 1996) a especificidade sustenta-se em duas ideias, a que cada arte faz uma coisa melhor que outras e de que cada arte deveria fazer o que a diferencia das outras. A combinação entre as duas serve de apoio à ideia de que encontraremos a exploração estilística “adequada” cingindo-nos a essas características. Como diz Arnheim sobre o cinema: a expressão artística pode ser explorada a partir da identificação das diferenças específicas do cinema em relação à percepção natural: “A arte do filme se desenvolveu *apenas* quando os criadores começaram a cultivar consciente ou inconscientemente as peculiares possibilidades da técnica cinematográfica e aplicá-las em direção a criação de produções artísticas” (ARNHEIM, 1967, p.35).²⁴ A expressão “apenas” deixa claro que a diferença deve contar como padrão para o que deve ou não deve ser feito. Se uma especificidade é transgredida, os críticos terão um motivo para *avaliar* negativamente esse trabalho. Ou seja: não tarda para que de posse de uma concepção sobre a ontologia de um meio, se consiga um passaporte deontológico para sua avaliação e até sua possível exclusão.

É o que vemos nos teóricos do cinema, Erwin Panofsky viu a chegada do som como uma corrupção da pureza dos filmes mudos e Arnheim rejeita a sonoridade em nome do compromisso cinematográfico com a ação (CARROL, 1996, p.18). No teatro, o dramaturgo Ben Johnson denunciou o cenário espetacular criado pelo arquiteto Inigo Jones para o espetáculo *Oberon, the Faery Prince* (1611) como uma corrupção do espírito teatro de corte (*masque*). Já o crítico e teórico dos quadrinhos, R.C. Harvey, exclui o *Príncipe Valente* de Hal Foster para fora da categoria do dos quadrinhos, por “não haver uma excelência na mistura de palavras e imagens”, a seu ver, a característica singular dos quadrinhos (cf. HORROCKS, 2001). Na obra de Foster, a narração diegética está sempre fora dos quadros ou nas margens das cenas, induzindo a conclusão de que ela não se passa no tempo presente da ação descrita (MITCHELL, 1994b, p. 92). O mesmo acontece com McCloud, ao excluir os cartuns de um único quadro do rol dos quadrinhos por faltarem com o princípio da sequencialidade (cf. 2.2).

²⁴ Cf. “A film art developed only gradually when the movie makers began consciously or unconsciously to cultivate the peculiar possibilities of cinematographic technique and to apply them toward the creation of artistic productions” (tradução nossa)

Figura 19 – Imagem de *Príncipe Valente* de Hal Foster (1937)



O tipo de mescla quase independente de imagem e texto em *Príncipe Valente* (1937) faz com que R.C. Harvey os desqualifique como “quadrinhos de verdade”.²⁵

Assim, após definir o que uma arte faz de melhor e o que a diferencia das demais, não é raro que a posse dessa definição sirva para excluir trabalhos que não sigam esses imperativos. O discurso ou imagem da especificidade é potencialmente “perigoso” e ultrapassa a esfera de uma simples auto representação enganosa. Ele está engajado na semio-política, na disputa pelo espaço e proporção dos signos visuais e verbais que perpassa o cinema, os quadrinhos, o teatro e a literatura. Não se trata apenas de uma questão meramente técnica, mas de um espaço de conflito onde os antagonismos políticos, institucionais e sociais tomam corpo. Até mesmo a proporção que a imagem e texto ocupam em um jornal diário diz respeito ao perfil suposto dos leitores (cf. MITCHELL, 1994b, p. 91) .

Os valores da hibridez e mútua contaminação levantam suspeitas que a tomada de uma arte ou mídia pelos valores de outra, ou da ideia de que uma arte deva seguir os valores das artes dominantes de uma época. Contra isso surgem os valores de especificidade. Estes,

²⁵ Imagem disponível em <https://www.kickstarter.com/projects/1861515217/prince-valiant-storytelling-game-by-greg-stafford> . Acessada em 05/07/2017.

todavia, ignoram que as mídias estão em mutação e são determinadas por seus usos, não são os meios que determinam os usos, mas os usos que modificam os meios.

Observemos seguir o movimento pendular desses valores antitéticos e atrativo nos dois projetos de pesquisa hegemônicos nos quadrinhos: o projeto definicional e o mecânico.

2. O PROJETO DEFINICIONAL: O DILEMA ENTRE ESPECIFICIDADE MIDIÁTICA E O CAMPO ARTÍSTICO

Nesse capítulo desenvolvemos a ideia de nossa tese em uma de suas encarnações específicas: como o projeto de encontrar uma definição de quadrinhos – uma que nos habilite a separar os quadrinhos do que eles não são – retoma o discurso sobre a busca de uma especificidade midiática. Isto é, as tentativas de definição tanto advogam o direito dos quadrinhos de serem concebidos como uma forma *sui generis* de narrar uma ideia ou dramatizá-la, como também julgam que determinados conteúdos parecem ser melhor expressos a partir dessa forma. Vamos tratar do primeiro, da defesa (ou invenção) dos quadrinhos como forma específica e suas consequências imediatas.

O projeto definicional absorve uma quantidade de pesquisas e reflexões sobre os quadrinhos, não só porque uma definição seja de fato necessária, mas também porque os estudiosos de quadrinhos sentem a necessidade de defender a singularidade de seu objeto de estudo ante as demais mídias. Isso ocorre porque esses estudiosos têm uma baixa estima estética às vezes assumida por seus próprios criadores – e também porque a necessidade de um estudo dos quadrinhos em separado já tenha sido colocada em dúvida: dadas as semelhanças estruturais com a literatura (ambos são formas de leitura) e com o cinema (ambos são formas de narrar com imagens) – cogita-se que bastaria aplicar o que já sabemos sobre essas outras áreas sobre eles.

A forma como o projeto definicional encontrou de estabelecer essas fronteiras é buscando a todo custo elementos essenciais e específicos que poderiam definir as múltiplas encarnações possíveis da mídia através do tempo. Mas ao fazê-lo, esbarram em becos sem saída, contraexemplos, obras híbridas, trabalhos experimentais e casos fronteirços de toda ordem. Conseqüentemente, a definição que deveria habilitar a triagem entre o que é ou não uma HQ acaba por incluir mais do que estaríamos dispostos a assumir quando pensamos nos quadrinhos como meio, isto é, a definição perde todo seu poder discriminatório e com isso, seu sentido. E, ao mesmo tempo, exclui-se da categoria de quadrinhos, manifestações históricas relevantes.

Como demonstraremos, uma das saídas para o projeto definicional seria abrir mão da especificidade do meio e começar a flertar com a especificidade do mundo artístico, como forma de resolver alguns de seus impasses.

(1) A começar, mesmo, parecendo restrito aos interessados em quadrinhos, há demandas sociais mais amplas, situações empíricas nas quais precisamos de critérios mais elaborados para separar os quadrinhos daquilo que eles não são: desde leis sobre o tipo de conteúdo que pode ser oferecido aos mais jovens, até a categoria adequada que devemos utilizar para premiar uma história em quadrinhos.

(2) A proximidade entre quadrinhos e outras artes visuais, como o cinema, faz com que estudos sobre quadrinhos precisem marcar a especificidade de seu meio: nenhuma outra arte ou linguagem contemporânea parece demandar da estética o problema definicional de forma tão intensa. Alguns estudiosos da mídia defendem até que todos os demais problemas relativos à mídia precisem passar inicialmente pela questão das fronteiras entre eles e as demais artes e linguagens;

(3) O problema é intrinsecamente desafiador às nossas expectativas taxonômicas, incluindo o que esperávamos excluir e excluindo o que esperávamos incluir: é razoável supor que os quadrinhos são uma mídia ou linguagem, mas ao fazê-lo, estendemos as fronteiras dessa mídia para além dos objetos que habitualmente conhecemos como quadrinhos. E, para manter a coerência com essa ideia, são também necessárias diferenciações com coisas que não podem ser aceitas dentro dos limites da mídia. Mas, ao explicitar os critérios para fazê-lo, acaba-se por excluir também manifestações históricas caras aos quadrinhos.

(4) A “evolução” do problema definicional chega a definições sociais dos quadrinhos, nos quais a procura por traços essenciais presentes no objeto dá lugar a uma visão contextual e institucional dos quadrinhos: perde-se em especificidade, mas os becos sem saídas e casos limítrofes podem ser equacionados a partir da construção do mundo artístico dos quadrinhos.

(5) Uma definição dos quadrinhos que os aborde como uma forma artística híbrida nos ajuda a encaminhar melhor o problema do lugar dos quadrinhos nas premiações literárias.

2.1 Estudiosos, legisladores, literatos: as demandas sociais por uma definição dos quadrinhos

A questão sobre “o que são os quadrinhos” pode parecer pouco atrativa e sem brilho intelectual. Algo restrito à preocupação de grupos obviamente minoritários. Pensamos que se você não é um *nerd* devotado à causa dos quadrinhos, nem tampouco trabalha separando publicações em livrarias, jamais terá que se debater com a necessidade de separar os quadrinhos, *cartoons*, livros infantis e afins com rigor matemático. No entanto, o interesse público e a relevância cultural no assunto podem ser ilustrados nos dois casos a seguir.

O primeiro relativo a uma lei que tentava banir os quadrinhos de terror do estado de Nova York. Em fevereiro de 1952, a câmara legislativa do estado aprovou um projeto de lei que tentava banir os quadrinhos de crime de seu território. Encabeçadas pela famosa *EC Comics* de Willian Gaines, as revistas tanto vendiam quanto causavam preocupação em pais e autoridades educacionais pelo conteúdo escabroso que escorria de suas páginas. O projeto de lei definia esses quadrinhos como “publicações feitas principalmente de figuras, acompanhadas ou não de material escrito ou impresso, de crimes ficcionais, derramamento de sangue, de luxúria ou atos hediondos, que tendem a incitar menores a atos depravados, imorais ou violentos” (NYBERG, 1998, p.48).²⁶

O governador de Nova York, Thomas E. Dewey, vetou o projeto antes que se tornasse lei, alegando que ele não se sustentaria em um debate constitucional. Dewey apontava para as inconsistências jurídicas do projeto, mas esse era, de longe, o menor problema com ele: a definição de quadrinhos sustentada era completamente ambígua e confusa, através dela não saberíamos exatamente o que eram os quadrinhos de crime ou sequer o que eram os quadrinhos. Expressões como “publicações feitas principalmente de figuras” colocariam em risco os quadrinhos tanto quanto as revistas de moda ou fotografia, bastando para isso que o trabalho de triagem recaísse sobre censores mais severos ou desatentos. “Acompanhadas *ou não* de material escrito ou impresso”? Se a disjunção (*ou*) por si só tornava a lei tautológica, ela também levaria aflição aos editores de jornais e livros infantis, também composto sob a mesma receita. E, erigir a frase “incitar menores a atos depravados, imorais ou violentos” a

²⁶ Cf. “[...]...principally made up of pictures, whether or not accompanied by any written or printed matter, of fictional deeds of crime, bloodshed, lust or heinous acts, which tend to incite minors to violent or depraved or immoral acts” (Tradução nossa)

estatuto legal de lei, seria o cúmulo do subjetivismo arbitrário e do caos. A elaboração do projeto como um todo era tão confusa e pouco prática quanto a famosa descrição de Borges, contida em uma enciclopédia chinesa, com a qual Foucault abre as *Palavras e as coisas*:

“Os animais se dividem em: a) pertencentes ao imperador, b) embalsamados, c) domesticados, d) leitões, e) sereias, f) fabulosos, g) cães em liberdade, h) incluídos na presente classificação, i) que se agitam como loucos, j) inumeráveis, k) desenhados com um pincel muito fino de pelo de camelo, l) et cetera, m) que acabam de quebrar a bilha, n) que de longe parecem moscas”.(FOUCAULT, 1999, XI)

Tanto quanto a taxonomia chinesa, o projeto de lei não serviria senão para assombro e divertimento da posteridade, deixando como soluções possíveis duas alternativas ainda mais problemáticas: ou bem o projeto deveria ser reescrito de forma mais específica, a ponto de escrever o nome de publicações ou editoras que se desejava barrar, ou deveria ser tornado mais abrangente em seu escopo, a fim de evitar o casuísmo. Com a primeira alternativa, se causariam enormes transtornos jurídicos: seria o ápice do casuísmo legal e da perseguição à liberdade de imprensa, como temia Dewey. E ainda assim, os legisladores ficariam sujeitos à trapaça mais simples: bastaria que Gaines e outros mudassem os nomes de suas publicações de tempos em tempos.

Caso o projeto fosse tornado mais genérico, o provável censor se encontraria na mesma situação de quem tivesse que separar animais com a enciclopédia chinesa em mãos: qualquer publicação com imagens que abordasse crimes, teria que ser banida, o que significaria o fim do rentável nicho econômico do jornalismo sensacionalista. Em suma: sem a devida definição do que são os quadrinhos, tudo que os legisladores conseguiriam seria a inutilidade de uma lei que não separa os casos típicos dos fronteirços, que literalmente “joga fora a criança, com a água da bacia”.

O segundo caso nos diz respeito de forma mais direta e ainda hoje causa aflição em premiações literárias ao redor do mundo. Um dos movimentos de entrada dos quadrinhos no mundo do reconhecimento crítico vem justamente de sua “invasão” em categorias de prêmios literários. Já é bastante conhecido o fato de que a *Maus*, de Art Spiegelman, ter sido a primeira *graphic novel* a ganhar um prêmio Pulitzer, em 1992. A *Time Magazine* listou *Watchmen* de Alan Moore, como um dos cem melhores romances de língua inglesa publicados desde o lançamento da revista e a mesma *graphic novel* ganhou um prêmio Hugo

em 1998.²⁷ *Fun Home*, de Alison Bechdel foi indicada para o *National Book Critics Circle Award*, prêmio americano dos críticos e a mesma *Time Magazine* o indicou como um dos melhores livros de 2006. O *American Book Awards* premiou *Palestina* do Joe Sacco, enquanto o *Guardian First Book Award* foi dado para Jimmy Corrigan de Chris Ware em 2006. Por todas essas razões parece tentador encarar os quadrinhos como um nicho ou forma de literatura ou em alguns casos, como para-literatura, como uma extensão dela, mas isso tem causado alvoroço entre literatos e quadrinistas.

O problema começa em 1991, quando a história em quadrinhos *Sonho de Uma Noite de Verão* (*A Midsummer Night's Dream*) de Neil Gaiman (no roteiro) e Charles Vess (nos desenhos) ganhou o prêmio internacional *World Fantasy Award*. A história narrava a primeira apresentação da peça de mesmo nome de Shakespeare e foi publicada na edição de número 19 da série cultuada *Sandman*. A premiação causou polêmica porque já existia uma categoria chamada *Special Award - Professional* (“prêmio especial para profissionais”) para trabalhos de ficção fora do formato livro tradicional, como quadrinhos, animação, filmes e qualquer formato relacionado à narrativa de fantasia. Mas Gaiman e Vess ganharam na categoria de história curta (*short story*) tradicionalmente dedicada a livros –e exclusivamente a eles. Desde sua criação, em 1975, o prêmio privilegiava realizações de histórias fantásticas no formato literário *tout court*. Depois que Gaiman e Vess receberam o prêmio de melhor história curta, todos os quadrinhos passaram então para a seção especial do prêmio.

²⁷ Cf. *Time Magazine* vol. 175nº 2: Disponível em: <http://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/> Acessado em 07/10/2016.

Figura 20– Imagem da página de *A Midsummer Night's Dream* (Gaiman, Vess, 1991)



Na obra de Gaiman e Vess Shakespeare “paga” pela inspiração concedida exibindo a primeira apresentação da peça para seres fantásticos, entre eles seu patrono, o Sonho.²⁸

O caso de Gaiman respinga no de Gene Leun Yang. A *graphic novel* *Chinês Americano* foi finalista do *National Book Foundation's National Book Award* em 2006, uma das premiações prestigiadas no circuito literário americano. O crítico Toni Long, da revista *Wired*, lamenta a premiação da HQ na categoria *Young People's Literature* e dá início a uma calorosa polêmica. Ele escreve que não havia lido a HQ, que ela talvez fosse realmente muito boa, mas que histórias em quadrinhos não deveriam ser indicadas ao *National Book Awards*

²⁸ Imagem disponível em <http://bardfilm.blogspot.com.br/2010/11/shakespeare-and-neil-gaiman.html> acessada em 07/08/2017.

em qualquer categoria. A seu ver, o prêmio deveria ser para livros que fossem feitos “só com palavras”.²⁹ Long alegava que não queria negar nenhum valor às histórias em quadrinhos, mas que “livros de verdade” têm mais valor que “quadrinhos”. Afinal, fazer um romance e, mais ainda, fazer um romance que seja digno que ganhar um NBA, é uma coisa “muito difícil”.

O texto logo despertou muitas respostas, entre elas, a do editor da *graphic novel*, Mark Siegel, que no blog da editora, reputa o artigo de Long como superficial e fraco, afirmando que está na hora de deixar para trás a discussão sobre a inclusão de *uma graphic novel* na literatura contemporânea e de que precisamos sair dessa obsessão pelos aspectos formais e considerar o conteúdo narrado da obra.³⁰

Mas, a resposta do próprio Neil Gaiman foi ainda mais incisiva.

[...] imagino que se ele construísse uma máquina do tempo, poderia fazer algo quanto ao Pulitzer de *Maus* em 1992, ou o *World Fantasy Award* por Melhor História Curta de *Sandman* em 1991, ou o *Guardian First Book Award* de 2001 para o *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, ou mesmo a aparição de *Watchmen* na lista da *Time* dos cem melhores romances do século XX. Sem uma máquina do tempo, me parece uma opinião boba e antiquada, como ouvir alguém reclamar do voto feminino ou que o jazz está nas paradas de sucesso. (GAIMAN, 2006).³¹

As críticas dirigidas a Toni Long se justificavam, na medida em que ele alegava que sequer tinha lido a *graphic novel*, mas parecem desproporcionais se focarmos na pertinência de sua questão: seu argumento era de que o trabalho de Yang não representava um exemplar típico do meio adequado para ganhar nessa categoria de prêmio, trazendo a reboque uma série de questões sobre o tipo de critério que deve ser usado para se premiar um trabalho literário: a proporção de imagens em relação ao texto? A narrativa *per se*? Os critérios do público? Não importa: seja ele qual for, uma definição sobre o tipo de meio ao qual pertencem os

²⁹ Cf. (LONG, 2006) “*I have not read this particular "novel" but I'm familiar with the genre so I'm going to go out on a limb here. First, I'll bet for what it is, it's pretty good. Probably damned good. But it's a comic book. And comic books should not be nominated for National Book Awards, in any category. That should be reserved for books that are, well, all words*”. Tony Long, *Wired Archive*. Disponível em: <http://archive.wired.com/culture/lifestyle/commentary/theluddite/2006/10/71997> Acessado em 09/10/2016.

³⁰ Cf. (SIEGEL, 2006), Disponível em: http://firstsecondbooks.typepad.com/mainblog/2006/10/a_silly_little_.html acessado em 09/10/2016.

³¹ *I suppose if he builds a time machine he could do something about Maus's 1992 Pulitzer, or Sandman's 1991 World Fantasy Award for Best Short Story, or Chris Ware's Jimmy Corrigan winning the 2001 Guardian First Book Award, or even Watchmen's appearance on Time's Hundred Best Novels of the 20th Century list. Lacking a Time Machine, it seems a rather silly and antiquated argument, like hearing someone complain that women have the vote or that be-bop music and crooners are turning up in the pop charts. Disponível em: <http://journal.neilgaiman.com/2006/10/from-audio-to-bats.html> acessado em 09 de outubro de 2016.*

quadrinhos precisaria ser acionada para que a obra pudesse ser colocada em sua categoria “adequada” ou Toni Long teria que engolir a seco suas colocações supostamente antiquadas.

O protesto de Toni não figura isolado e vocaliza incômodos de alguns nomes da teoria literária, que também são contrários à ideia de que quadrinhos possam constituir formas genuínas de literatura. Terry Eagleton (EAGLETON, 1983, p.2) entende que os quadrinhos são similares à literatura, mas não idênticos a ela. Para ele, as histórias do *Superman* e os romances popularescos como (dando com exemplos os da editora britânica *Mills and Bom*) seriam ficcionais, mas nem por isso literatura (com “L” minúsculo), e muito menos Literatura (com “L” maiúsculo). Outros teóricos e filósofos da literatura, como Eileen John e Dominic McIver Lopes (EILEEN, JOHN; MCIVER LOPES, 2004, p.43) sugerem que um livro em quadrinhos é um trabalho de ficção que tem mérito artístico, mas esse mérito não é literário. Enquanto que David Davies e Carl Matheson dizem mais claramente que:

Perguntar pela natureza artística da literatura em um sentido artístico é perguntar o que faz um pedaço de escrita uma obra literária. O que procuramos é uma distinção de princípio entre romances, poemas e peças de teatro, por exemplo, e artigos científicos, biografias, ensaios, quadrinhos e material de propaganda. (DAVIES; MATHESON, 2008).³²

Toni Long não vocalizou apenas as apreensões dos literatos, preocupados com sua respectiva especificidade midiática: os quadrinistas, em nome da própria, também se dividem entre favorecer o parentesco ou negá-lo. Ninguém menos que Will Eisner escreveu que “em todos os sentidos, essa forma mal nomeada de leitura tem direito de ser reconhecida como literatura porque as imagens são usadas como linguagem”(EISNER, 2008, p.5). Mas, por outro lado, Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2009) ironiza o tipo de similitude que se pode estabelecer com os elementos da literatura citados acima, e nos diz que aproximar os quadrinhos da literatura, torna-os algo como uma “literatura de segunda ordem”. E que se pensamos neles como *para-literatura* não demora muito a percebê-los também como *subliteratura*. Exemplo disso teria ocorrido no primeiro seminário de para-literatura na França, em Cerisy, em 1976, intitulado *Entretiens sur Paralittérature*. Os palestrantes tomaram os quadrinhos nessa ocasião como uma categoria da para-literatura, na mesma forma que novelas de espionagem ou ficção científica estão também nessa categoria.

³² Cf. “To ask as to the nature of literature in the artistic sense is to ask what makes a piece of writing a literary artwork. What we are seeking is a principled distinction between novels, poems, and plays, for example, and science articles, biographies, essays, comics, and advertising material”. (DAVIES, DAVID; MATHESON, 2008, p.xii).

Mas, reage Groensteen, as categorias de *para* ou *subliteratura* funcionam como a vala comum onde se jogam os gêneros popularescos de baixo prestígio, como as histórias de aventura, os romances históricos, a fantasia, a ficção científica, os livros eróticos e de detetives. O que pode parecer abertura de horizontes e um reconhecimento tardio das HQs por circuitos literários, na verdade pode ser visto como uma afronta e desprestígio ainda maiores. Pois, além da alocação dos quadrinhos nesse espaço de sub apreço, o argumento de Groensteen é que os quadrinhos jamais poderiam ser um gênero da literatura (ou da para-literatura), seja ele qual fosse. Pois, eles englobam e atravessam diversos gêneros: há quadrinhos eróticos, de ficção científica, autobiográficos, de detetive, western, etc. Tanto quanto há obras literárias e filmes trabalhando com cada um desses gêneros. A relação dos quadrinhos com a literatura jamais poderia ser de um subgênero entre seus gêneros.

Para Groensteen, a única semelhança que justifica a aproximação das HQs da para-literatura é que junto com ela, muitos quadrinhos têm um mercado editorial que obedece aos ritmos e regras vorazes da demanda e da oferta. Isso faz com que o potencial de venda se sobreponha ao valor artístico. A produção em sistema de séries é uma das marcas do que se consome sob o nome de para-literatura, mas também boa parte das séries ininterruptas de quadrinhos, facilmente encontradas nas bancas de jornal e produzidas por grandes editoras. Esse sistema orchestra um constante renascimento dos mesmos personagens, que acumulam aventuras sem descanso nem fim. A troca constante de artistas, que levam adiante essas aventuras sobre os mesmos personagens, favorece ainda mais a visão de que a arte dos quadrinhos é simplesmente a forma industrial da literatura. Ou como diz Umberto Eco:

[...] A melhor prova de que a história em quadrinhos é produto industrial de puro consumo é que, embora uma personagem seja inventada por um autor genial, dentro em pouco este autor é substituído por uma equipe, sua genialidade se torna fungível, e sua invenção, produto de oficina. (ECO, 2002).

Todavia, como tudo que toca a relação dos quadrinhos com a literatura, mesmo o sistema de séries está rodeado de ambiguidade: se por um lado, as aventuras seriadas de personagens que passam por muitos autores fazem os quadrinhos partilhar da literatura sua forma comercial plena, por outro, o esquema de séries que se acumulam, como aventuras que não se esgotam, é o que permite aos quadrinhos partilhar a mesma raiz literária dos romances de folhetim. A ideia do mesmo Umberto Eco (*ibidem*) é que os mitos clássicos tinham um enredo previamente conhecido: não se ouvia um mito pela novidade da história, todo deleite ficava pela forma de contar e não pela trama, já conhecida de antemão. A tradição do romance

inaugura uma nova poética da narração que rompe com a reiteração dos fatos conhecidos: a invenção engenhosa de fatos inesperados.

O mito antigo narra feitos de seres fora do cotidiano ou do comum. São deuses aos quais pesa a força inexorável do destino e suas ações não podem mudar a trama: sua sabedoria esconde-se em sua urdidura, em sua “moral”. Mas os personagens dos romances são humanos, e como qualquer um de nós, qualquer coisa pode lhes acontecer. O enredo romanesco se define “quando os nós dramáticos se desenvolvem numa série contínua e articulada que, no romance popular, torna-se fim em si mesma” (ECO, 2001, p. 251). As histórias seriadas dos quadrinhos comerciais são herdeiras dessa tradição folhetinesca. As ações e decisões do final do livro foram desencadeadas pelas ações precedentes. Assim, o que poderia ser usado para desmerecer o mérito literário dos quadrinhos, na verdade o confirma dentro de uma estrutura narrativa típica da civilização do romance. A narrativa de aventuras seriadas que aproxima os quadrinhos da forma de literatura mais comercial é a mesma que a confirma dentro da mesma estrutura cultural de narrativa romanesca.

Por outro lado, simplesmente estar dentro de um esquema de produção comercial não é *per se* um juízo de valor. Mesmo dentro desse esquema produtivo, podemos enumerar quadrinhos produzidos dentro dessa lógica, mas que possuem grande vigor criativo e artístico. Obras como *Little Nemo*, *Tintin*, *Peanuts*, *Piratas do Tietê*, *Bob Cuspe* e tantos outros nos dizem que a relação entre produção seriada de aventuras que se desenrolam *ad infinitum*, não é *per se* algo que possa ser usado para desmerecer o valor literário (ou não) que se queira atribuir às HQs.

Podemos ainda mencionar a grande quantidade de produções independentes que não obedecem aos ditames de uma produção serializada, superficial e rápida. O mercado das *graphic novels* autobiográficas, por exemplo, prima por outros objetivos, como a profundidade dos personagens, a originalidade das temáticas e a trama bem concluída. Uma obra como *Jimmy Corrigan – O Menino mais Esperto do Mundo*, de Chris Ware é extremamente “pobre” de acontecimentos, mas plena de índices psicológicos e reações emocionais a situações embaraçosas. Para forçar uma aproximação com o argumento de Deleuze sobre a passagem da imagem-movimento para a imagem-tempo no cinema (DELEUZE, 1999): os personagens das *graphic novels* são uma outra raça de personagens de quadrinhos, eles não reagem às situações dadas pelo ambiente e buscam modificá-lo – perdendo-se numa miríade de consequências que colocam novas ações em pauta e exigem novas decisões. Pelo contrário: eles são mais observadores que agentes. São impotentes para

modificar o externo que lhes confronta e ultrapassa. Marjane Satrapi em *Persépolis* é impotente diante da tomada de poder pelos religiosos em seu país, o Irã. Narra acontecimentos sofridos antes que realizados (ela pouco realiza fugindo de seu país). Craig Thompson em *Retalhos* narra sua incapacidade de permanecer num momento perfeito do passado: tanto ele como a namorada são expulsos do idílico encontro amoroso adolescente pelo crescimento e amadurecimento inevitável de ambos: precisam crescer e levar suas vidas adiante. Os personagens dessas obras, sobretudo as de cunho autobiográfico, são como *sparrings* de situações que lhes devassam. O voluntarismo dos heróis uniformizados é substituído pela incapacidade de reagir às estruturas do mundo, da história, da política e da existência.

De toda forma, os dois casos e as discussões que despertam parecem apontar para que o problema definicional vai além do interesse do seleto grupo de livreiros e estudiosos da mídia, que ele tem de fato um contexto cultural mais amplo, se dirigindo a educadores preocupados com o que os jovens estariam lendo, legisladores preocupados com a incitação à violência, defensores das letras preocupados com a legitimidade das obras que podem concorrer a prêmios literários e estudiosos dos quadrinhos, que oscilam entre marcar uma posição singular ou estabelecer as continuidades com a literatura. Os estudiosos de quadrinhos, por outras razões relacionadas a especificidade, encontram ainda mais estímulos para se se dedicarem à questão.

2.1.2 A importância da definição para os estudos dos quadrinhos

Entre os estudiosos dos quadrinhos, o problema da definição é objeto de posições extremas. Uma corrente considera a questão desnecessária, fruto da vontade de legitimação institucional e acadêmica das pesquisas sobre quadrinhos. O baixo prestígio cultural do meio até bem pouco tempo contribuiu para que diversas pesquisas à cata de “especificidades intrínsecas” se desenvolvessem como forma de justificar o interesse no objeto de estudo.

Mas, a necessidade de demarcações com outras artes e mídias ganha outro fôlego diante da possibilidade representada pela maturidade dos estudos de mídias próximas, como o cinema. Afinal, uma vez que existem tantas similaridades entre cinema e os quadrinhos, a ponto de existirem formulações de que “os quadrinhos são como o cinema congelado”, é fácil concluir que bastaria aplicar aos quadrinhos o que já sabemos de edição, imagem e narrativa cinematográfica. Não precisaríamos, dessa forma, de uma abordagem em separado para eles. O argumento foi explicitamente formulado (e combatido) pelo estudioso da mídia Roy T. Cook, no artigo *Why Comics are not filmes: Meta-fiction and Media-specific Conventions* (COOK, 2012).

Se o argumento formulado por Cook parece exagerado, basta ver como as semelhanças entre os quadrinhos e os filmes levaram pessoas da indústria cinematográfica, e mesmo fora dela, a considerar os quadrinhos como *storyboards* fixos (*idle storyboards*). As palavras de Spielberg quando realizava sua versão fílmica das *Aventuras de Tintin – O Segredo de Licorne* (Spielberg, 2012), são sintomáticas ao dizer que Hergé, o criador dos quadrinhos que adaptava, estava tentando comprimir 24 frames em um único frame e sendo bem-sucedido nesse sentido. Este era, ao seu ver, o gênio de Hergé: “aquilo era um filme”. (cf. BURKE, 2015, p. 171).

Outra postura entre os estudiosos considera que a questão da definição envolve todos os demais problemas relativos à mídia e dela não podemos escapar. Quando levantamos a ponta da definição, todo o rosário de problemas estéticos, todas as questões relativas a mecânica dos quadrinhos vem a reboque. Essa posição está melhor representada pela forma com que David Carrier estabelece a mútua dependência das abordagens do meio. Ele retoma a tripartição das funções estéticas estabelecidas por Robert Kraut no livro *Artworld Metaphysics*, segundo o qual, as tarefas de um pensador no ramo seria fornecer uma imagem acurada e sistemática do um universo artístico, tornando explícitas as normas reinantes nesse

domínio: normas que governam o *reconhecimento*, a *avaliação* e a *interpretação* dos eventos e objetos artísticos (cf. KRAUT, 2007, p. 3).³³

Para Carrier, “a resposta (ao que são os quadrinhos) determina a forma de análise e desta forma seu ponto de partida ...[...] uma vez que saibamos que tipo de coisa esse trabalho artístico é, estamos preparados para explicar sua história” (cf. CARRIER, 2001, p.3, 7).³⁴ Para o autor “uma *avaliação* não redutiva de uma tira em quadrinhos requer a identificação da sua essência, e então o entendimento de forma positiva de como ela difere de outras artes visuais” (CARRIER, 2001, p.63).³⁵ Assim como a *interpretação* estaria igualmente vinculada ao reconhecimento: para interpretar uma arte nós precisamos saber qual a sua essência, quais as suas qualidades definidoras (idem, p.7).³⁶

A posição de Carrier parece acertada quando observamos que mesmo em trabalhos devotados prioritariamente à interpretação e avaliação dos quadrinhos, não é incomum encontrar definições famosas: *Desvendando os quadrinhos*(MCCLLOUD, 2005), *O Sistema dos Quadrinhos* (GROENSTEEN, 2015), bem como o quase manual *Quadrinhos e Arte sequencial* de Will Eisner (EISNER, 2010), tentam delimitar o campo de análise antes de adentrar nos mecanismos constituintes. Mas a vinculação das funções à definição parece problemática.

Aaron Meskin, em *Defining Comics* desmonta as pretensões de que avaliação e interpretação dependeriam do reconhecimento, principalmente se este reconhecimento for entendido em termos de definição. Sua ideia é que uma boa definição não ajudaria nessas outras atividades, assim com ela não o faz em relação às demais artes. Ninguém pode dizer que a descoberta da essência da música ou da pintura poderia ser encontrada antes do século XX, quando os trabalhos de vanguarda mostraram o que era acidental e de época e o que era fundamental para definição daquelas artes. Todavia, a partir da vinculação sugerida por Carrier, não teria havido interpretação e avaliação artística antes do século XX, o que parece claramente absurdo. Levado a sério, seu argumento poderia ser estendido contra nós mesmos:

³³ Cf. “*The task of the philosopher of art is to provide an accurate systematic picture of the art world, making explicit the norms sustained therein: norms that govern recognition, evaluation, and interpretation of artistic objects and events*” (Tradução nossa).

³⁴ Cf. “*The answer to (the question ‘what is a comic?’) determines the shape of analysis and so also it’s starting point’, and once we know what kind of a thing the art work is, we are prepared to explain its history*” (Tradução nossa).

³⁵ Cf. “*A non-reductive evaluation of the comic strip requires identifying its essence, and sounder standing in a positive way how it differs from other visual and verbal art forms*”. (Tradução nossa).

³⁶ Cf. “*to interpret an art, we need to know its essence, its defining qualities*”. (Tradução nossa).

uma nova revolução dessas artes pode colocar o que sabemos sobre elas de pernas para o ar em menos de 50 anos, o que significaria que não fomos capazes de avaliá-las ou interpretá-las corretamente, porque ainda não tínhamos o conhecimento de sua essência – ainda por se desenvolver. Para Meskin, todas as funções descritas por Kraut podem ser conseguidas com métodos bastante variados, que incluam um *rapport* histórico e que não passem necessariamente pela definição.

Se avaliação e interpretação não estão vinculadas à definição, Meskin reconhece em outro texto (MESKIN, 2011) que o problema definicional foi capaz de trazer uma luz única às investigações sobre os quadrinhos: nenhuma outra arte teria demandado ou demanda da reflexão estética questões relativas ao *reconhecimento* tanto quanto eles. Uma especificidade midiática buscada não só nas formas e efeitos únicos da mídia, mas nas demandas e debates teóricos que desperta e nos quais se envolve.

Seu argumento começa ponderando que há uma mudança no quadro estético geral, que passa cada vez mais de uma abordagem genérica da arte para uma análise dos problemas levantados por artes específicas. As representações fotográficas e cinematográficas, por exemplo, colocam questões genuínas e problemas distintivos em virtude da diferença em relação à abordagem da representação ordinária (essa é a intuição que abre os livros de Deleuze sobre o cinema). Videogames e computadores levantam problemas relativos às novas formas de interatividade. E assim, nós poderíamos nos perguntar, quais questões os quadrinhos têm colocado que as demais artes não? Para os céticos, ter uma filosofia dos quadrinhos parece ser tão sem sentido como ter uma filosofia das novelas. Mesmo que alguns quadrinhos e algumas novelas possam individualmente trazer discussões de tópicos interessantes, como questões relativas à ficção e a narrativa, este não é o tipo de problema distintivo e genuíno que subscreveria um ramo de investigação filosófica robusta sobre ambos.

Mas, se generalizarmos o ponto de vista cético, não está claro como a literatura, uma área central da investigação estética, coloca questões distintivas próprias, isto é, questões que não são colocadas por nenhuma outra forma artística além dela mesma. Coisas como a natureza da ficção, a resposta emocional a ela (como demonstram os estudos de cinema), interpretação, narrativa e autoria, os tópicos centrais da filosofia da literatura, são igualmente colocados por outras artes (como os quadrinhos).³⁷ O mesmo tipo de argumento vale para

³⁷ Linda Hutcheon, na mesma linha, tenta demolir uma a uma as pretensões à uma “maior interioridade psicológica da literatura” e das mídias que exploram o modo *contar* em relação aquelas que

alguns aspectos dos videogames e para a música: a interatividade é encontrada fora dos games e da computação artística; enquanto a música não é a única a lidar com uma forma não representativa e totalmente expressiva, basta nos lembrarmos da dança, por exemplo. Uma estética ou filosofia dos quadrinhos deveria se justificar na medida em que é capaz de levantar problemas que não sejam tão genéricos a ponto de serem encabeçados por uma filosofia da arte em geral, nem tão familiares que não possam ser dirimidos exaustivamente por outros subgêneros da investigação estética já existentes para outras artes.

E qual questão tem preocupado filósofos, historiadores e semiologistas que exploram os problemas levantados pelos quadrinhos? A questão da definição é a preocupação dominante, seja direta ou indiretamente. Assim sendo, a questão da definição é a preocupação que justificaria uma filosofia dos quadrinhos em separado e que tem sido genuinamente levantada pela forma artística que eles incorporam. A questão passa a ser: por que os quadrinhos levantam questões de reconhecimento e identificação, como (aparentemente) nenhuma outra forma artística?

priorizam o *mostrar* e o *interagir* (cf. HUTCHEON, 2013, p.86). E W.J.T. Mitchell defende que não há atos de fala circunscritos monopolizados por mídias (MITCHELL, 1994, p.160). Mesmo a leitura, que pode ser vista como um distintivo da literatura é também um processo compartilhado com os quadrinhos. Como diz Genette, “de todos os recursos que a humanidade pode usar para os fins da arte, a linguagem é possivelmente o menos específico, o menos estreitamente reservado a essa finalidade” (GENETTE apud GROENSTEEN, 2015, p. 28).

2.2 Os paradoxos da especificidade: a inclusão do distante, a exclusão do próximo

Uma definição deve ser antes de mais nada discriminativa, estar em posse dela é ser capaz de separar uma coisa daquilo que ela não é. Mas, ela também deve revelar o que é comum às variações acidentais naquilo que define: o fato de que um livro está rasgado na página 15 não deve contar para a definição de livros, mas o fato de que os livros são objetos construídos para serem lidos é uma característica que nos ajuda a nomear igualmente livros com capa rasgada e incólume em uma mesma pilha. Ou seja, a definição deve preservar as características formais presentes numa variedade de exemplares acidentais. O poder discriminativo deve ser contrabalanceado pelo associativo.

O revezamento da importância dessas duas demandas acompanha a própria história de filosofia, desde a afirmação da importância da relação que um exemplar tem com a ideia geral de sua categoria (que Platão chamava de *parousia*) ou a partir das particularidades que podemos generalizar a partir de uma coleção de singularidades que encontramos em objetos semelhantes (e que fundamentava o indutivismo perceptual dos empiristas). O equilíbrio entre essas demandas aparece como um ideal a ser perseguido: quando nos esmeramos na forma, podemos excluir acidentes e incluir coisas demais, já quando nos atemos mais aos traços empíricos acidentais, podemos construir definições muito fechadas, que podem excluir exemplos típicos.

A questão definicional se tornou um problema central para o estudo dos quadrinhos porque eles vivem a tensão entre (a) encontrar um elemento que permita isolar os quadrinhos daquilo que eles não são, (b) sem contudo excluir nenhuma de suas manifestações históricas relevantes, “incluindo visionários experimentalistas e formas marginais do meio” (GROENSTEEN, 2015. p.23).

Mas ao que tudo indica, grande parte das definições que se podem encontrar em dicionários e em enciclopédias ou até mesmo nas obras especializadas têm falhado em ambas as frentes, tanto incluindo o que jamais esperávamos incluir, como excluindo o que nos acostumamos a dar como próximo. Iremos abordar inicialmente o caso da inclusão generosa, mesmo que a exclusão de casos típicos não seja senão sua contrapartida imediata.

Como os estudiosos dos quadrinhos passaram a propor definições abrangentes demais? Uma das condições para que isso aconteça se dá a partir de sua tomada como uma forma ou

mídia, ao invés de um gênero literário ou um ramo das artes visuais. Já repassamos os argumentos de Thierry Groensteen sobre o assunto. O grande Will Eisner, no mesmo sentido, pede para que entendamos os quadrinhos em uma perspectiva mais vasta do que a forma impressa que se popularizou e que conhecemos. Eles seriam uma, entre outras possíveis, forma de narrativas visuais ou de arte sequencial, do qual o cinema é um dos outros representantes (EISNER, 2010, prefácio). Mas, a consagração dessa ideia e sua defesa mais apaixonada viria com *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud (MCCLLOUD, 2005).

Julgando as definições anteriores de quadrinhos muito restritas, ele nos pede para suspender todas as considerações sobre gênero, estilo, formato de publicação, e nos focar na singularidade da forma, tal como já havia sido abordada por Eisner. McCloud, contudo, faz um adendo: como nem todos os quadrinhos são necessariamente artísticos (vide os jornalísticos ou instrucionais), deveríamos mantêm da definição de Eisner a ideia da sequencialidade, definindo os quadrinhos como “imagens pictóricas ou outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informação e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLLOUD, 2005, p.8). Ou seja, um meio, uma forma que poderia ser preenchida por qualquer conteúdo.

Figura 21 – Requadros de *Desvendando os Quadrinhos*



Imagem dos requadros das páginas 7 e 8, da página 3, 14 da página 5, e 1 da página 6. Onde McCloud sugere a separação entre forma e conteúdo (MCCLLOUD, 2005)

Saltar dos conteúdos para a forma foi uma quebra de paradigma, tanto em como os quadrinhos eram entendidos entre a comunidade de praticante e apreciadores, quanto fora dela. Em seu livro teórico subsequente, *Reinventando os Quadrinhos* (MCCLLOUD, 2006),

McCloud menciona dois casos que demonstram como o gueto no qual os quadrinhos haviam sido colocados era aceito passivamente por seus mais célebres realizadores.

O primeiro era uma anedota que lhe havia sido confiada por Will Eisner na ocasião de uma reunião da *National Cartoonists' Society*, entre o próprio Eisner e Rube Goldberg, o prolífico cartunista que recebera um prêmio Pulitzer em 1948 por suas tiras de jornal. A conversa havia seguido em direção ao potencial artístico dos quadrinhos como forma artística. Goldberg reage batendo sua bengala contrariado e afirmando que isso era uma grande besteira, que eles eram “vaudevillistas” e que Eisner nunca deveria se esquecer disso (MCLOUD, 2006, p. 26). O segundo, uma fala de Milton Caniff, o célebre autor de *Terry e os piratas*, afirmando que quadrinhos “eram mais uma forma de comunicação do que de arte. Não acho que já ouvi alguém empregar a expressão ‘forma artística’ nesse caso” (idem, p. 27).

Os críticos dos quadrinhos já haviam deixado esse ponto muito claro quando Karl Fortress afirmava que “os quadrinistas não estariam preocupados com os problemas da arte, problemas como relações espaciais e o movimento expressivo da linha. Se eles de fato se preocupassem com isso, teriam seu trabalho como quadrinistas totalmente incapacitado” (FORTRESS, 1963, p. 112).³⁸ Clement Greenberg é outro para quem os quadrinhos se opunham ao espírito da vanguarda artística e representavam a baixezinha *kitsch* das produções industriais massivas, segundo o qual, “não basta ter uma inclinação para cultura, é preciso uma verdadeira paixão, de forma a resistirmos aos artigos falsos que a todos cercam e são impostos desde o momento da em que se tem idade para ler os suplementos das histórias em quadrinhos”(GREENBERG, 1997^a, p.31).

A hibridez de imagem e texto presente nos quadrinhos se chocava com o exercício da busca de pureza e especificidade da forma que as artes de vanguarda, como a pintura, haviam conquistado no pós-guerra. E o fundamento narrativo e ornamental dos quadrinhos representavam a própria negação da busca por “planaridade” e auto referência dos movimentos artísticos enaltecidos por Greenberg. Para esses críticos, as questões estéticas e artísticas levantadas por outras formas artísticas seriam estranhas aos quadrinhos, que viviam em um domínio completamente particular.

³⁸ Cf. “*The comic strip artists are not concerned with art problems, problems of form, spatial relationships, and the expressive movement of line. In fact, a concern with such problems would, in all probability, incapacitate the comic strip artist as such*” (Tradução nossa).

Assim, a tomada dos quadrinhos como forma, vai contra essa corrente e traz consigo uma enorme capacidade de inclusão, com a qual os praticantes do meio podem se livrar de estilos tradicionais, gêneros e técnicas que tradicionalmente definiram os quadrinhos e sentirem-se em afinidade com as mesmas preocupações estéticas que motivaram a concepção desses objetos ao longo da história. A premissa é: não eram os quadrinhos que estavam desconectados dessa história, mas seus objetos que já haviam sido erroneamente anexados por outras artes, sua definição como mídia viria corrigir esse erro e colocar as coisas em seu devido lugar.

Mas, nenhuma definição é isenta de pressupostos valorativos e McCloud em especial é um homem com uma agenda, com uma causa a defender, que só não foi percebida à primeira vista, porque parte de seus leitores compartilham o mesmo anseio por visibilidade e respeitabilidade. O cartunista neozelandês Dylan Horrocks fez uma detalhada e contundente análise dessa separação entre forma e conteúdo proposta por McCloud para fazer nascer os quadrinhos como meio (HORROCKS, 2001). Se é verdade que os quadrinhos não podem ser um gênero porque são eles mesmos um repositório de gêneros, é também verdade que a retórica e propaganda em favor deles encontrou nessa ideia espaço para se desenvolver.

Horrocks nota que em *Desvendando os Quadrinhos* abundam as metáforas espaciais, a todo tempo se mostram globos, grades, gráficos e espaços sendo atravessados. McCloud, como colonizador destes novos territórios, se propõe a mapear o lugar dos quadrinhos no mundo e requisitar território em espaços contestados da história, teoria, crítica artística e da comunicação.

Figuras 22 – Metáforas espaciais em *Desvendando os Quadrinhos*



A separação entre forma e conteúdo tem como consequência o privilégio da forma e a erradicação do embaraçoso conteúdo que tinha confinado os quadrinhos à apreciação crítica que subestima suas potencialidades. Com o destaque para a forma, se reivindica um espaço

entre outras formas ou mídias, como a palavra escrita, a música e as artes visuais em geral. E, não coincidentemente, logo após definir a forma dos quadrinhos, McCloud parte para analisar o território mais vasto requisitado: dando um verdadeiro salto no tempo, são anexados diversos artefatos históricos inusitados que haviam sido tomados por outras formas artísticas: um manuscrito pictórico pré-colombiano, descoberto pelo colonizador espanhol Hernán Cortês em 1519, a tapeçaria de Bayeux e a escrita egípcia, as folhas soltas (*broadsheets*) medievais, as histórias em estampas de Rodolphe Töpffer (1837), os romances mudos (*novel woodcuts*) de Franz Masereel (1919) e Lyn Ward (1929) e mais.

Scott, todavia, não é o primeiro a conceber narrativa tão lisonjeira para os quadrinhos e pleitear a paternidade de objetos insólitos ao longo da história. Tentativas de inclusões generosas surgiram desde a década de 70 do século passado. Com alguma ironia, o francês Pierre Couperie, em 1972, percebia que sua definição de quadrinhos, na medida em que tentava separar os quadrinhos de vizinhos indesejáveis, acabava por incluir quase os mesmos objetos inusitados:

As histórias em quadrinhos seriam uma narrativa (mas não obrigatoriamente uma narrativa...) construídas pelas imagens criadas pela mão de um ou mais artistas (a fim de eliminar o cinema a fotonovela), imagens fixas (diferente dos desenhos animados), múltiplas (ao contrário dos cartuns) e justapostas (diferente das ilustrações e dos romances em gravura). Mas essa definição ainda se aplica muito bem às colunas de Trajano e à tapeçaria de Bayeux...(COUPERIE, 1972, p.11).

Quadrinhos e “proto-quadrinhos” já foram relacionados a um passado ainda mais distante, o das pinturas rupestres na idade da pedra. Jerry Robinson, dois anos após Couperie, argumentou que “se nós considerarmos a cartunização como um meio de comunicação pictórica, tanto quanto como uma forma artística, então certamente, tudo isso começa com a era paleolítica” (ROBINSON, 1974, p.11).³⁹ E em 1994, um ano após McCloud, Paul Sassienie sugere que o uso de figuras para contar uma história remonta quase ao nascimento da humanidade, “parece que uma vez que nossos ancestrais tinham comida e abrigo, seu próximo passo foi desenhar figuras nas paredes das cavernas. Desenhadas com vitalidade e uma elegância de uma grande simplicidade, elas foram nossas primeiras histórias em figuras” (SASSIENIE, 1994, p.9).⁴⁰

³⁹ Cf. “if we consider cartooning a means of pictorial communication, as well as an art, then surely it all must have begun in the Paleolithic times” (Tradução Nossa)

⁴⁰ Cf. “It seems that once our ancestors had found food and shelter, their next task was to draw pictures on cave walls. Drawn with the vitality and elegance of great simplicity, they are our first picture stories”. (Tradução nossa)

Uma análise mais cuidadosa desses objetos nos mostra que não são apenas homologias de forma (que de fato existem) entre esses objetos inusitados e os quadrinhos modernos que levaram a sua inclusão na categoria de quadrinhos espaçada por McCloud. Com alguma boa vontade, podemos observar que há também homologias de conteúdo. Se tomarmos os mais comentados, seja por seu significado histórico, seja pela perplexidade dos críticos, vemos que a reivindicação de afinidades com esses objetos a partir da tomada dos quadrinhos como forma, não é tão descabida como faz parecer.

O primeiro deles é a coluna de Trajano. Com imagens das cenas do massacre romano sobre os Dácios, talhadas em baixo relevo, em Roma no ano 111, em 35 metros de mármore de Carrara. Estão dispostas 2.662 figuras, que narram 155 cenas da batalha, com o próprio Trajano sendo representado 58 vezes. A coluna se refere como um todo às duas campanhas militares da guerra: a metade inferior ilustra a primeira entre os anos 101 e 102, a parte superior a segunda entre os anos 105-106 – quando os Dácios descumpriram os acordos de rendição outrora firmados e foram massacrados. Do ponto de vista das imagens, há grande acuidade na retratação de homens e mulheres dos dois lados da batalha, razão pela qual a peça tem valor documental para o conhecimento de fortificações, barcos e tipos e armas de cada lado.

Figura 23 Imagem da Coluna de Trajano (Apolodoro de Damascus, 113 D.C)



Coluna de Trajano, localizada ao norte do antigo Fórum Romano, o monumento provavelmente construído pelo arquiteto Apollodorus de Damasco, concomitante às cenas de guerra retratadas. Fórum de Trajano, Roma.⁴¹

Para começar, as cenas da coluna se desenvolvem continuamente, às vezes demonstrando um mesmo acontecimento por diferentes ângulos, um recurso que abundaria nos quadrinhos (e no cinema) moderno. Acrescente-se a isso o fato de que as cenas são constantemente separadas por árvores, que tanto estão no universo diegético da batalha, como trazem como peculiaridade a função de separação entre os momentos, função que futuramente Groensteen atribuirá ao requadro moderno das HQs e que pode ser observado nos trabalhos tardios de Will Eisner, quando “os elementos de ornamentação como portas e janelas também são fortemente utilizados devido ao seu efeito estruturante e frequentemente desempenham a função de requadro” (GROENSTEEN, 2015, p.54).

⁴¹ Imagem disponível em <http://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>
Acessada em 29/07/2017.

Figura 24 – Trecho de *No Coração da Tempestade* de Will Eisner (1991)



Requadros superiores da página 48 de *No Coração da Tempestade* (EISNER, 2014, p.48), onde a figura do poste separa as cenas extra-diegeticamente, como é parte da cena narrada.

Figura 25 – Imagem das placas da Coluna de Trajano

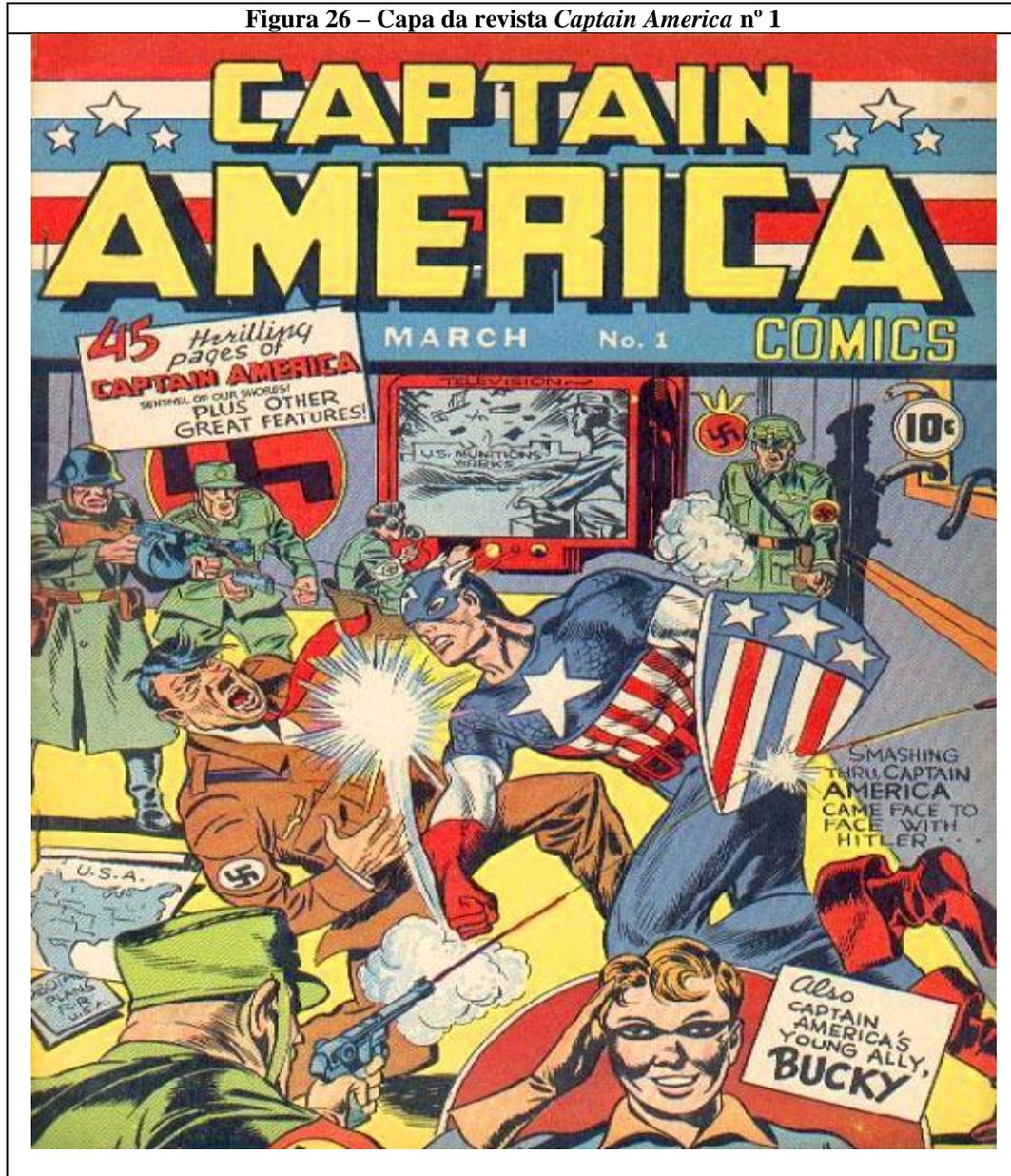


Placas relativas às figuras 54, 55 e 56 das 2662 que totalizam a narrativa. O site interativo da *National Geographic* convida a um “passeio a essa tira em quadrinhos da antiguidade” (*ancient comic strip*).⁴²

⁴² Imagens disponíveis em <http://www.nationalgeographic.com/trajan-column/index.html> acessado em 29/07/2017.

Mas há também homologias relativas ao conteúdo: as cenas de batalha e violência explícita contra os povos conquistados são poucas, inversamente a grande quantidade de prédios e construções romanas representados, favorecendo a hipótese de que se tratava de uma construção propagandística para diminuir o temor da população urbana de Roma com a guerra. Além do mais, enquanto o imperador Trajano é representado com os atributos de justiça e clemência e nenhum soldado romano é representado morto, os inimigos estrangeiros são cruéis e desumanos, como na cena onde cinco mulheres dácias torturam com tochas três homens nus. Estes mesmos expedientes narrativos seriam abusados pela indústria dos quadrinhos americanos nos tempos de guerra, na qual “super-heróis hoje dominantes na cultura *pop*, como Batman, Super-Homem, Capitão América (criado especificamente para este fim, seguido de vários outros) se tornaram emblemas de militarização e conscientização da necessidade de apoiar incondicionalmente a participação americana na guerra... [...] a indústria de quadrinhos americana estava alinhada em esforços de patriotização, que envolvia grosseira demonização e estereotipagem xenofóbica” (MARCONDES, 2012, p.26).

Figura 26 – Capa da revista *Captain America* nº 1



Em 1941 a *Timely Comics* (que depois se tornaria a *Marvel Comics*) lançava uma das capas mais emblemáticas do uso político-ideológico de um personagem de quadrinhos. Alcançou 1 milhão de exemplares vendidos, misturando fatos verídicos e ficcionais. Arte de Jack Kirby, março de 1941.⁴³

O segundo artefato é a tapeçaria medieval de Bayeux, datada do século XI, com 70 metros de comprimento e meio metro de altura, representando através de 70 cenas, a conquista normanda da Inglaterra por Guilherme II da Normandia, principalmente a batalha de Hastings de 14 de outubro de 1066, mas a metade das cenas recuperam alguns fatos anteriores que ajudaram na eclosão do conflito.

⁴³ *Captain America*, 1941, *Timely Comics*. Imagem disponível em: <http://www.complex.com/pop-culture/2011/07/the-10-best-captain-america-stories-of-all-time/captain-america-comics-1>. Acessado em 11/07/2015.

Figura 27 – Primeira cena da tapeçaria de Bayeux



A primeira cena representa Eduardo, o confessor, rei da Inglaterra em 1042, falando com seu cunhado, Haroldo, conde de Essex. Haroldo, segurando um falcão, marcha em direção ao sul com seus seguidores e cães de caça. Conforme as legendas latinas, eles estão indo para Bosham, em Sussex.⁴⁴

No mesmo sentido da coluna, ela compartilha com os quadrinhos modernos as inscrições verbais no tecido imagético em uma disposição narrativa. Nela também observamos a ausência de separação entre os quadros, chamada sarjeta, e que é um recurso que seria posteriormente aprimorado por artistas como Wolinski, que se utilizava da repetição dos personagens como meio de mostrar a passagem de um “quadro” suposto a outro, cuja eficácia se baseia nos princípios que regem as convenções de leitura, da esquerda para a direita. A tapeçaria traz ainda as sub pequenas narrativas ornamentais ao redor dos eventos principais, recurso que observaríamos nas primeiras aparições de *Krazy Kat* de George Harriman na tira *Digbat Family*.

Figura 28 – Cena 23 da tapeçaria de Bayeux



Na manhã da batalha em 14 de outubro de 1066, Willian, de armadura completa está prestes a montar o cavalo. A cavalaria normanda galopa em direção aos soldados ingleses de Harold. Animais e cavaleiros ornamentam as cenas principais em cima e embaixo, um cavalo pasta acima, dois homens se aquecem no fogo.⁴⁵

⁴⁴ Imagens do *Bitrain's Bayeux Tapestry at Reading Museum*. <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/Bayeux1.htm> Acessado em 26/07/2017.

⁴⁵ Cf. Imagens do *Bitrain's Bayeux Tapestry at Reading Museum*. <http://www.bayeuxtapestry.org.uk/Bayeux1.htm> Acessado em 26/07/2017.

Figura 29– Primeira aparição de *Krazy Kat* em *Digbat Family* (1910)



“Estreia” pelas bordas de Krazy e Ignatz em *Digbat Family* em 26 julho de 1910.⁴⁶

Nem McCloud, Sassienie, Jerry Robinson ou Couperie parecem estar simplesmente forçando os limites dos quadrinhos para caber mais do que simplesmente esperávamos. Mas tampouco a inclusão de artefatos históricos antigos faz parte apenas de um procedimento intelectual que segue as consequências de um argumento em todas as suas implicações. Como frisado por Horrocks, a tomada desse território faz parte de uma retórica auto afirmativa que não passou despercebida por estudiosos com uma visada mais histórica e contextual. Se há motivos formais para a inclusão, *a fortiori* existem motivos sociológicos e históricos para a exclusão e para que se suspeite da objetividade do procedimento intelectual que os inclui.

O mesmo Dylan Horrocks vê na pretensão por novos territórios uma tentativa de inspirar o respeito entre a própria comunidade dos quadrinhos. Ele argumenta que desde a década de 50 os quadrinhos têm sua importância como um meio de comunicação massiva diminuída. Eles se sustentariam hoje muito mais como uma espécie de “comunidade” e, como toda comunidade, eles têm sua própria história, sua mitologia particular e os hábitos prescritos por essa cultura. Como essa comunidade foi ignorada pelo restante do mundo, vivendo de forma nômade e entre as margens das artes, agora, depois de muito tempo, eles estão se afirmando: surgem visionários determinados a fundir essa tribo em uma grande nação a integrar todo o mundo artístico. Mas, a inclusão desses objetos soa como as histórias revisionistas de grupos marginalizados, que passam a reivindicar pessoas famosas da história como forma de conferir centralidade ao seu discurso na paisagem histórica. (HORROCKS, 2001)

Já o jornalista, escritor e crítico de quadrinhos, Les Daniels, afirmava em 1970 que “os defensores dos quadrinhos têm uma tendência a remexer entre os reconhecidos da vasta

⁴⁶ Disponível em <http://comickingdom.com/blog/2014/05/01/ask-the-archivist-krazy-s-first-and-last> Acessada em 26/07/2017.

história da humanidade para arrancar símbolos sancionados que possam criar entre os sabedores o desejado choque de reconhecimento” (DANIELS, 1971, p.1).⁴⁷ Bart Beaty, também teórico da mídia, reitera que há um interesse em incorporar objetos culturais com uma linhagem cultural mais longa e mais prestigiosa (BEATY, 2012, p.30). E o mesmo Meskin, de forma mais meticulosa, afirma que os interessados em quadrinhos sofrem de “insegurança estética”. Como os quadrinhos não foram tomados seriamente como arte nos últimos 150 anos, eles julgam precisar de uma justificativa maior para seu interesse por eles. Assim sendo, a função desse procedimento abrangente e a-histórico é criar uma história *ersatz* para os quadrinhos, uma que legitimasse seu espaço no mundo da arte, como se o fato de estarem conosco há tanto tempo, fosse motivo para tomá-los mais à sério (MESKIN, 2012, p. 374).

Meskin argumenta ainda, a partir de uma citação de Heinrich Wölfflin, segundo o qual “nem tudo é possível em todas as épocas”, que nada poderia contar como um exemplo de Jazz no século XVII e qualquer teoria que encontrasse um exemplar 350 anos atrás seria simplesmente anacrônica. Se imaginarmos a descoberta de uma gravação de uma música pré-colombiana que soasse como o último Coltrane, seria tentador dizer que ela soava como jazz, mas seria errado dizer que ela era. O mesmo deve valer para arte pop, para o minimalismo, o cyberpunk e os quadrinhos (MESKIN, 2012, p.374).

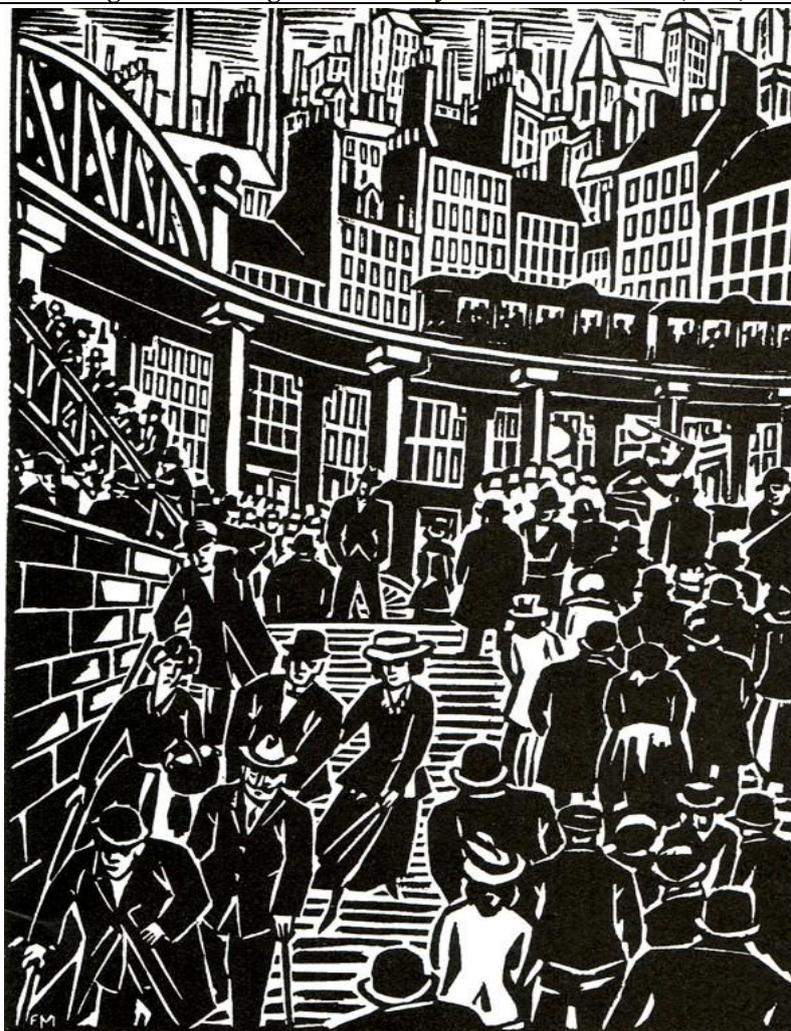
Por fim, Meskin inclui a consideração das práticas de consumo e apreciação ao redor do objeto, ninguém avalia e consome quadrinhos em comparação com a tapeçaria de Bayeux e as colunas de Trajano (e vice-versa), eles não pertencem à mesma forma artística na qual enquadramos *Maus*, *Homem-Aranha* e *Persépolis* (cf. MESKIN, 2011, p. 861).

Todavia, a melhor forma de expor os vícios e imparcialidades em alinhar quadrinhos com objetos estranhos a sua história aparecem quando exploramos as consequências imediatas: o procedimento que inclui generosamente é o mesmo que acaba por excluir justamente manifestações canônicas dos quadrinhos. Para manter a coerência do argumento de que os quadrinhos são uma forma entre outras, tanto McCloud como Couperie, tentam a exclusão dos livros ilustrados do universo dos quadrinhos, ou ao menos, a vertente deles que mais se aproxima de suas definições, os livros infantis.

⁴⁷ Cf. “defenders of the comics medium have a tendency to rummage through recognized remnants of mankind’s vast history to pluck forth sanctioned symbols which might create among the cognoscenti the desired shock of recognition” (Tradução nossa)

Couperie frisa a separação entre os dois domínios incluindo a condição de que as imagens sejam “justapostas”. Como as imagens em livros infantis trazem geralmente uma única figura por página, estariam automaticamente fora. Mas se assim procedermos começamos a expulsar também os quadrinhos (ou proto-quadrinhos) de Franz Masereel, onde esse tipo de layout predomina na grande maioria dos casos. E com isso obteremos resultados contrários aos pretendidos: o prestígio intelectual de Masereel é constantemente ressaltado para os mesmos fins de dar à forma uma linhagem nobre.

Figura 30 – Imagem de *The City* de Franz Masereel (1925)



Tal como os livros infantis, boa parte da obra de Masereel apresenta uma imagem por página, sabotando a diferenciações entre as categorias de quadrinho e literatura infantil a partir desse critério.⁴⁸

⁴⁸ Imagem disponível em <https://br.pinterest.com/pin/307652218271885981/> acessado em 02/08/2017.

E McCloud, após o lançamento de seu livro dá uma entrevista para o também teórico dos quadrinhos R.C. Harvey, autor de *The Art of Funnies* (HARVEY, 1994) e defensor de que o elemento definicional nos quadrinhos é encontrado na mistura (*blend*) balanceada de imagem e texto. Nessa entrevista, Harvey questiona McCloud sobre o fato de que sua definição permitia aos livros infantis serem vistos como quadrinhos. McCloud se sai com uma reformulação *ad hoc* de sua definição: tais livros não seriam quadrinhos se a prosa for independente das imagens, se a história puder existir sem figuras e ainda assim ser um todo contínuo. Mas, se as imagens contam toda a história independente das palavras e estas estão suplementando as imagens, então teríamos quadrinhos (HARVEY, 1995).

As “correções” de McCloud são o típico caso da “emenda se sai pior que o soneto”: tanto temos livros infantis onde as imagens são parte constituinte do sentido da história como um todo contínuo, como muitos quadrinhos precisariam ser realocados em outras categorias a partir da valência desse critério. McCloud é obrigado a reconhecer que são quadrinhos livros infantis como *Na Cozinha da Noite*, de Maurice Sendak (SENDAK, 2015) e *O Boneco de Neve* de Raymond Briggs (BRIGGS, 2010), condenando sua definição ao fracasso em distinguir ambos.

Figura 31 Imagem de *Na Cozinha da Noite* de Maurice Sendak (1970)



E PEGARAM NAQUELA MASSA PARA FAZER

UM DELICIOSO PÃO-MIGUEL.

As modificações que McCloud se viu obrigado a fazer em sua definição tiveram que lidar com obras que desafiam as fronteiras entre as formas. *Na Cozinha da Noite*, de Maurice Sendak, traz imagens que participam ativamente da narrativa, comprometendo o poder discricionário da definição tentada.⁴⁹

⁴⁹ Imagem disponível em <http://blogues.publico.pt/letrapequena/2014/04/19/a-doce-vinganca-de-maurice-sendak/> Acessado em 31/07/2017.

Ademais, há obviamente obras híbridas que transitam entre as duas formas, como pontua Dylan Horrocks: de que lado da barreira colocaríamos, *The Wild Party* de Art Spiegelman? Ou o livro do romancista Michel Ondaatje *The Colective Works of Billy the Kid*, no qual a continuidade da narrativa repousa na inclusão de muitas fotos. Ou ainda, *O castelo dos Caminhos Cruzados* de Calvino, um romance no qual um grupo de personagens mudos contam suas histórias através da reorganização das cartas do Tarô, que estão mostradas à margem. Ou ainda, livros como *A família dos Mumins* de Tove Jansson, no qual as imagens são responsáveis por toda atmosfera emocional da leitura? (cf. HORROCKS, 2001).

Figura 32– Imagem de *A família dos Mumins* de Tove Jansson (1945)



As imagens de *A Família dos Mumins* de Tove Jansson, onde o clima da narrativa é fortemente influenciado por elas e não apenas sugerido pelo texto.⁵⁰

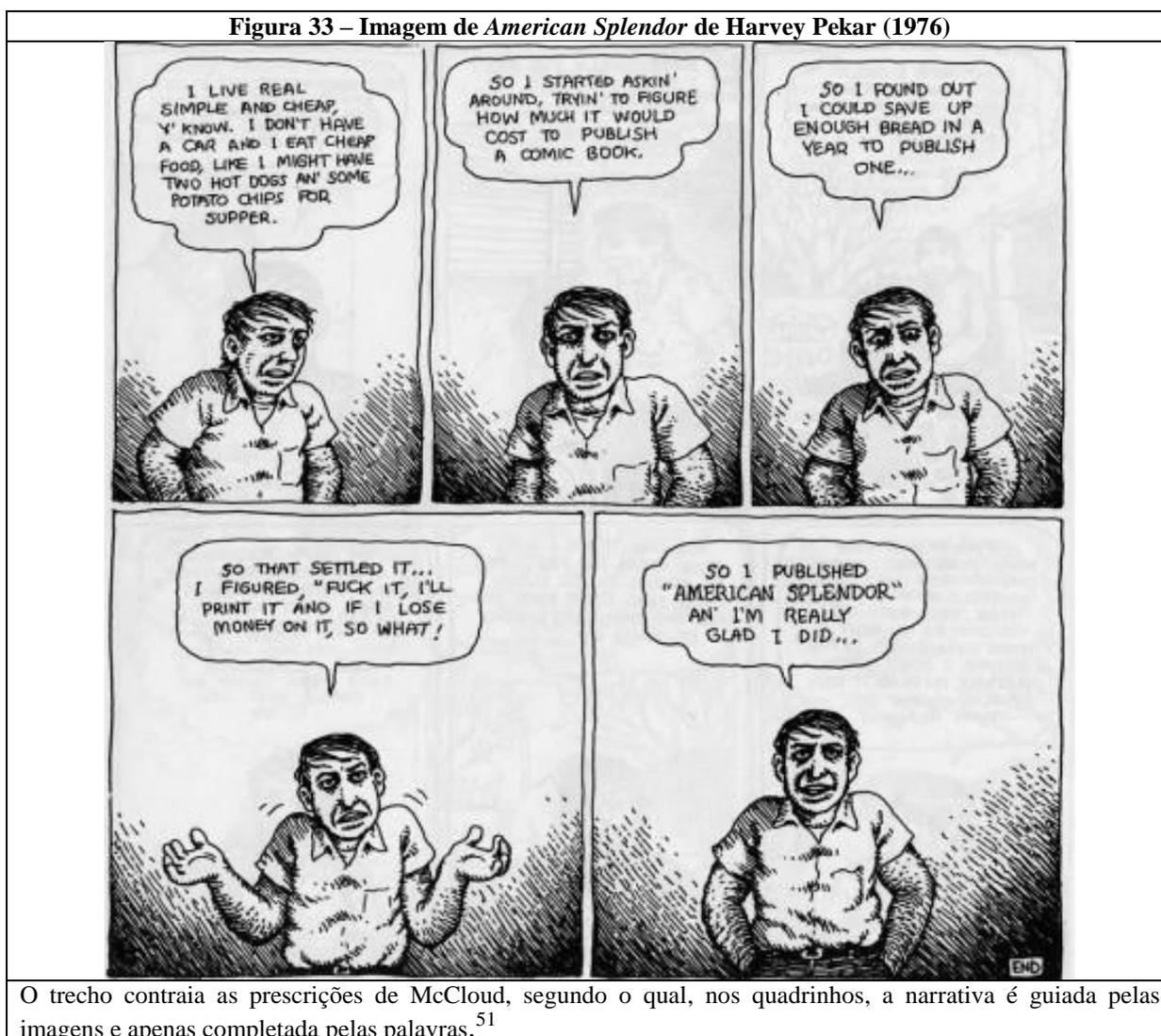
Thierry Groensteen considera que a necessidade de afirmação cultural pode inspirar tentativas de se desvincular de qualquer associação com a literatura infantil, o que em sua opinião, seria um equívoco: os quadrinhos sempre tiveram uma relação privilegiada com a infância porque é nela que cada um de nós passamos a conhecê-los e a amá-los. Eles representariam os prazeres inocentes que viriam antes do aprendizado da leitura e da cultura. Adultos que ocupam posições dominantes no mundo da cultura tomam a si mesmos muito

⁵⁰ Imagem disponível em <http://3.bp.blogspot.com/-SFhGhKWY2Ec/UorHRsvSqdl/AAAAAAAAAnk/8Pv95Ff-MbQ/s1600/Trollvinter10.png> acessado em 02/08/2017.

seriamente e esquecem esses prazeres em favor de outros, supostamente mais sofisticados. (GROENSTEEN, 2009, p.11)

Por outro lado, quadrinhos como *American Splendor* de Harvey Pekar possuem textos que podem ser entendidos como narrativas em si mesmas. A introdução feita por Robert Crumb enfatiza que há tão pouco estilo de ação de quadrinhos para um artista afundar os dentes, na maioria do tempo são apenas pessoas paradas falando ou apenas Harvey se dirigindo aos leitores páginas após página (CRUMB, 1986). O mesmo se pode dizer de *Cerebus: Reads* de Dave Sim e Gerhard ou *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons, no capítulo, *Sob o Capuz*, inteiramente em prosa (MOORE; GIBBONS, 2009).

Figura 33 – Imagem de *American Splendor* de Harvey Pekar (1976)



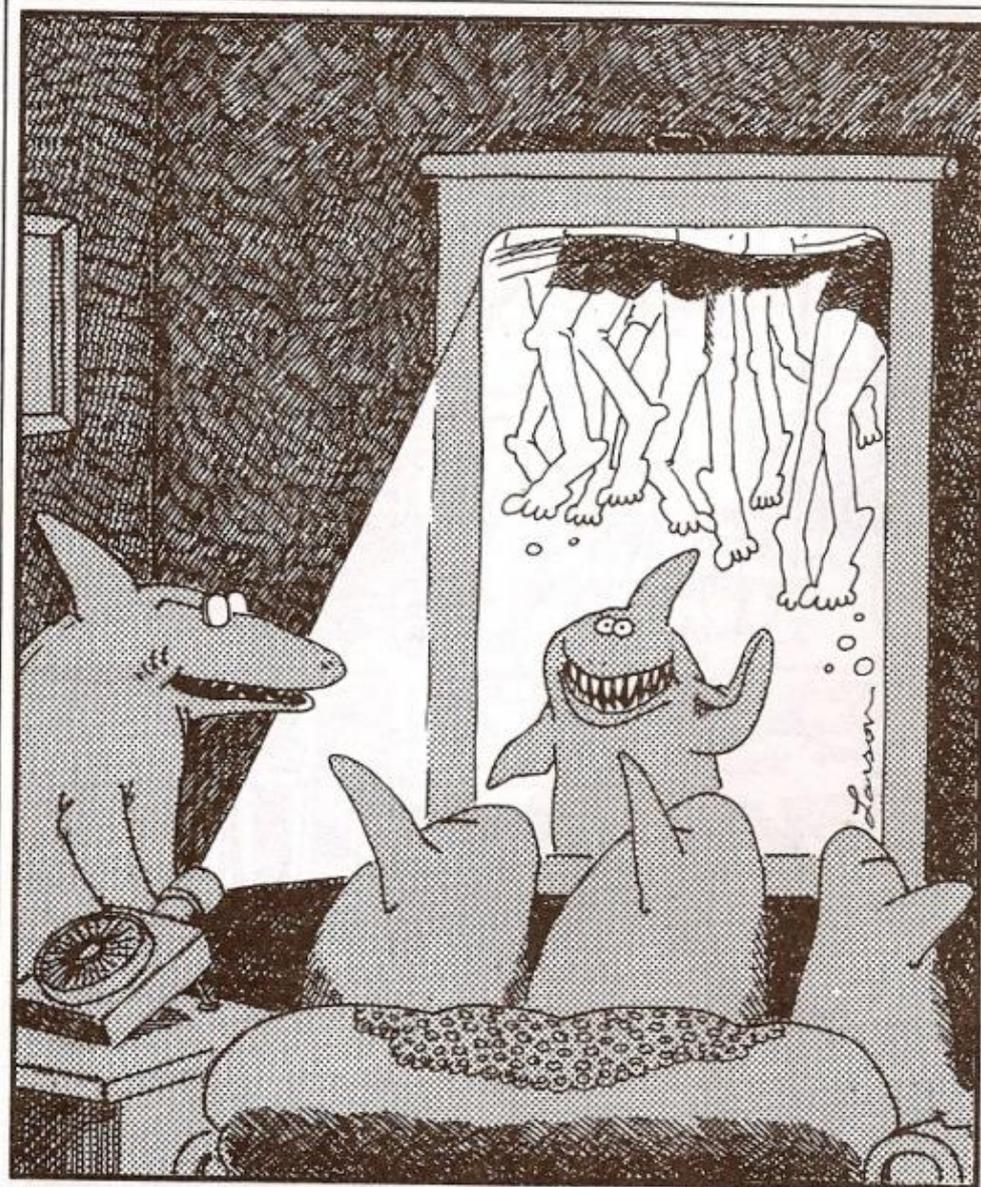
O trecho contraia as prescrições de McCloud, segundo o qual, nos quadrinhos, a narrativa é guiada pelas imagens e apenas completada pelas palavras.⁵¹

⁵¹ Imagem de *American Splendor* disponível em <http://classic.tcj.com/tag/american-splendor/> acessado em 31/07/2017.

Contudo, a exclusão mais absurda é o degrado dos quadrinhos de um só requadro, como os cartuns (*single panel*) de Gary Larson (*Far Side*) e de Bill Keane (*Family Circus*). O argumento de McCloud é que uma vez que tenhamos a sequência como critério, esses trabalhos estariam fora e seriam “variações” inspiradas pela arte dos quadrinhos, em suas palavras, e seriam quadrinhos tanto quanto uma “única imagem de Bogart é um filme”.

David Carrier no capítulo chamado *Caricature* de seu *Aesthetics of Comics* se apresenta para dizer que a intuição da causalidade não está ausente nesses trabalhos carentes de sequencialidade. São necessárias diversas inferências para entender o que se passará logo depois da cena que está sendo representada. Como Larson tinha uma obsessão pelo tema do desastre (e da estupidez humana), nós quase sempre somos convidados a nos deleitarmos imaginando cruelmente o desastre, que nunca é mostrado, mas está implícito na cartum (cf. CARRIER, 2001, p.11).

Figura 34 – Imagem da tira *Far Side* de Gary Larson (1980)



“And here we are last summer off the coast of... Helen, is this Hawaii or Florida?”

Célebre por seu humor sardônico, Gary Larson compunha cartuns que se utilizavam largamente da capacidade do leitor de intuir o que estava por vir.⁵²

O mesmo ponto é observado por John Holbo no artigo *Redefining Comics* (HOLBO, 2012), que integra a coletânea de abordagens da filosofia analítica sobre os quadrinhos *The Art of Comics*. Holbo se questiona sob que condições nós incluiríamos a tapeçaria de Bayeux

⁵² Imagem disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/51791464441512991/> acessada em 02/08/2017.

e ao mesmo tempo excluiríamos a mistura de cartum (*single panel*) e múltiplos requadros de *Family Circus*, isto é, como poderíamos justificar que seus criadores trabalham em uma mídia outra que não os quadrinhos? Ele segue desmontando as pretensões do argumento: McCloud afirma que nós não poderíamos conceber uma sequência de apenas um requadro (MCCLLOUD, 2005, p.20). Mas isso é falso. Matematicamente, afirma Holbo, há sequência de um: a chamada de sequência nula. Por outro lado, a definição da própria natureza dos quadrinhos não poderia repousar simplesmente na semântica vulgar da palavra “sequência”. Se um cartunista opta por usar uma sequência de um, não é simplesmente uma escolha de “estilos de desenhos”, mas uma escolha narrativa.

Por fim, o próprio McCloud, ao apresentar sua teoria sobre como o tempo transcorre numa HQ, nos mostra uma sequência de apenas um, onde precisamos fazer o mesmo tipo de inferencialismo já observado ao se discutir a tapeçaria de Bayeux, que não possuía sarjetas: mesmo um cartum com um único requadro que represente um único instante nos convida a “ver através” mais de um instante. Um requadro funciona como parte de uma arte narrativa que conta ou implica uma história (HOLBO, 2012), o mesmo ponto defendido por Carrier em relação ao trabalho de Gary Larson. Para Holbo esses trabalhos possuem, “*implied gutters*”, isto é, sarjetas implícitas que demanda desdobramento e conclusão.

Figura 35 – Imagens de *Desvendando os Quadrinhos* de McCloud



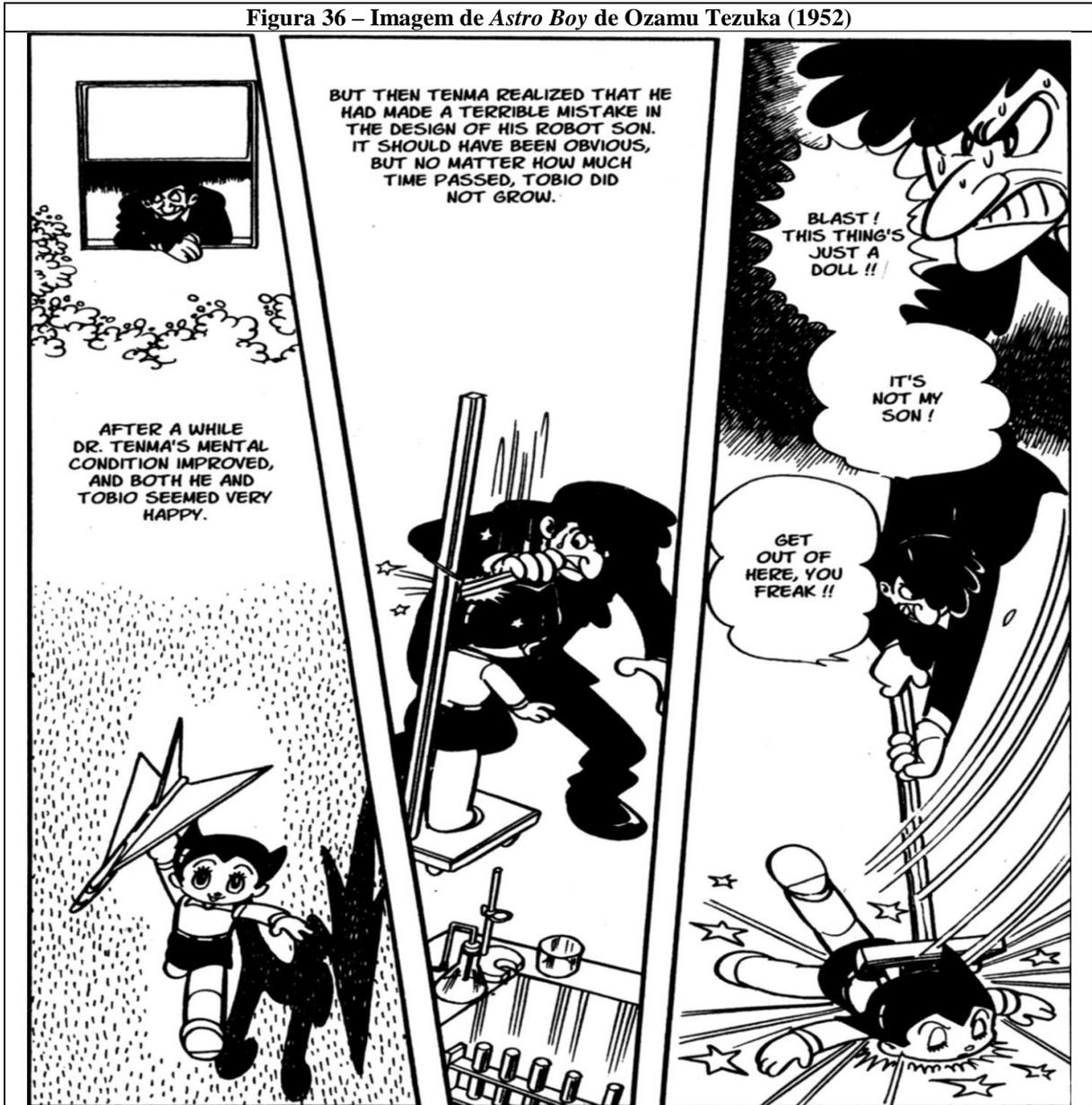
Os cartuns de um único requadro levam também à discussão sobre quais seriam as unidades mínimas da linguagem dos quadrinhos. Conforme a definição de McCloud, são necessários dois deles para que se estabeleça relações de conclusão e causalidade (imagens justapostas, no plural). A abordagem que Groensteen tomará o requadro como essa unidade mínima e confiará à vetorialização da leitura (da esquerda para direita em nossa cultura) na composição da imagem para então emprestar narratividade a uma matéria de expressão (imagens estáticas), que por si mesma, não é intrinsecamente narrativa. Ao contrário das propriedades da imagens-movimento que para Deleuze “*exprime um todo que muda e se estabelece entre dois objetos*”, a imagem estática, pode, em algumas composições não usuais, conter um segmento de história sem a sequência de quadros (GROENSTEEN, 2015, p.114). Tal é o caso dos cartuns de Larson.

Angela Ndalianis (NDALIANIS, 2009) identifica o mesmo princípio ao comparar os requadros de uma sequência de Osamu Tezuka em *Astro Boy*, vol. 1, com a pintura de Jacopo

Pontormo, *José no Egito*, de 1515. Analisando primeiramente a sequência de Tezuka logo abaixo, vemos nos três requadros o Dr. Tenma, um famoso roboticista, olhando para baixo e contemplando Tobio brincando com um avião, o menino que depois viria a adotar o nome de *Astro Boy*. Ele havia sido criado por Tenma para ajudá-lo a lidar com a perda do filho, morto em um acidente de carro. Mas Tenma percebe que o pequeno robô jamais poderá ocupar o lugar deixado pelo filho e se enfurece, decidindo-se então a destruir sua invenção.

Ndalianis considera que as propriedades formais dos três requadros e a sarjeta convidam a uma progressão abrupta do olhar, começando com o topo do primeiro requadro e a imagem de Tenma na janela. Nosso olhar segue sua contemplação até o menino e o alargamento do requadro na base contribui para que o olhar seja direcionado até lá. Vemos duas imagens estáticas no primeiro quadro, mas a vetorialização emprestou movimento a elas. A leitura do próximo quadro se encontra facilitada pela descida efetuada no primeiro. Subimos novamente e o tempo da subida entre e a “digestão” das sarjetas envolve um quantum de tempo, com o qual nós descobrimos que Tenma não está mais à vontade com o Tobio robótico, ele não cresce como uma criança normal, lemos isso na legenda, nosso olhar então desce até a imagem, onde “linhas de movimento” reforçam a brutalidade com a qual Tenma também sobe e desce o medidor na cabeça do robô.

Figura 36 – Imagem de *Astro Boy* de Osamu Tezuka (1952)



Trecho no qual cada requadro convida a um movimento vetorial de leitura de subida e descida, o que leva à conclusão de que o movimento pode ser encontrado também em HQs de um único quadro e não só na sequência. Página 27 de *Astro Boy*. (TEZUKA, 2002)

Subimos novamente e chegamos ao terceiro requadro, que prolonga a violência iniciada no primeiro, a descida do olhar no sentido da leitura acompanha o movimento do braço de Tenma, que descarrega com toda força o instrumento no corpo imóvel do robô. E aí já são apenas as linhas de movimento que dão força à emoção furiosa do personagem, mas o balão de fala é introduzido com a forma explosiva da emoção que representa em palavras (“*Blast! This thing is just a doll!*” – Aproximadamente: “maldição! Esta coisa não passa de um boneco!”). Este balão se conecta a outro onde ele diz “este não é meu filho!” que leva ao

ápice da violência física e verbal: “saia daqui aberração!”, estendida ao gesto. Ndalianis conclui, “o desenvolvimento da ação narrativa nos quadrinhos tende a ser abordado a partir da perspectiva da sequência temporal... este é o resultado do desvelar-se da sequência de imagens. Mas o movimento do tempo pode ser expresso dentro de um único requadro estático” (idem, p. 242).⁵³

Ndalianis compara o procedimento de Tezuka com o de Pontormo em *José no Egito*. Pontormo também guia o olhar estrategicamente para apresentar um desenrolar temporal de ventos, segundo o movimento da esquerda inferior, onde José apresenta o pai ao faraó, até a direita, onde ele ouve a petição, então subimos ao meio da pintura e seguimos José subindo a escada e finalmente para o canto superior direito, que representa Jacó moribundo em sua cama abençoando os filhos de José. Tanto Tezuka como Pontormo compõem imagens vetorialmente legíveis, mas com intenções narrativas diferentes. Pontormo propõe um ziguezague fluido entre as fases da vida de José. Tezuka utiliza uma movimentação mais enérgica de forma a metaforizar o torvelinho da mente do Dr. Tenma. Como o tempo nesse caso é bem menor que a passagem de toda vida de José, nós somos confrontados com a oscilação e explosão de extrema raiva.

⁵³ Cf. “The development of narrative action in comics tends to be broached from the perspective of temporal sequence (and narrative flow) that is the result of the unravelling of a sequence of images. But the movement of time (and, as I’ll discuss later, of space) can also be expressed within one seemingly static panel”. (Tradução nossa).

Figura 37 – José e Jacó no Egito de Jacopo Pontormo (1518)



Para Angela Ndalianis, pintura de Pontormo se utilizaria do mesmo recurso vetorial que a sequência de Osamu Tezuka. *The National Gallery*, Londres. ⁵⁴

Inadvertidamente a análise de Ndalianis adentra em outra seara: ela fornece uma ótima refutação à posição de Greenberg e outros críticos de arte que excluam os quadrinhos do movimento das artes de vanguarda, como o modernismo, que teria como característica “o uso de métodos característicos de uma disciplina para criticar essa mesma disciplina, não para superá-la mas para entrincheirá-la em sua especificidade” (GREENBERG, 1997b, p. 101). A manipulação consciente da vetorialidade da leitura da imagem na representação das ações e sentimentos não faz outra coisa senão “usar a arte para chamar atenção para a arte” (ibidem,

⁵⁴ Imagem disponível em <https://silverandexact.com/2011/03/01/joseph-with-jacob-in-egypt-pontormo-1518/> acessada em 06/08/2017.

p.102). Ou como Arthur Danto caracteriza a obra de arte a partir de sua experiência com a *pop art*: “uma obra de arte tem de ser sobre algo — ter um significado — e de alguma forma tem de incorporar o significado no modo como ela se apresenta à consciência do espectador” (DANTO, 2013, p. 90)

Parece que repetimos com os quadrinhos a situação descrita por Agostinho em relação ao tempo: “se ninguém me pergunta, eu o sei; mas se me perguntam, e quero explicar, não sei mais nada” (AGOSTINHO, 2008, p.114). As tentativas de associar os quadrinhos a um passado distante levam à indistinção deles e de objetos tão díspares, como as colunas de Trajano e a tapeçaria de Bayeux. Por outro lado, essas mesmas tentativas, levam à exclusão de manifestações históricas importantes do meio, como os quadrinhos de um só requadro ou as obras híbridas como a literatura infantil. A pergunta inevitável é por que essas definições falham tanto? A culpa seria do procedimento intelectual ou da característica múltipla e mutável do objeto que se quer definir?

2.2.1 Tipos de definições de quadrinhos

Talvez a melhor pista para entender o fracasso das definições de McCloud e Couperie seja alocá-las em contexto maior. Ian Hague em seu *Comics and the Senses* (HAGUE, 2014, posição 407, edição Kindle), fez uma catalogação dos tipos de definições tentadas sobre os quadrinhos (a) “*Elementais*” ou essenciais, baseadas na tentativa de identificação de elementos ou características mínimas necessárias e observáveis, geralmente a identificação dessas características ganha um estatuto normativo, conferindo uma avaliação do tipo tudo-ou-nada; (b) *Assumidamente incompletas*, onde ainda se procura por traços do objeto que o tornariam definível, mas abre-se para a compreensão de que esse traço isoladamente não é capaz de garantir que algo seja um quadrinho autêntico e (c) *Sociais*, que tiram o foco do objeto para se centrar em noções como o de campo ou mundo artístico, onde a cooperação entre os mais variados atores da cadeia de produção e consumo é o que define se um objeto pode ou não figurar como um quadrinho.

2.2.1.1 Definições essencialistas ou “elementais”.

As definições essencialistas ou elementais procuram nos próprios quadrinhos, características observáveis ou elementos. Ao constituir assim o objeto definido elas irão necessariamente ter um caráter normativo, como já apontado por Horrocks em relação a definição de McCloud, elas também vão ter um caráter prescritivo, dizendo como os criadores de quadrinhos devem se comportar e no caso de não obedecerem, terem seus trabalhos degradados a outras categorias marginais ou híbridas.

Sob o ponto de vista filosófico, essas definições repisam o escorregadio caminho das perguntas essencialistas, criticadas por Wittgenstein. O autor do *Tractatus* nos alertava para evitar as ciladas das perguntas metafísicas – aquelas que começam perguntando “o que é isso?”, e que terminam nos levando a atoleiros e respostas fechadas (“isso é...”). Essas respostas sofrem baixas de exemplos contrários tão logo são contrastadas com a multiplicidade do real (como bem demonstra a enciclopédia chinesa). Em sua segunda fase, Wittgenstein se tornou um cético de explicações, como um todo. Sua grande intuição dessa fase é que há uma total ausência de um princípio unificador que perpassasse todas as determinações de uma coisa. Tudo que há de comum entre os diversos membros de um agrupamento conceitual são *semelhanças de família*: “A” se parece com “B” que se parece com “C” que por sua vez se parece com “D”. Mas, “A” e “D” já não se parecem em quase nada.

Diante da ausência de uma “essência” ligando as manifestações de algo, tudo que temos são conceitos funcionais, amparados por práticas coordenadas comuns aos falantes de uma língua, chamados de *jogos de linguagem* (cf. WITTGENSTEIN, 1967 § 10). Em suma: Não há o mundo prático de um lado e nossos conceitos transfenomênicos por outro: tudo são práticas. Quando se faz filosofia e se pergunta pelo *quid* das coisas, tiramos a linguagem de sua rota prática e criamos expressões sem sentido e perguntas fora de lugar: “o que é uma ferramenta? ”, ao invés de “me passe aquela chave inglesa”; “o que são os quadrinhos? ”, ao invés de “O *Monstro do Pântano* de Alan Moore é a coisa mais assustadora que já li”.

Sua crítica é facilmente observável no que tange as definições essencialistas. Se encaramos os quadrinhos como forma artística, sabemos que todas as formas artísticas maduras já passaram por diversas fases e desenvolvimentos, a ponto de não haver manifestações individuais que não tenham revirado do avesso as definições e marcos iniciais.

Roger Odin, por exemplo, afirma que é impossível encontrar uma definição de cinema que também valha para as animações e para todas as formas de cinema experimental e ampliado (ODIN apud GROENSTEEN, 2015, p.27). Os melhores exemplares de qualquer forma artística, realizam apenas algumas potencialidades do meio, às custas de outras, que são deixadas de fora: não podemos dar o *Oscar* de trilha sonora para um filme intencional e completamente mudo, assim como não podemos dar um prêmio *Eisner* de coloristas para um quadrinho em preto e branco.

De acordo com Bart Beaty, foi Martin Sheridan quando escreveu em 1942 *Classic Comics and Their Creators* (SHERIDAN, 1942) o primeiro a estabelecer critérios normativos para identificação dos quadrinhos. Evitando todas as discussões de forma e aspectos visuais como vistas anteriormente, ele se concentrou no conteúdo dos quadrinhos, utilizando-se para isso de conceitos abertamente literários, como “tipos de personagem”, “tema” e “gêneros”, que Sheridan tomava como tópicos essenciais aos quadrinhos. Sua análise mirava as tiras de jornal, ao invés dos emergentes quadrinhos impressos em formato independente, que tanto preocuparia os legisladores nova-iorquinos no futuro.

Mas uma formulação mais elaborada dessa ideia veio com Coulton Waugh, em *The Comics* de 1947. Waugh era também artista e fora responsável pela tira *Dickie Dare* de 1934 a 1944. Também se concentrando em aspectos narrativos, ele defende que todos os quadrinhos geralmente têm três aspectos essenciais: primeiro, um personagem recorrente que se tornará “o melhor amigo do leitor”; segundo, uma sequência de imagens completas em si mesmas ou parte de uma história mais longa; e por fim, falas encapsuladas em balões (WAUGH, 1947, p.14). Ele também aponta que é a partir da cultura de massas que melhor nos aproximamos do fenômeno dos quadrinhos, não de uma visão estética: “os quadrinhos (*comics*), como o rádio e o cinema proporcionam momentos de prazer para uma grande massa de pessoas, eles vendem o meio que os apresenta, seja jornal ou revista” (idem, p.14).⁵⁵

A influência de Waugh se fez sentir durante muito tempo em outros trabalhos subsequentes. Thomas Inge, em *Comics as Culture*, ao definir o que são tiras em quadrinhos ecoa a ideia de que elas são “uma narrativa aberta sobre um personagem recorrente, contada em uma série de desenhos, que geralmente incluem diálogos em balões, um texto narrativo e

⁵⁵ Cf. “Comics, like the radio and movies, provide moments of pleasure for the large mass of people. In doing this, comics sell the medium which has presented them, whether newspaper or magazine”. (Tradução nossa)

são publicadas serialmente em jornais”(INGE, 1990, XI).⁵⁶ E em 1995 Bill Blackbeard, em *The Comic Strip Century*, propõe algo muito similar às definições de Waugh e Inge: uma narrativa sequencial serial desenhada em requadros (*panels*) exibindo as façanhas de um personagem recorrente em série aberta de histórias, contadas por balões de diálogo explicativos de dentro dos requadros com pouco ou nenhum texto narrativo. (BLACKBEARD; CRAIN, 1995, p.10).⁵⁷

Mas, as mais famosas definições com bases em elementos mínimos são as de David Kunzle e Scott McCloud, que já conhecemos. Kunzle escreve uma monumental história dos quadrinhos em dois volumes, realizando uma arqueologia documental da mídia. Discípulo do historiador de arte Ernst Gombrich, ele leva adiante a sugestão do mestre em “acompanhar o desenvolvimento desde histórias em imagens de Hogarth até as de Töpffer” (KUNZLE, 1973, Prefácio). Kunzle coloca as condições para discernir uma HQ de qualquer período, em qualquer país:

- 1) Deve haver uma sequência de imagens separadas; 2) Deve haver uma preponderância da imagem sobre o texto; 3) O meio em que a história em quadrinhos aparece e para o qual está originalmente destinada tem que ser reprodutivo, ou seja, em forma impressa, um meio de comunicação de massas; 4) a sequência deve contar uma história que seja tanto moral quanto tópica (idem, p.2).⁵⁸

Scott McCloud, com critérios estritamente formais, define os quadrinhos como: “imagens pictóricas e outras justapostas em uma sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (MCCLOUD, 2005, p.9). A influência de McCloud ressoa nas condições elencadas por David Carrier: o balão de fala; a narrativa intimamente ligada, e o formato em escala de livro (CARRIER, 2001, p.74); e que parecem ambas aprimoradas por Hayman e Pratt: x é uma história em quadrinhos se, e somente se, x é uma sequência de imagens discretas justapostas, que trazem uma narrativa em virtude de si mesma ou quando combinada com textos.⁵⁹

⁵⁶ Cf. “an open-ended dramatic narrative about a recurring set of characters, told in a series of drawings, often including dialogue in balloons and a narrative text, and published serially in newspapers”. (Tradução nossa).

⁵⁷ Cf. “A serial sequential narrative in drawn panels featuring recurrent characters in an open-ended series of stories, told by explanatory dialogue balloons within the story panels with little or no narrative text”. (Tradução nossa).

⁵⁸ Cf. “1)There must be a sequence of separate images;2/There must be a preponderance of image over text; 3)The medium in which the strip appears and for which it was originally intended must be reproductive, that is, in printed form, a mass medium; 4)The sequence must tell a story which is both moral and topical.” (Tradução nossa).

⁵⁹ Cf. “ X is a comic iff x is a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text.” (Tradução nossa).

Como já abordamos, os problemas com esse tipo de definição são muitos. Inicialmente elas parecem ser de fácil aplicabilidade: se um objeto disputado tem as características descritas, ele está dentro, senão, fora. Mas tão logo apareçam casos limites, as definições elementais ou essencialistas levam a becos sem saídas e iniciam debates escolásticos sobre a infinidade de casos limítrofes e contraexemplos, como visto nas seções anteriores desse capítulo. Se começarmos com a exigência mais simples, a de que haja um personagem recorrente, percebemos como ela é facilmente falseável: ela toma um elemento presente em alguns trabalhos como princípio geral. O mesmo Groensteen (GROENSTEEN, 2015, p. 25) demonstra que trabalhos que possuem como meta retratar a metamorfose de um lugar ou de um conjunto de objetos, escapam a exigência de fixidez do personagem. Obras como *América* de Robert Crumb (CRUMB, 2015) e *Avenida Dropsie – A Vizinhaça* de Eisner (EISNER, 2009b) são ótimos exemplos nesse sentido.

Figura 38 – Imagem de *América* de Robert Crumb (1995)



Falseando critérios essencialistas, como a presença de personagem recorrente, *América* é a representação da passagem do tempo em um determinado espaço.⁶⁰

⁶⁰

Imagem disponível em http://www.deniskitchen.com/mm5/merchant.mvc?Store_Code=sk&Screen=PROD&Product_Code=BB_shoa acessada em 02/08/2017.

Mas, também há muitas gradações menos radicais: a primeira envolvendo sugestões da presença do personagem que não é efetivamente visto, mas evocado pela narração verbal em primeira pessoa, como no caso de *Skreemer* de Peter Miligan, Brett Ewins e Steve Dillon (MILLIGAN et al., 2017). E/ou pelo recurso cinematográfico da câmera subjetiva, onde temos acesso à perspectiva visual de quem narra, como na história curta *Ponto de Vista da Minhoca* de Will Eisner, incluída em *Nova York: A vida na Grande Cidade* (EISNER, 2009c). Outra, quando o personagem está representado, mas seus traços são evitados e o tratamento gráfico dado a ele muda constantemente. Groensteen cita os *Smurfs* como caso em que a individualidade do personagem é apagada pela indiferenciação dos corpos, mas o caso mais radical pode ser visto na *Tetralogia Monstro* de Enki Bilal (BILAL, 2013), o vilão assume múltiplas formas e corpos e os próprios protagonistas não sabem se eles são o que são ou apenas cópias perfeitas de si mesmos: a representação corpórea dos personagens é manipulada como recurso para a multiplicidade invisível de personalidades atuantes em um só corpo.

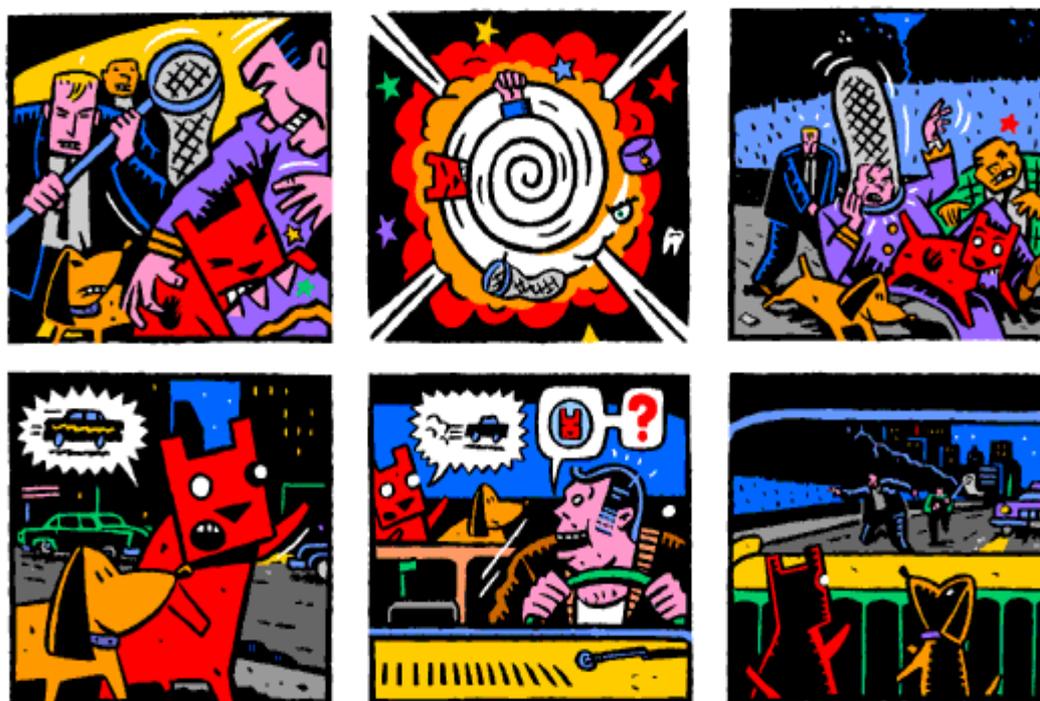
Porém, mais do que imprecisa, a existência de um personagem recorrente é interessada: ela busca legitimar a pretensão americana à paternidade dos quadrinhos, elegendo o *Yellow Kid* de Richard Outcault, personagem surgido nas tiras dos jornais americanos de Hearst e Pulitzer e destronando a tese europeia de que atribui ao suíço Töpffer, com a publicação de *Histoire de Mr Jabot* em 1833 esse invento. Mas, ela acaba trazendo a reboque outros antecedentes a partir desse critério, como o ítalo-brasileiro Ângelo D'Agostini, que em 1869 publicou um personagem recorrente, s *Aventuras de Nho Quim* no jornal *Vida Fluminense*, 25 anos antes de Outcault o fizesse na revista *Truth* e depois no *New York World*.

A exigência de diálogo nos balões, de textos explicativos, ou balões, ou mesmo da inserção de textos, ignora uma infinidade de exemplos em contrário e toda tradição dos quadrinhos mudos (*wordless comics*). O já mencionado Franz Masereel e seu *Passionate Journey* (1919), conseguiu em 165 xilogravuras poéticas expor as doenças sociais de seu tempo e “as ameaças do capitalismo sobre a condição humana” (BERONA, 2007, p. 20 edição do kindle). No prefácio da obra feito em 1948, Thomas Mann defende que estaríamos lidando com um trabalho criativo de tal simplicidade que sequer é necessário saber ler ou escrever para vê-lo: “é um romance em figuras, um tipo de filme que, com exceção de duas citações introdutórias, não requer nenhuma palavra, nenhuma legenda, nenhuma transcrição. Ele apela diretamente aos olhos” (MANN, 2004).

Lyn Ward e seu *Gods' Man: A novel in Woodcut* (1929) conseguiu ultrapassar a marca de 20.000 exemplares no auge da grande depressão econômica americana. Milt Gross e *He*

done her Wrong: The Great American Novel and Not a Word in it – No Music Too, parodia o fato de que os ditos filmes mudos, “falavam” bastante através das músicas de acompanhamento, legendas e até atores que declamavam o texto “atrás das cenas”. Mais recentemente, Hendrick Dorgarthen, vencedor do prêmio *Max und Moritz Preis* em 1994, lançou *Space Dog*, obra na qual se vale de ícones culturais e estereótipos, mas também alarga o uso criativo dos balões com sequências de figuras inter-relacionadas, como ícones, símbolos, ao invés do texto.

Figura 39 – Imagem de *Space Dog* de Hendrick Dorgarthen (1994)



Considerado o “Masereel do Pop”, Hendrick Dorgarthen constrói a narrativa do seu *Space Dog* (1994) utilizando apenas de símbolos estritamente não verbais. Ele não apenas se utiliza de ícones e estereótipos culturais, mas amplia o uso criativo de balões com uma rica sequência de imagens inter-relacionadas, demonstrando o desenvolvimento de nosso vocabulário icônico através dos tempos. Nas palavras de Barry “O espírito dos antigos hieróglifos como um reflexo da experiência está vivo na linguagem visual das tiras em quadrinhos” (BARRY, 1997, p.109).⁶¹

Se a inserção verbal não é necessária, tampouco a relação dela com a imagem pode ser fixada em algum sentido normativo. Meskin argumenta contra Kunzle que é razoável dizer que nos quadrinhos há uma preponderância da imagem sobre o texto, mas que não faz sentido

⁶¹ Imagem disponível em <http://www.dorgarthen.org/cont/comix/spacedog50.htm> . Acessada em 1/10/2017.

estipular o que vale como preponderância. A caracterização de Kunzle em termos “do que carrega o peso da narrativa” e do que é “primário” deixa vários casos descobertos. Se ele quer dizer que é necessário apreender primeiro o significado da sequência de imagens antes dos textos para entender a narrativa, ele acaba por barrar muitas adaptações literárias em quadrinhos, largamente baseadas na presença e transcrição literal de trechos (MESKIN, 2012, p.369).

A versão “melhorada” dessa condição é a já mencionada visão híbrida de Robert C. Harvey, segundo o qual, caberia exclusivamente aos quadrinhos um equilíbrio entre imagens e textos, onde o sentido de um só pode ser apreendido em colaboração com outro. Os quadrinhos seriam capazes de “entrelaçar palavras e imagens juntas para alcançar um propósito narrativo. Que eles são uma combinação (*blend*) de palavra e imagem, não um simples emparelhamento do verbal e do visual, mas uma combinação, uma verdadeira mistura” (HARVEY, 1994, p. 9).⁶² Mas se choca com os já citados trabalhos: *Cerebus: Reads* de Dave Sim e Gerhard ou *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons (*Sob o Capuz*), trabalhos que incorporam uma boa dose de textos em prosa entre as imagens.

Pelo lado da materialidade, tanto David Kunzle como McLuhan (MCLUHAN, 1974, p. 188), viram nos quadrinhos contemporâneos, a presença das técnicas de litografia e xilogravura que marcaram os primórdios da imprensa. Mas Kunzle colocou a condição de “ser impresso em um meio de distribuição massivo” como passaporte para que algo figure como um exemplar de histórias em quadrinhos. Eles fariam parte de uma longa história que remonta às folhas soltas (*broadsheets*) de baixa qualidade, presentes desde o século XV na França, nos Países Baixos, Itália e Grã-Bretanha, com finalidades, políticas, religiosas e morais e que contavam com uma mistura rudimentar de imagem e texto. Mas, a existência de quadrinhos artesanais, de baixa circulação, quadrinhos que existem como exemplar único, ou mesmo de quadrinhos que nunca foram impressos (como os digitais) malogram a condição. Isso para não citar os quadrinhos virtuais, uma vertente tão poderosa dos quadrinhos contemporâneos que existem categorias específicas para eles nos prêmios destinados à mídia, como o famoso prêmio Eisner (melhor história em quadrinhos digital). Groensteen também é veemente na condenação dessa condição, que de acordo com ele, serve apenas para justificar a arbitrária escolha de Kunzle da imprensa como ponto de partida de sua história dos quadrinhos (GROENSTEEN, 2015, p.23).

⁶² Cf. “weave word and picture together to achieve a narrative purpose. Comics are a blend of word and picture – not a simple coupling of the verbal and the visual, but a blend, a true mixture”. (Tradução nossa).

Em linha similar à de Wittgenstein, Dylan Horrocks aponta que as definições essencialistas são confrontadas com o fato inegável de que há inúmeros trabalhos que cruzam as barreiras das formas artísticas. A única alternativa aos proponentes dessas definições é privilegiar trabalhos que estariam de acordo com a suposta essência desvelada e desencorajar técnicas ou experimentos dos que vão contra ela. Eles expressam de forma prescritiva um desejo de que as formas permaneçam separadas e estáticas. Há igualmente críticos e teóricos do cinema que acreditam que ele é “essencialmente” um meio visual, sendo assim, sua expressão mais pura é o filme mudo. Como também existem críticos literários que desprezam os poemas concretos porque a poesia seria um meio essencialmente verbal, essa era, por exemplo, a postura de Lessing no *Laocoonte* (LESSING, 2011), ao criticar o poeta suíço A. Von Haller e o poema “*Die Alpen*”: “são ervas e flores que o poeta erudito pinta com grande arte e segundo a natureza. Pinta, mas sem ilusão alguma” (Lessing, 2011, p. 205). Ou ainda: pessoas que julgam que a pintura deve fazer sentido sem qualquer referência às legendas ou títulos, ou até um contexto prévio (HORROCKS, 2001)

2.2.1.2 Definições “assumidamente incompletas”.

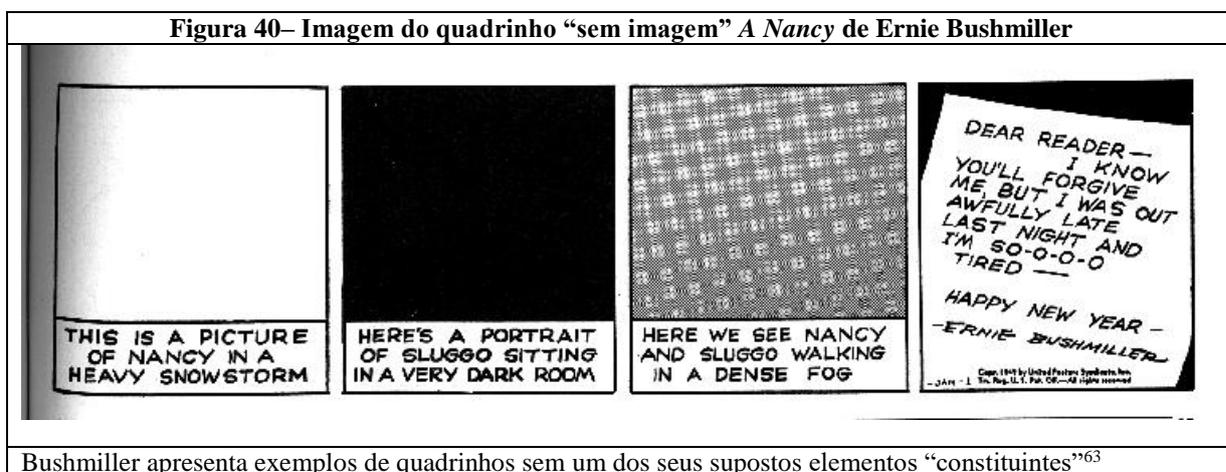
As definições nessa categoria também procuram localizar e especificar aspectos observáveis nos próprios quadrinhos, mas são conscientes de que essa característica não é em si mesma suficiente para garantir que algo seja uma história em quadrinhos. Coisas como o método de impressão ou aspectos sociais devem igualmente ser observados. A primeira definição dentro dessa categoria é a de Will Eisner, que na abertura dos *Quadrinhos e Arte Sequencial*, afirma diz que:

Este trabalho tem o intuito de considerar e examinar a singular estética da arte sequencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. Ela é estudada aqui considerando sua aplicação às revistas e às tiras de quadrinhos, em que é universalmente empregada. (EISNER, 2010, IX)

Também pode ser enquadrada aí a abordagem de Thierry Groensteen, que logo após descrever das possibilidades de definição, também propõe que o critério mínimo que podemos encontrar no objeto para defini-lo como quadrinho seja:

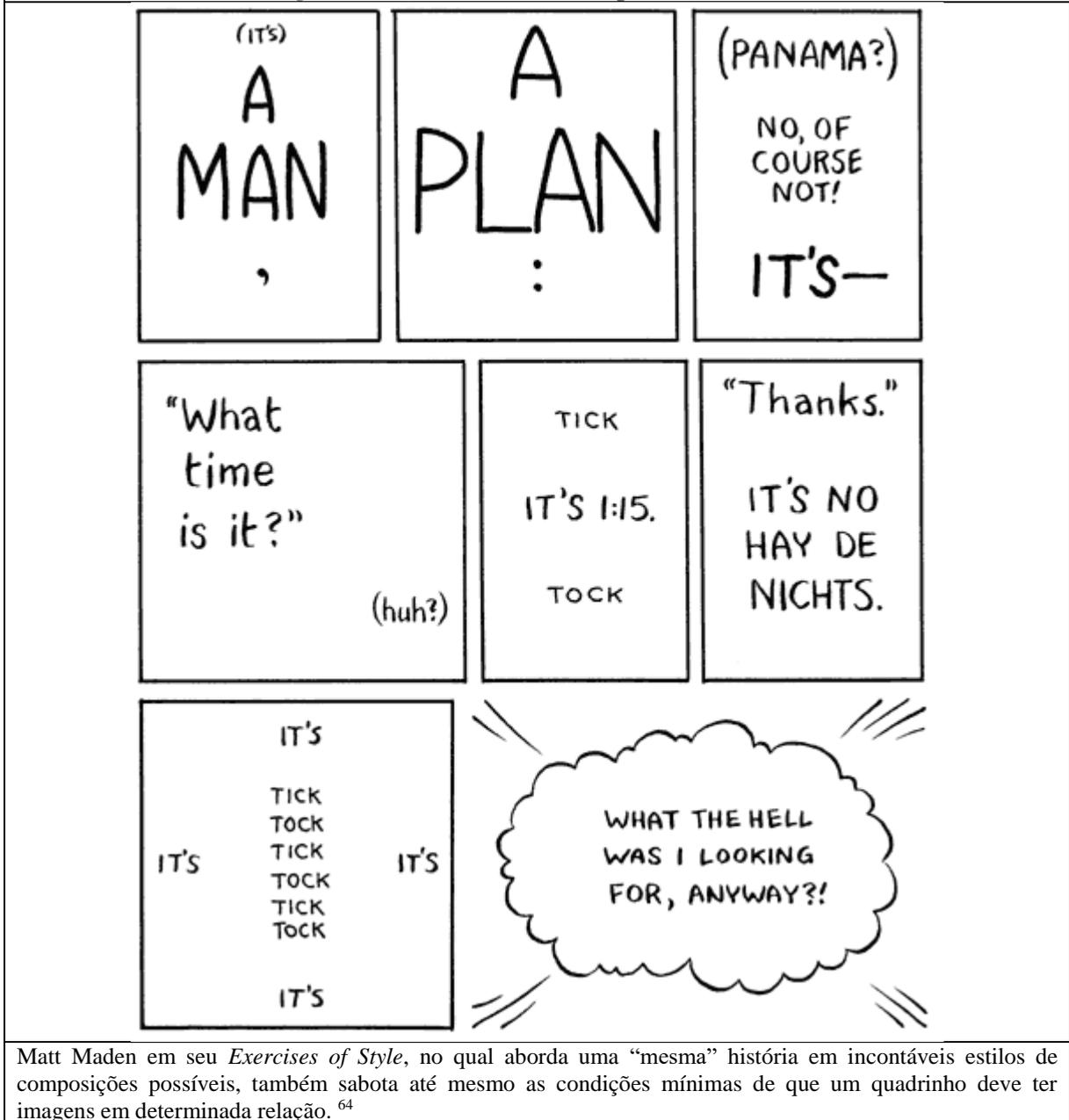
Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as produções não realizadas até agora, mas concebíveis teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias (GROENSTEEN, 2015, p.27).

Groensteen depois batiza de solidariedade icônica essa conexão entre imagens, dizendo que elas devem ser múltiplas e correlacionadas de alguma forma. O que ambos estabelecem nessas definições são condições mínimas: a “arte sequencial” ou a “solidariedade icônica” é apenas parte do que constitui os quadrinhos com um todo. Consequentemente elas são mais flexíveis, pois almejam dar abrigo a uma multiplicidade de encarnações dessa ideia ao longo do tempo. São tanto definíveis (isso é um aspecto observável), como variáveis ao longo do tempo. Todavia, ambas falham ainda em colocar esse elemento mínimo em termos de uma pluralidade de imagens, quando já analisamos a efetividade do uso da linguagem dos quadrinhos no caso dos cartuns de um só requadro e de obras de vanguarda que também abusam do elemento textual ou mesmo propõem quadrinhos sem imagem, nos quais, é o texto que compõe o sentido da obra.



⁶³ Imagem disponível em <http://madinkbeard.com/archives/pictureless-comics> acessada em 07/08/2017.

Figura 41 – Quadrinhos “sem imagem” Matt Maden



2.2.1.3 Definições Sociais

A postura anti-essencialista e contextualista radical do segundo Wittgenstein ecoa de certa forma nas definições sociais, onde a determinação do que é ou deixa de ser quadrinhos

⁶⁴ Imagem disponível em <http://madinkbeard.com/archives/pictureless-comics> acessada em 07/08/2017;

se baseia no que produtores e consumidores do meio assim o entendem e não em qualquer particularidade observável da “coisa mesma”.

Historicamente, uma porção de trabalhos vanguardistas facilitaram esse deslocamento do objeto na teoria da arte em geral: a música de John Cage propunha a superação da diferença entre sons musicais e os ruídos da vida cotidiana; o *Judson Dance Center* de Nova York propunha a incorporação do caminhar e do ficar sentado como autênticos atos de dança contemporânea; trabalhos como o de Marcel Duchamp e seu *ready-made* e Andy Warhol e a exposição de fac-símiles de caixas *Box Brillo* (com verdadeiras caixas de *Box Brillo* de supermercado), traziam objetos aparentemente isentos de propriedades artísticas intrínsecas. Esses trabalhos ajudaram o pensamento estético a se desvencilhar da necessidade de encontrar exclusivamente no objeto, convencionalmente chamado de artístico, as determinações de sua “artisticidade”.

Contrariamente ao que buscam as definições essencialistas, as definições contemporâneas de arte enfatizam também a importância da conexão entre o objeto e as instituições que permeiam o mundo artístico (BEATY, 2012, p.36). O filósofo Arthur Danto define a instituição “mundo artístico” (*art world*) como uma organização social que fornece as teorias da arte que todos os membros assumem de forma tácita de forma a considerar determinados objetos como arte (DANTO, 1964, p. 572). No mesmo sentido institucional, o esteta George Dickie, defendeu em 1975 em seu *Art and the Aesthetic* que uma obra de arte é um artefato apresentado ao público de um dado mundo artístico, e o público desse mundo artístico é um grupo de indivíduos preparado em algum nível para entender o que lhe é apresentado como arte (DICKIE, 1974, p.34). Por fim, Howard Becker, define o mundo artístico como “constituído do conjunto de pessoas e organizações que produzem os acontecimentos e objetos definidos por esse mesmo mundo como arte” (cf. BECKER, 1977, p. 9).

Dentro dessa perspectiva fica claro que nem tudo o que se apresenta ao público é imediatamente aceito, podem haver faltas ou falhas na coisa mesma, ou o público pode não estar apto ainda a reconhecer aquele objeto como digno do batismo artístico dentro do mundo da arte para o qual se dirige, mas isso ocorre não porque esse objeto não possui essa ou aquela característica “essencial”. Levando a perspectiva de Becker adiante, os quadrinhos poderiam ser definidos a partir do agrupamento de pessoas necessárias à produção de trabalhos que o público consumidor de quadrinhos considera como quadrinhos: as ações coordenadas dentro desse sistema de produção e consumo é que constituem o objeto como tal. Passam a ser

agentes de definição a atividade de escritores, letristas, editores, editoras, arte-finalistas, coloristas, distribuidores, e toda a maquinaria envolvida na produção desse mundo.

Consequentemente, fica mais fácil excluir objetos como as colunas de Trajano e a tapeçaria de Bayeux sem com isso excluir os cartuns de um único requadro, expulsar as obras fronteiriças, como livros infantis, ou mesmo os trabalhos experimentais dentro do universo dos quadrinhos.

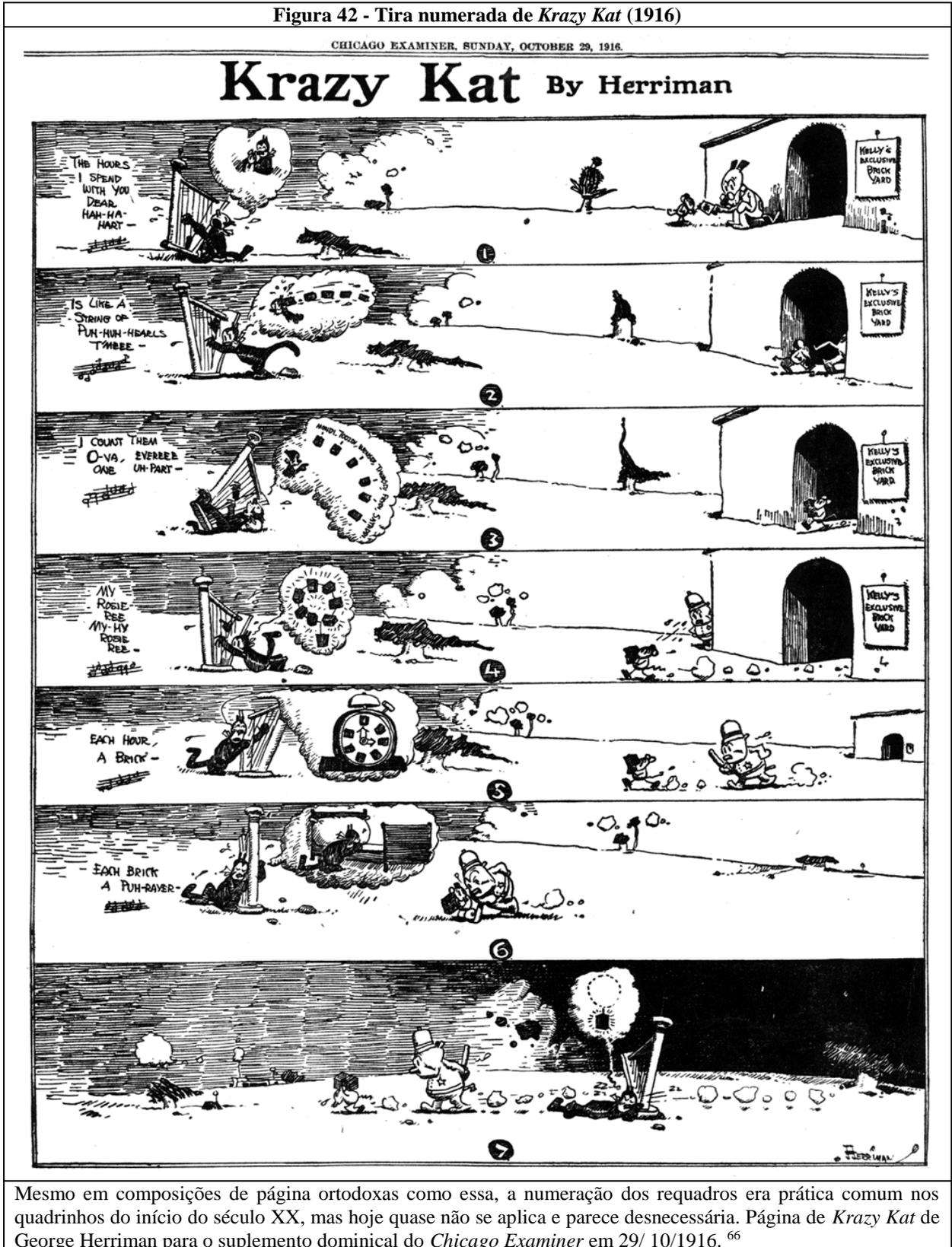
A vantagem de conceber os quadrinhos a partir do “mundo artístico dos quadrinhos” aparece também na forma como Joseph Witek desenvolve sua análise de protocolos de leitura:

A consideração de duas das intrigantes e hoje obsoletas características que no passado serviram como guias de leitura – o número dos requadros na página nos quadrinhos antigos e as setas de direção que ocasionalmente se empregam para guiar o olhar do leitor à sequência narrativa apropriada sugerem que a “quadrinidade” (“*comicness*”) deveria ser reformulada, passando da consideração de atributos imutáveis dos textos para um grupo de protocolos de leitura em evolução e historicamente contingente, para um texto ser um quadrinho ele deve ser lido como um quadrinho (WITEK, 2009, p.149).⁶⁵

Witek chama atenção para elementos que eram praticamente sinônimo de quadrinhos ou “quadrinidade” no passado e hoje se tornaram antiquados: a numeração dos requadros e as setas de direção. Seja porque o público já possui um conhecimento mínimo das convenções dos quadrinhos, seja porque a desorientação da leitura é usada positivamente como recurso estilístico (vide a abertura de *A Balada de Halo Jones*, de Alan Moore e Dave Gibbons ou as páginas tão milimetricamente trabalhadas de Chris Ware, tão ricamente complexas e difíceis de decifrar quanto o livro de Kells).

⁶⁵ Cf. *But a consideration of two such intriguing and now-obsolescent features that once served as reading guides—the numbering of panels within the grid of the page in early comics strips, and the directional arrows which occasionally have been deployed to guide the eye of the reader to the proper panel in a narrative sequence—suggests that “comicness” might usefully be reconceptualized from being an immutable attribute of texts to being considered as a historically contingent and evolving set of reading protocols that are applied to texts, that to be a comic text means to be read as a comic.* (Tradução nossa).

Figura 42 - Tira numerada de *Krazy Kat* (1916)



⁶⁶ Disponível em <http://comicskingdom.com/blog/2014/05/01/ask-the-archivist-krazy-s-first-and-last> acessada em 08/08/2017.

Enquanto as definições essencialistas ou sabidamente incompletas procuram identificar (e acabam por reificar) um elemento fixo em um largo apanhado de obras através do tempo, a saída de Witek abre-se para variações através do tempo em busca dos protocolos de leitura que vigem em uma dada época ou grupo social. Há coisas que permanecem na história dos quadrinhos, mas tal como Wittgenstein pensava as semelhanças de família ou os jogos de linguagem, não há qualquer evidência de que qualquer um desses elementos persista por todos os membros da família dos quadrinhos ao longo do tempo.

As convenções da forma dos quadrinhos são apenas processos que tem permitido ao longo do tempo que os artistas façam seu trabalho mais facilmente, sem ter que “inventar a roda” dos quadrinhos como um todo, elas exercem uma pressão sobre o trabalho e sobre as possibilidades que os artistas veem diante de si. O que, por outro lado, permite o surgimento do que Becker chama de “artistas inconformados” com esse mesmo mundo artístico que se recusam a seguir suas convenções e impulsiona o surgimento de “crises” e possíveis “viradas de paradigmas”, no sentido que Kuhn entendia a dinâmica da criação científica, por exemplo.

As definições sociais ou institucionais parecem mais aptas a resolver o problema dos casos em disputa outrora mencionados: se algo é consumido, avaliado e produzido pelo mundo artístico dos quadrinhos, mesmo até que não seja um quadrinho, como calendários, bonecos, camisetas e outros paratextos que também sirvam como protocolos de leitura, então isso é quadrinho, ou compõe seu mundo artístico, o que dá na mesma.

De volta a nossa questão inicial: não teremos uma resposta para os legisladores nova-iorquinos, que esperavam bater os olhos sobre a coisa e determinar o que ela era. Mas teremos maneiras de dar razão e de tirar a razão de Toni Long e todos aqueles que cismam com a presença dos quadrinhos em prêmios literários: eles são (também) uma forma de leitura e talvez até uma forma de literatura porque são lidos dessa maneira por pessoas do campo artístico da literatura. Mas também são objetos sob os quais repousam o olhar de outro mundo artístico, o dos quadrinhos. Becker dizia que por definição, não existem fronteiras entre os mundos artísticos, e acontece de atores por versatilidade, pela natureza híbrida de seu trabalho ou pura necessidade, trabalharem em prol de mais de um mundo artístico constituído, integrarem mais de uma rede de constituição de seu objeto. Dentro dessa perspectiva os quadrinhos perdem a pretensão por especificidade, todavia – para usar uma metáfora do inesgotável repertório fornecido pelo esporte bretão – eles perdem a braçadeira de capitão, tão arduamente requisitada, mas ganham a oportunidade de jogar em diferentes posições na equipe.

2.2.2 Quadrinhos e Literatura: segundo round

No item (1.2.1), sobre as demandas sociais por uma definição em quadrinhos deixamos uma questão em aberto: a do lugar dos quadrinhos nas premiações literárias. Em (2.2) foi a vez da literatura infantil, e sua combinação de imagem e textos, desbancar as definições essencialistas e normativas de quadrinhos e obrigar um teórico como McCloud a admitir livros como a *Cozinha da Noite* nas fileiras dos quadrinhos. Apesar disso, muitos teóricos e praticantes frisam a distância e singularidade dos quadrinhos. Os argumentos de Groensteen, Douglas Wolk, Alan Moore são bastante claros quanto vontade de marcar uma diferença diante da literatura. E Bart Beaty também considera que quanto mais frisamos a aproximação com a literatura, mais se perde a dimensão dos quadrinhos como uma, entre as muitas, formas de arte visual.⁶⁷

Como vimos nas seções (2.2 – 2.2.1) os argumentos especificista e puristas levaram o projeto definicional a impasses que só poderiam ser resolvidos apelando-se para definições sociais que defendiam parte da hibridez com outras artes, como a ideia de mundo artístico de Becker. A distinção clara entre quadrinhos e literatura é outro problema para o projeto definicional quando se inspira em imagens de pureza e especificidade, como demonstraremos, os principais argumentos usados para separar os quadrinhos do domínio literário, são ora falhos, ora mal colocados. O problema só poderia ser “resolvido” quando assumimos a hibridez essencial da mídia. Argumentaremos a partir da noção de *hibridez*, de Jerrold Levinson, em *Hybrid Arts Forms* (LEVINSON, 1984).

Inicialmente, argumentos do próprio campo literário, são falhos. Por exemplo, o teórico Monroe Beardsley defende que uma das condições para que “um pedaço de escrita passe a ser visto como literatura” seria a simulação de um “ato ilocucionário” específico, a *mimeses*, ou a ficcionalidade do discurso (Cf. BEARDSLEY, 2004). Tal como o projeto legislativo nova-iorquino, teríamos dificuldade em excluir não só *alguns* quadrinhos, que de fato parecem literários, mas também de excluir *muitos* outros que não são nem almejaríamos sê-lo: até as histórias mais comerciais e rasas da *Turma da Mônica* de Maurício de Souza, cumprem com essa condição ficcional mínima.

⁶⁷ Cf. “One of the significant consequences of the literary turn in the study of comics has been a tendency to drive attention away from comics as a form of visual culture. Comics have rarely been considered an art form akin to painting, sculpture, or photography, and they are not commonly taught in courses in art history” (BEATY, 2012, p.21).

Com base nesse critério, só conseguiríamos, e isso com algum custo, excluir os quadrinhos instrucionais, como os guias de primeiros socorros de aviões e, talvez, as reportagens em quadrinhos, como as do jornalista Joe Sacco, mas mantendo a ressalva de que os desenhos e situações “realistas” ali representados foram filtrados pela interpretação subjetiva e caricaturada dos desenhos do artista Joe Sacco, ou seja, mesmo aí, algum grau de mimesis do discurso estaria atuante.

Figura 43 – Imagem de *Notas sobre Gaza* de Joe Sacco (2009)



Por maior que seja a pretensão realística e jornalística dos quadrinhos de Joe Sacco, suas reportagens passam pelo crivo subjetivo de seu traço artístico e suas preferências e posicionamentos políticos.⁶⁸

Já se seguirmos as condições mínimas pensadas por Robert Stecker em seu artigo *What is Literature*, o resultado seria o mesmo. Para Stecker as condições mínimas para que algo seja, por exemplo, um romance são: “x” é um romance, conto, história curta, drama teatral ou poema, se o autor de “x” tinha intenção de que seu trabalho estampasse valores estéticos, cognitivos e interpretativos, e se ao mesmo tempo, o trabalho produzido com essas intenções foi realizado com habilidade técnica suficiente para tomar essas intenções em conta (cf. STECKER, 2004, p.71).

A “intromissão” dos quadrinhos nessa definição ocorre sem problemas, já que as intenções autorais de muitos autores de HQs são claras desde a escolha dos títulos. A utilização do termo *graphic novels* e suas sucessivas alterações, como “drama em quadrinhos”

⁶⁸ Imagem de *Notas sobre Gaza*, disponível em: <https://capitulodois.com/2016/11/02/joe-sacco-reve-seu-jornalismo-em-reportagens/> Acessada em 28/10/2017.

(Alison Bechdel), “literatura gráfica” ou “obras literárias em figuras” (Chris Ware), “*Comic-strip novel*” de (Daniel Clowes – algo como “romance em tirinhas”), “*picture novel*” (Seth), “romance ilustrado” (Craig Thompson) e “*littérature en estampes*” (Rudolphe Töpffer), deixa claro que os artistas produziram esses trabalhos com intenções e referências literárias claras o suficiente para que fossem assim reconhecidas. Por outro lado, os prêmios literários conquistados (de forma “intrusa” ou a pleno direito em categorias livres) comprovam que, o reconhecimento da maestria técnica necessária na execução dessas intenções foi alcançado pelo público e por instituições literárias que organizam esses eventos.

Aaron Meskin (MESKIN, 2009) tenta melhorar o lance dos puristas da literatura com a seguinte definição de literário: ‘x’ é literário se, e apenas se, ‘x’ é produzido em um meio linguístico estrito. Essa condição retoma o argumento de Toni Long contra as premiações de graphic novels, já que os prêmios literários deveriam igualmente premiar apenas livros que fossem feitos “só com palavras”. Respeitada essa condição, já descartaríamos imediatamente muitos quadrinhos por não cumprirem com essa condição: quadrinhos mudos (*wordless comics*), não trazem um mínimo linguístico: obras desenhadas e não minimamente escritas. Caso nos centremos nos modelos das linguagens naturais, como o português ou o alemão, excluiríamos de vez todos os quadrinhos. Já que a ausência de um repertório finito de termos e da possibilidade da permutação desses termos para gerar novas frases (a “geratividade linguística”), não se encontra na “linguagem” dos quadrinhos (Cf. HICK, 2013).

Mas, os postulantes ao casamento com a literatura não são casos típicos de quadrinhos mudos (como as obras “intrusas” nas premiações literárias), são *graphic novels* com abundância de uso da linguagem escrita. E mesmo nos casos dos quadrinhos mudos, eles podem cumprir com essa condição mínima do discurso literário, de “ser produzido em um meio linguístico”, desde que repensemos o que o que significa “linguístico” ou “linguagem.

Podemos falar que os quadrinhos são produzidos em uma linguagem e de que há uma “linguagem dos quadrinhos”, na mesma acepção com que os estudos semióticos falam de uma linguagem do cinema, da arquitetura e da música, isto é, como um sistema de signos compartilhados socialmente (cf. PEETERS, 2003; GROENSTEEN, 2007). Nesse caso as *graphic novels* e quadrinhos em geral estariam incluídos nessa linguagem, e até mesmo os quadrinhos mudos podem ser literários. Se nenhuma forma de especificismo e pureza é capaz de isolar as duas mídias, talvez seja o caso de entender porque insistimos em precisar separá-las e com isso adentramos em nosso segundo tópico: a separação radical entre quadrinhos e literatura é também uma questão mal colocada. O mesmo Aaron Meskin (ibidem), nos diz que

a questão é afetada isoladamente ou pela combinação de algumas pressuposições errôneas tais como:

2.2.2.1 Números

A começar, a ideia de que os quadrinhos não são literatura é mal colocada em números: afinal, há obviamente muitos quadrinhos que não são literatura e alguns outros que são fortes concorrentes sê-lo. A tese de que “*alguns são literatura*” seria mais fácil de ser defendida do que a de que “*todos são literatura*”, assim como a tese de que “*todos não são literatura*”. Todavia, o fato de que alguns quadrinhos *não* são literatura, não impugna a tese de que *alguns* outros possam ser. A forma mais razoável da tese de que “quadrinhos são literatura” é aquela comprometida com alguns exemplares, mas não todos, de preferência, muitos dentre esses “alguns”, como aqueles já mencionados, que “invadem” as categorias literárias e se espremem nas categorias livres de prêmios literários.

Posto isso, fica mais fácil lidar com objeções pontuais que nos dizem, como diz Alan Moore, que histórias do *Superman* ou do *Tio Patinhas* (*alguns* quadrinhos, portanto), são exemplos óbvios de que os quadrinhos como um todo não podem ser vistos como literatura (isto é, *nenhum* quadrinho pode ser literatura).

2.2.2.2 Má condução

Em segundo lugar, a questão é mal conduzida porque supõe que considerar quadrinhos como literatura é abdicar de seu elemento visual, como faz Groensteen e mesmo Moore, na citação em 1.2. Ao tratarmos uma obra de arte como literária, não estaremos com isso, automaticamente, abdicando de seus elementos visuais, como provam a poesia concreta (cuja apreciação visual é constituinte e inerente) e a literatura infantil, na qual o elemento ilustrativo-visual é central em sua composição (ver os exemplos da *A família dos Mumins* de Tove Jansson, *Na Cozinha da Noite*, de Maurice Sendak, citados em 2.2). Entender essas duas formas aquém de seu elemento visual e centrar-se no texto exclusivamente, seria um atentado contra a apreciação integral sugerida por essas formas.

2.2.2.3 A questão é problemática

Por fim, a questão é problemática, porque julga que ao admitir que alguns quadrinhos são literatura, abdicaríamos do reconhecimento do que é distintivo na forma artística como um todo. No entanto, ao reconhecermos que um texto poético é literário não estamos abdicando de seus méritos distintivos como poesia. O conceito de “Literatura”, nesse sentido, pode ser visto como uma meta-forma ou como um meta-discurso que contém numerosas formas artísticas particulares, como a poesia, a prosa e os textos dramáticos do teatro. Dizer que “*alguma* poesia é literatura” é uma indicação sobre as melhores formas de avaliá-la e entendê-la. Chamar algo de literário nos dá apenas pistas sobre o tipo de valores que devem ser acessados quando o consumimos e avaliamos.

Alguns textos podem ser ao mesmo tempo poéticos e literários, em uma dupla categorização não excludente. Os Mangás, por exemplo, podem ser vistos como exemplos típicos da cultura japonesa (de sua particular “linguagem visual”), mas, ao mesmo tempo, são também instâncias da arte dos quadrinhos. *Mutatis mutantis*, alguns quadrinhos podem ser vistos como “literatura”, ao mesmo tempo em que também são vistos como quadrinhos. Do mesmo modo que alguns filmes de terror são entendidos como exemplares típicos do gênero cinematográfico “terror”, mas são instâncias do expressionismo alemão concomitantemente. A possibilidade da dupla categorização põe por terra o temor de perda da especificidade midiática dos quadrinhos.

2.2.3 A “solução” do impasse literário a partir da noção de arte híbrida

Parece nítido que o apego ao projeto de “pureza” e especificidade dentro dos estudos sobre quadrinhos tende a se manifestar contrariamente à identificação entre quadrinhos e literatura. Já o projeto oposto, tende a favorecer a ideia de termos motivos para colocar (ao menos *alguns*) quadrinhos na categoria literária – e conseqüentemente, os prêmios que avançaram nesse sentido não cometem qualquer heresia, desde que passemos a conceber os quadrinhos como uma forma artística híbrida.

A princípio, é preciso marcar que há outros tantos teóricos dos quadrinhos a favor e contrários à ideia de vê-los como híbridos, tanto quanto os há em relação à questão da literatura. Longe de enumerar também os prós e contras dessa outra polêmica, podemos citar sucintamente que entre os explicitamente favoráveis está David Kunzle (KUNZLE, 1973, p.3)

que diz que os quadrinhos são “essencialmente híbridos”. E também Hillary Chute e Mariannne Dekoven, que pensam que a “narrativa gráfica é híbrida no sentido que os quadrinhos são uma forma artística de cultura de massa que deriva de referências da alta e baixa cultura artística. São produtos multi-genéticos, compostos criativamente de uma variedade diferente de gêneros e subgêneros. E o mais importante: são compostos de uma narrativa visual e verbal que não simplesmente sintetiza ambas (CHUTE; DEKOVEN, 2006. p.769).

Contrariamente, Roger Sabin critica a noção de hibridez associada aos quadrinhos: os quadrinhos são uma “linguagem, com sua gramática, sintaxe e pontuação próprias. Eles não são alguma forma híbrida de ‘literatura’ e ‘arte’, mas um meio (*medium*) a pleno direito” (SABIN, 1993. p.9).⁶⁹ E o influente Scott McCloud argumenta que é um erro considerá-los uma mistura (*hybrid*) de artes gráficas com a ficção de prosa, pois acontece um tipo de magia entre os quadros que só os quadrinhos podem criar (ibidem, p. 92). Thierry Groensteen por outro lado, considera que ver os quadrinhos como o lugar de confronto entre o verbal e o visual serviu apenas de motivo para que os detratores dos quadrinhos os considerassem impuros e bastardos (GROENSTEEN, 2015, p. 17) e ainda hoje alimentam os argumentos contrários a uma apreciação mais generosa no ambiente cultural. Mesmo que as iluminuras tenham se fixado como prática artística da justaposição de texto e imagem na idade média, nossa cultura letrada ainda vê essa mistura como uma aliança bastarda, contrária ao projeto de emancipação modernista do narrativo e do decorativo representado por Greenberg e Lessing.

Aaron Meskin, todavia, toma essa noção como chave para “resolver” o problema, ou no mínimo, dissolver o que nos move até ele, tomando como “híbrida” a definição de Jerrold Levinson (LEVINSON, 1984. p.6): uma arte híbrida é toda aquela que surge da combinação ou interpenetração de formas artísticas anteriores. Levinson inclui também tecnologias e práticas artísticas anteriores como aspectos da definição.⁷⁰

A lista do que pode ser visto como “formas artísticas híbridas” inclui a colagem, as esculturas em movimento, os quadros com telas remodeladas (*shapedcanvas*), as instalações musicais, a poesia concreta, a ópera (e principalmente os dramas wagnerianos), a música executada com sequências de cores, a mímica com acompanhamento musical, a dança caligráfica, toda a variabilidade de mídias misturadas que podem ser chamadas de teatro, os

⁶⁹ Cf. “they are a language, with their own grammar, syntax and punctuation. They are not some hybrid form half way between ‘literature’ and ‘art’ (whatever those words might mean), but a medium in their own right”. Tradução nossa. (SABIN, 1993, p.9)

⁷⁰ Cf. “hybrid art forms are art forms arising from the actual combination or interpenetration of earlier art forms”. Tradução nossa.

filmes mudos acompanhados de música, dentre tantas outras. Uma forma artística é híbrida quando descende de duas ou mais formas artísticas anteriores e distintas (ou práticas e tecnologias anteriores). Se uma forma artística C surgiu da combinação de formas anteriores, como “A” e “B”, então nos entendemos ou avaliamos o aspecto “A” de um trabalho “C” contra um pano de fundo de normas, estilos e preocupações ligadas à forma artística anterior “A”.⁷¹

Dessa forma, podemos reconhecer a ópera tradicional como uma combinação de canção e drama, os quadros com telas modeladas (*shaped canvas*) como uma combinação de pintura e escultura, a poesia concreta como a combinação de poesia e o elemento gráfico, a escultura cinética como a (possível) combinação de escultura e dança, e as óperas de Philip Glass dirigidas por Robert Wilson (p.ex. *Einstein on the Beach*), como a combinação das formas artísticas da canção, da pintura, da dança, da mímica, e de outras artes possíveis.

Figura 44 – Imagens do espetáculo *Einstein on the Beach* (Paris, 2014) de Philip Glass e Robert Wilson



O teatro fundido com a música de Glass adota uma estrutura não linear e explora a ideia de um teatro de longa duração, com uma lógica não narrativa, a obra reflete sobre os personagens e suas ideias.⁷²

⁷¹ Cf. “If art form C has emerged as a combination of A and B, then we appropriately understand or gauge the A-aspect of a C-work (e.g., the painterly aspect of a Cubist collage) against a background of norms, styles, and concerns attaching to the preexisting practice of art A. Tradução nossa. (LEVINSON, 1984, p. 6)

⁷² Imagem disponível em: <https://maquinadeescrever.org/2016/01/09/einstein-on-the-beach-de-philip-glass-hoje-na-rtp2/>. Acessada em 28/10/2017.

Nesse sentido, os quadrinhos teriam entre seus ancestrais imediatos a forma artística da literatura e da caricatura satírica, mas também das impressões de baixo custo dos jornais, e da narrativa pictórica, resultando em uma nova arte, híbrida dos componentes de seus ancestrais. Assim, podemos entender as *graphic novels* atuais (post-*Maus*) como duplamente híbridas: a justaposição e síntese da forma dos quadrinhos (que já é por si mesma uma forma híbrida) e alguns gêneros literários dominantes, como a *auto-ficção* e a biografia. Os *webcomics* (HQtrônicas) seriam também híbridos da forma artística dos quadrinhos e da tecnologia de computação gráfica. O mesmo sendo válido para fotonovelas, que justapõem a fotografia e forma dos quadrinhos. Formas híbridas oriundas de formas igualmente híbridas.

As formas artísticas híbridas e os trabalhos nelas realizados são símbolos de criatividade por si mesmos: eles trazem consigo o propósito de colocar juntas e de sintetizar de uma forma unificada e complexa, coisas que eram até então desconectadas. Criar dentro dessas formas artísticas é, portanto, reorganizar e combinar materiais em papéis reconfigurados. E tanto o público como os artistas estão conscientes da multiplicidade de canais disponibilizados na unidade resultante.

Existem, é claro, artes que podem ser vistas como absolutamente puras e não híbridas, mas a distinção mais importante parece ser entre as artes cujos antecedentes estão ainda evidentes – e de forma apropriada são tomadas em conta em uma resposta crítica – e aquelas cujos ancestrais, se os há, há muito recuaram e já não influenciam a forma de apreciar e interpretar a forma artística atual que engendraram. Por exemplo, mesmo que a figura seja o ancestral distante de nosso alfabeto (como sugere MCCLOUD, 2005, p.143), as figuras que inspiraram o alfabeto já não são reconhecíveis nele nem exercem qualquer papel crítico no uso que se faz do alfabeto na literatura. Contrariamente, quando observarmos o aspecto fotográfico ou os aspectos teatrais de um filme mudo, ambos ainda se apresentam como ferramentas críticas úteis e interessantes, pois a presença desses ancestrais imediatos é reconhecível e avaliável criticamente nesses filmes.

Nessa visão *histórica* da hibridez a questão de se os quadrinhos são ou não híbridos não fica restrita à relação formal entre imagem e texto (que pode afinal de contas, variar bastante) mas sim a uma questão de genealogia, uma questão de antecedentes reconhecíveis. Os quadrinhos têm entre seus ancestrais imediatos a forma artística da prosa literária, da caricatura satírica, das novas condições de impressão trazidas pela indústria dos jornais. Portanto, a divergência sobre a “hibridez” dos quadrinhos parece se apoiar em outra divergência: aquela relativa ao surgimento dos quadrinhos.

Há uma grande diferença entre vê-los como uma forma artística surgida a partir do final do século XIX, seja via Töpffer ou Outcault, como o citado Roger Sabin, ou vê-los a partir do caráter formal, como McCloud e Sassiene, que entendem que os quadrinhos fazem parte da arte narrativa com imagens, que está com a humanidade desde os tempos das cavernas. Se a noção de hibridez é função da distância ou proximidade de uma arte à outra em um passado recente, a resistência de McCloud em vê-los com híbridos parece explicada: o passado dos quadrinhos, como forma artística, remete a um passado mais distante do que o século XIX para ele.

A primeira pergunta que surge a partir daí é: como considerar os quadrinhos como híbridos (com ao menos um dos ancestrais relacionado à literatura) resolve o impasse a respeito das relações entre quadrinhos e literatura?

De acordo com Meskin, isso não resolveria. Mas ajudaria a entender porque oscilamos entre os critérios e as razões de cada lado: como descendem da literatura, os quadrinhos preservam a narração de ficção em prosa, os espaços de prestígio e celebração literários, os espaços de consumo, o formato livro, etc., boa parte do “mundo artístico”. Afinal, *“Se uma forma artística C surgiu da combinação de formas anteriores, como A e B, então nós entendemos ou avaliamos o aspecto A de um Trabalho C contra um pano de fundo de normas, estilos e preocupações ligadas à forma artística anterior A”*.

Mas, como também descendem de outras formas artísticas e tecnologias, como as artes gráficas ou visuais, explica-se também porque é tão difícil aceitar que eles caibam em alguma definição ou nicho literário “puro sangue”. E também porque eles estão sujeitos a outra sorte de formas de acompanhar uma narrativa que não o meramente escrito, indiferente aos tipos e caracteres, mas uma atenção especial a todo tipo de fetiches por traços, assinaturas e identidades visuais relacionadas ao gozo estético das imagens, ausentes na literatura *tout court*.

A hibridez parece explicar muito daquilo que irresolúvel nas polêmicas sobre o estatuto literário dos quadrinhos. Todavia, podemos duvidar que essa noção nos diga se os quadrinhos são de fato ou não literatura. Isto é, a poesia concreta descende da poesia e das artes gráficas e é por isso uma forma de poesia, a fotografia digital é uma forma legítima de fotografia, a forma artística dos quadrinhos descende da literatura e de outras formas artísticas e tecnologias, mas podemos considerá-la simplesmente literatura ou uma forma desta?

A princípio não. Pois, precisamos entender as formas possíveis de hibridez e como elas relacionam seus elementos constituintes com as formas artísticas e tecnologias que a

precederam. Pode ser o caso em que tenhamos um híbrido “mula” que não seja nem uma coisa nem outra, nem cavalo nem jumento (*neither horses nor donkeys*). Os quadrinhos podem ser, ao menos em hipótese, um tipo de arte híbrida tal que não seja nem literatura, nem arte gráfica. A questão passa a ser então: qual tipo de hibridez estaríamos dispostos a admitir em relação aos quadrinhos e a literatura?

Recorramos à taxonomia das formas de relação possíveis entre as formas artísticas criadas por Levinson (ibidem, p. 8). Elas seriam essencialmente de três tipos:

2.2.3.1 Justaposição

Na justaposição ou adição os objetos ou produtos de duas (ou mais) artes são simplesmente ajuntados e apresentados como uma unidade mais complexa e mais larga. Os componentes individuais são reconhecíveis da mesma forma como em sua manifestação pura, e retêm suas identidades como instâncias de sua respectiva forma artística. Nesse tipo de combinação, sobressai a noção de *acompanhamento*, como na música vocal acompanhada de guitarra, nos filmes mudos acompanhados de piano, nas instalações de escultura e música, nas sinfonias acompanhadas por shows de luzes ou vídeos, nas danças inspiradas pela visão e performance de desenhos caligráficos, dentre outras.

Podemos acrescentar os momentos nos quais a narrativa por imagens acompanha a narrativa dada pelas palavras nos quadrinhos e vice-versa, seja por justaposição, paralelismo e oposição. Ou, como McCloud chama as relações possíveis de imagem e texto nos quadrinhos: específica da palavra (as palavras fornecem tudo que precisamos saber e as imagens ilustram aspectos da cena que está sendo descrita); específica da imagem (as imagens oferecendo tudo que se precisa saber, enquanto as palavras acentuam aspectos das cenas ou momento narrativo que é *mostrado*); ou específica dupla (palavras e imagens aproximadamente o mesmo). Cf. (MCLOUD, 2007, p. 130).

Os elementos nesse caso permanecem separados e formam um todo pela soma, não pela dissolução das barreiras entre eles. Não se nega com isso que nessa forma de híbridos o “todo é mais que a soma das partes”, mas sim que há um débito com sua ancestralidade artística. E na medida em que são reconhecíveis os aspectos literários (narrativa, profundidade de personagens, trama, etc.) é justo “*entender ou avaliar o aspecto A de um Trabalho C contra um pano de fundo de normas, estilos e preocupações ligadas à forma artística anterior*

A”. Sendo “A” nesse caso o aspecto literário e o trabalho “C”, algum dos exemplos de quadrinhos que se relacionam fortemente com elementos e valores literários.

Desta forma, os prêmios literários que rompem com a fidelidade aos textos escritos, apenas estariam justificados nesse procedimento.

2.2.3.2 Síntese:

Em sínteses, a fusão de objetos ou produtos de duas ou mais artes são colocados juntos, de forma que os componentes individuais em alguma medida perdem suas identidades originais e se apresentam como híbridas em uma forma que é significativamente diferente da assumida em estado puro. Quando um certo A é fundido a um B, cada um é modificado pelo outro de tal forma que o resultado não é nem contém nada que possa ser confortavelmente reconhecível como A ou B em seu sentido original. O drama wagneriano é um bom exemplo desse tipo de híbrido: não se trata de uma canção acompanhada de um drama teatral, mas de um drama musical ou de uma música dramatizada. Nenhuma parte do que acontece no palco é uma instância, estritamente falando, de teatro dramático ou da arte do canto (*lieder*) simplesmente ainda que a relação com essas duas formas artísticas antecedentes permaneça indisfarçável.

Outro exemplo de arte híbrida sintética nesse sentido é a poesia concreta. Um poema concreto, apesar de possuir um aspecto poético e um aspecto gráfico, não é ele mesmo um poema comum (um poema sem a preocupação com o produto final do arranjo plástico das palavras) nem tampouco um trabalho gráfico visual comum (cujo significado obtido a partir da legibilidade da disposição das palavras seja perseguido). Um poema concreto não é um poema adicionado a uma figura ou um poema que lhe acompanha. Ele é um objeto que é tanto poema como figura, mesmo que não possa ser endereçável a nenhuma das duas formas em suas categorias tradicionais.

No caso dos quadrinhos esse tipo de hibridez se observa quando a trilha narrativa das imagens é alterada pela trilha das palavras, o que McCloud (*ibidem*) chama de relação interdependente da imagem e do texto, isto é, quando palavras e sons combinados transmitem ideias que não poderiam transmitir sozinhas. Ou, podemos acrescentar, de forma geral, quando a narrativa das imagens é alterada pela narrativa dos textos e vice-versa. Quadrinhos como as *graphic novels*, que aprofundam as características literárias dos romances (profundidade dos personagens, intimismo e subjetividade nas tramas, etc.), mas as

modificam com o tratamento gráfico correspondente, são exemplos de hibridez dos quadrinhos com alguns gêneros literários.

Portanto, os prêmios literários que premiam quadrinhos realizados dentro dessa configuração ainda continuam premiando literatura.

2.2.3.3 Transformação:

As artes híbridas por transformação estão mais próximas do modelo sintético do que do modelo da justaposição, mas diferem no sentido que as artes combinadas não contribuem no mesmo grau para o produto final. Assim, um híbrido transformacional de A com B não é o meio termo entre eles, mas como se A fosse transformado em direção a B.

Um bom exemplo desse tipo são as esculturas em movimento (*kinetic sculpture*). Não se trata de soma igualitária dos dois elementos, mas a incorporação de parte de uma característica distintiva ou especial da dança nos domínios da escultura. O resultado não é uma instância da dança no produto final, apenas de forma metafórica a dança estará lá. Há uma diferença crucial. Nas artes sintéticas, ambos os aspectos são endereçáveis à forma artística precedente de igual modo: a poesia concreta pode ser ao mesmo tempo vista como um “poema gráfico” ou como uma “figura poética”. Enquanto que nas artes híbridas de tipo transformacional, apenas uma delas prepondera, deixando a outra de forma alusiva e metafórica: as esculturas em movimento podem ser vistas apenas como “esculturas dançantes”, mas nunca como “danças esculturais”. Todavia, em ambos os casos, tanto nas artes híbridas por justaposição ou por transformação, alguma característica essencial ou definicional de uma ou das duas artes é modificada, alterada ou retirada.

A hibridez por transformação acontece naquilo que McCloud (ibidem) chama de montagem: quando palavras e imagens se combinam pictoriamente (palavras do mundo diegético que ornamentam a cena, mas também carregam a narrativa para frente ou mesmo nas onomatopeias gráficas, mais sobre o tema no próximo capítulo, seção 3.4). Mas nesse caso de hibridez, a relação com a literatura, ao menos com a literatura ocidental, se torna mais fugidia. Lembremos que Levinson diz que podemos “*entender ou avaliar o aspecto A de um trabalho C contra um pano de fundo de normas, estilos e preocupações ligadas à forma artística anterior A*”. Mas quando a hibridez está baseada no efeito visual das palavras, os quadrinhos que se utilizam desse artifício teriam como A, não as características literárias da

prosa ou da narração, mas (talvez) da poesia concreta ou de formas artísticas ou tecnologias que não remeteriam à literatura simplesmente.

Figura 45 – Imagem de *Lobo Solitário* de Kazuo Koike e Goseki Kojima (1970)



Uma hibridez baseada no aspecto gráfico da palavra distanciaria os quadrinhos dos critérios e valores literários da narração e da prosa ocidentais. No caso, a reverberação das onomatopeias do sino preenche toda a cena com um verdadeiro koan, como um “som que não ressoa”. Página 16 e 17 do volume 4 de *Lobo Solitário*. Arte de Goseki Kojima, 1970.

Como é possível que os quadrinhos (dentre as formas artísticas e tecnologias possíveis de combinação em sua criação) excluam o elemento textual (quadrinhos mudos ou abstratos, por exemplo), seria complicado atribuir mérito literário a esses aspectos gráficos isoladamente: se algum prêmio literário reconhece ainda a parcela de literatura nesse tipo de trabalho possível, terá que realmente optar por categorias fora do literário habitual. E nesse caso já seria com dificuldade que podemos dizer que “*entender ou avaliar o aspecto A de um trabalho C contra um pano de fundo de normas, estilos e preocupações ligadas a forma artística anterior A*”. Isso não pareceria algo válido ou justificável.

Mas se imaginarmos uma obra híbrida que não buscasse dissolver nem alterar o elemento escrito, mas fizesse o contrário: fosse composta quase que inteiramente de textos em

prosa e palavras, então, seriam os valores e características dos quadrinhos que já não poderiam ser a ela aplicados com justeza (imaginemos, por exemplo, que o capítulo *Sob o Capuz* de *Watchmen*, todo escrito em prosa, fosse não só um capítulo, mas toda obra).

O híbrido transformacional (se houver um quadrinho produzido exclusivamente sobre esse aspecto, sem mesclar os outros anteriores em outras passagens) parece favorecer a separação de quadrinhos e literatura para uma melhor avaliação de ambos. Mas as outras formas de híbrido, enquanto preservam o aspecto literário de que descendem, justificam que se entenda ou avalie o “*aspecto A de um trabalho C contra um pano de fundo de normas, estilos e preocupações ligadas a forma artística anterior A*”. Novamente, sendo “A” nesse caso, o aspecto literário, e o trabalho “C”, algum dos exemplos de quadrinhos que se relacionam fortemente com elementos e valores literários.

Parece correto afirmar, portanto, que muitos aspectos de um trabalho em poesia concreta sejam avaliados à luz das normas e estilos ligados a prática da poesia em geral. Assim como os elementos musicais de um musical de teatro são melhor avaliados à luz de preocupações relativas à prática musical. Consequentemente, a apreciação do aspecto literário de um quadrinho (caso haja esse aspecto) sob o ponto de vista das normas, estilos e preocupações ligadas ao universo literário.

Meskin (idem) também aponta os ganhos advindos dessa visão: ela legitima a utilização de teorias e ferramentas analíticas já desenvolvidas para literatura, como a crítica, a teoria e a filosofia da literatura. Uma vez que os quadrinhos são vistos como híbridos, é desnecessário determinar se eles fazem parte da categoria literária. Podemos então aplicar sobre eles o que sabemos sobre a literatura ou identificar neles, valores e conceitos literários. Junto com a noção de hibridez, a noção também biológica de “estrutura” ou “órgão residual” parece aqui cabível: os quadrinhos apresentam “órgãos residuais” da literatura, que modificam as funcionalidades anteriores, mas que ainda podem ser reconhecíveis neles.

3. O PROJETO MECÂNICO: A ESPECIFICIDADE DAS RELAÇÕES IMAGEM E TEXTO NA PRODUÇÃO SENTIDO

Nosso capítulo trata do funcionamento dos quadrinhos, em especial, da relação entre a imagem e texto na produção de sentido. Começamos com uma provocação: no artigo *Beyond Comparison*, o iconologista W.T.J. Mitchell, vê nas iluminuras de Blake, “uma obra projetada para provocar toda gama de relações entre imagem e texto” (MITCHELL, 1994^a, p. 91), desde a disjunção absoluta à identificação sintética. Todavia, relações mais “normais” são vistas entre esses códigos são vistas nas páginas de jornais e dos quadrinhos. A provocação reside no fato de que o projeto mecânico tem tomado justamente a relação entre os diferentes códigos e signos nos quadrinhos como objeto privilegiado da defesa de sua especificidade de efeitos e das propriedades da mídia. Mitchell navega contra um universo bibliográfico em sentido contrário. Dele mencionaremos inicialmente historiografia de J.C. Harvey (HARVEY, 2001), que vê no nascimento dos *gag cartoons* um novo regime de relação entre os signos sendo inaugurado, um regime de dependência mútua inédito.

Em seguida, é a vez da defesa dessa especificidade em relação à literatura: Thomas Wartenberg, no artigo *Wordy Pictures: Theorizing the Relationship between image and Text in Comics* (WARTENBERG, 2012) analisa “o papel ontologicamente estruturador da imagem nos quadrinhos”, de uma forma que não aconteceria nem nos livros ilustrados, nem na literatura infantil, as formas mais aparentadas.

A análise de Charles Hatfield é outro momento no qual se desafia a estabilidade dos papéis dos signos na mecânica dos quadrinhos: há tensões envolvidas em sua leitura, tensões que demonstram que a relação entre imagem e texto é, na verdade, apenas uma das múltiplas tensões a serem resolvidas pelo leitor de HQ, e nem de longe estaria assentada em papéis claros e tradicionalmente determinados.

Ainda em termos de contraposição teórica, analisamos a posição contraditória de Scott McCloud sobre o assunto: (1) ao mesmo tempo que vê as imagens como acidentais e não necessárias aos quadrinhos (que podem funcionar e produzir sentido sem elas), (2) ele também sustenta a lisonjeira hipótese de que os quadrinhos são o local de confronto entre o

verbal e o visual: um mútuo indagar-se dos dois códigos que perpassa a história das culturas e encontra justamente na forma dos quadrinhos sua melhor expressão.

(3) Por fim, o mesmo McCloud parece subscrever a ideia estruturada pela tradição (desde Lessing) de que nós temos papéis e domínios de atuação assentados para o verbal e o visual. Aliás, é sua adesão a (3) que justifica sua leitura de (2): apenas porque há signos *dizíveis* de um lado e signos *mostráveis* de outro que as HQs parecem desarticular essa divisão. McCloud, parece anunciar que os quadrinhos superam a divisão, mas não cessa de repeti-la: quando sustenta que as imagens são informações recebidas, enquanto que os textos são informação codificada e percebida (cf. 1.3.2), o que torna sua posição em (2) largamente incoerente.

Analisamos em seguida a forma como a o mesmo Mitchell, em um outro texto (MITCHELL, 1984), desconstrói a tese (3), já nos seus fundamentos colocados por Lessing: a ideia é que a divisão de signos em domínios separados não é uma questão de *natureza*, mas, simplesmente, de grau: todas as mídias são compostas de signos mistos, verbais e visuais, que abordam o verbal e o visual de forma mais direta em alguns casos do que outros. A segunda ideia de Mitchell que decorre daí é que não podemos confiar nenhum conselho estilístico ou avaliativo se a distinção é de grau e não de natureza: ou limitaríamos os artistas a fazerem obras mais fáceis de acordo com os signos que manipulam ou diríamos tautologias inúteis do tipo, “não façam com o domínio verbal o que ele não possa fazer: não obrigue o mostrar a dizer e vice-versa”.

Um conselho estilístico em linha totalmente diversa é obtido quando exploramos as ideias sobre o que é afinal “desenvolver um estilo” a partir de Deleuze (DELEUZE, 1997): é justamente na tentativa de “criar uma língua estrangeira dentro de uma língua”, de levar os signos ao seu contrário, que surgem os verdadeiros artistas, os grandes criadores de estilo.

Por fim, uma análise da *graphic novel Talco de Vidro* (QUINTANILHA, 2015), encerra o capítulo e inaugura uma análise mais detida de uma obra particular. Tentamos demonstrar não só que as relações entre imagens e texto são marcadas por tensão, mas que essa obra desafia a divisão dos signos adequados: em sua teoria do desenho caricatural, McCloud aponta que os cenários em Tintin e outras obras é realista, porque ninguém espera que o leitor se identifique com eles, mas sim com os personagens, que são icônicos e caricaturais, para que neles possamos imergir. Mas Talco de Vidro investe em efeito oposto: é a “efetivação” das paisagens que é usada para acessar o mundo interior da protagonista, o

mesmo mundo, que a especificidade literária, julga ser privilégio da literatura e da palavra escrita.

Portanto, a procura por especificidade é negada em sua pressuposição da divisão de signos e domínios apropriados no projeto mecânico dos quadrinhos, mas parece confirmada nas múltiplas possibilidades de recursos e efeitos estilísticos que a sobreposição de códigos permite. No entanto, esses efeitos parecem fazer sentido apenas quando os colocamos sobre o pano de fundo das realizações das obras (como *Talco de Vidro*) e aí percebemos que elas estão em um mesmo contínuo de investigação e de criação de novos estilos algo que perpassa artes, mídias e linguagens.

3.1 Comparações: a relação imagem texto como *locus* da especificidade no projeto mecânico

Tanto os valores especificistas como os valores de hibridez e continuidade põem forte acento na comparação. Artistas, público e teóricos comparam-se o tempo todo, seja para marcar a proximidade com outras artes e o fluxo de técnicas, de temas e de narrativas, seja para marcar a singularidade e proeminência sobre um determinado domínio, um determinado assunto ou efeito.

Mesmo onipresente, todavia, a comparação não acontece sem problemas. No *artigo Beyond Comparison*, W.T.J Mitchell (MITCHELL, 1994a), alerta para as enormes dificuldades envolvidas no ato de comparar domínios artísticos tão distintos como o cinema, a pintura, os quadrinhos e a literatura. A primeira delas se dá porque pressupomos haver conceitos unificados e homogêneos para lidar com linguagens, processos criativos e públicos distintos, e esses conceitos são, na verdade, difíceis de encontrar e calibrar.

Em segundo lugar, quando frisamos a comparação e o contraste equânime entre artes, relegamos outras relações possíveis para o segundo plano. Isto é, há todo um conjunto de relações possíveis, que vão além da comparação, como apontam as teorias de Barbieri (BARBIERI, 2017) e de Jerrold Levinson (LEVINSON, 1984) apresentadas nas sessões (1.3.2.1) e (2.2.3): relações de justaposição, de incomensurabilidade, de alteridade absoluta, de empréstimo, de imitação intencional, de traços residuais, etc.

Em terceiro lugar, essas comparações levam a homogeneizações históricas pré-fabricadas: a comparação entre as artes acaba sendo guiada pela pressuposição das normas estéticas que vigem em um determinado período. Por exemplo, comparar o cubismo e os Poemas de Ezra Pound, ou os poemas de Donne e as pinturas de Rembrandt, pode até aumentar nosso conhecimento dos períodos históricos em questão, como o modernismo, mas apenas se dermos crédito às proposições genéricas sobre este período estético. Essas proposições genéricas agem como se o espírito suposto do hegelianismo tivesse guiado a história da arte até ali e desaguasse sobre todas as mídias e técnicas de maneira equânime. A conclusão de Mitchell, é que deveríamos, portanto, evitar comparar quando a comparação não é necessária.

Alternativamente, ele considera que as mídias mistas como o cinema, os quadrinhos, o teatro e a televisão, nos dão aquilo que pretendemos ao comparar artes distintas: conjunções

reais de imagem e texto, representações verbais e visuais, sistemas de signos distintos conjugados. A comparação interna é, portanto, o melhor antídoto e método contra os inconvenientes da comparação entre as artes. Todavia, algumas artes mistas apresentam relações mais complexas entre seus elementos constituintes do que outras.

Mitchell reputa a obra de William Blake como o exemplo paradigmático de trabalho misto capaz de desencadear toda sorte de relações entre o visual e o verbal. Em seus livros de iluminuras, Blake teria construído uma gama de combinações que iriam do absolutamente disjuntivo (ilustrações que não tinham referência verbal) até identificações sintéticas absolutas entre o verbal e o visual, como marcas que colapsam a distinção entre escrever e desenhar. Seus livros tendem a exibir relações experimentais, flexíveis e uma alta tensão entre imagem e palavra.

Figura 46 – Imagem de William Blake *Canções da Inocência & da Experiência* (1789)



William Blake traria em sua obra toda uma gama de complexas relações de imagem e texto que desafiam a normal divisão de trabalho presente em cartuns, jornais e ensaios fotográficos ⁷³

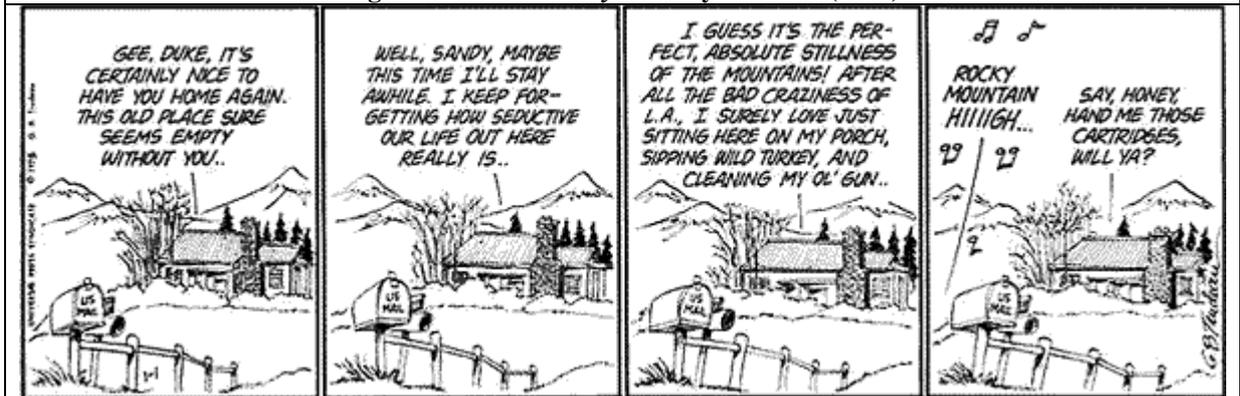
⁷³ Tradução de Renato Suttana: “Tigre! Tigre! clarão feroz/ Nas florestas da noite atroz,/ Que mão, que olho imortal teria/ Forjado a tua simetria? /Em que funduras, em que céus O fogo ardeu dos olhos teus?”

Essa característica da obra de Blake seria diferente do que ocorre em relações “normais” entre imagem e palavra, como nas ilustrações dos jornais ou nas páginas de cartuns, que seguiriam relações mais tradicionais, que envolveriam a clara subordinação de um meio por outro, às vezes com uma explícita divisão de trabalho para cada um. Mitchell julga, por exemplo, que em uma “típica tira de quadrinhos”, as palavras estão para as imagens como a fala está para a ação e os corpos. Os livros fotográficos também apresentariam relações normais e divisões de trabalho bem fixadas, neles a estrutura normal desse tipo de relação envolveria a “sutura” do discurso direto ou da narração verbal e do visual: o texto normalmente explica, narra, descreve, nomeia, fala por ou para a fotografia, enquanto que a fotografia ilustra, exemplifica, clarifica, fundamenta e documenta o texto.

O regime de relações entre imagem e texto é no entanto um dos *locus* da especificidade para qual o projeto mecânico pende constantemente: a comparação rival pela proeminência da complexidade e soluções expressivas e narrativas dentro dessa relação é tematizada nas obras dos teóricos R.C. Harvey (HARVEY, 2001), Thomas Wartenberg (WARTENBERG, 2012), Charles Hatfield (HATFIELD, 2009) e Scott McCloud (MCLOUD, 2005, 2007). Contra Mitchell, esses autores sustentam que a “sutura” e a subordinação dos códigos nos quadrinhos são tudo menos “normais” ou com papéis hierarquicamente e claramente divididos – o próprio Mitchell, após essa afirmação polêmica, abre imediatamente exceções para obras em quadrinhos e em fotografia que claramente desafiam sua tese da divisão “normal” de trabalho. A tira diária *Doonesbury* de Gary Trudeau desafiaria o privilégio visual da imagem em apresentar diretamente a ação, Trudeau raramente apresenta corpos em movimento e constantemente constrói efeitos narrativos sobre a repetição de uma imagem idêntica vazia de personagens, ou, o cenário é por assim dizer o personagem.

/Com que asa ousou ele aspirar? /Que mão ousou o fogo atear?/ Que ombro, que arte deu tal torção / Às fibras do teu coração? /E, o teu coração já batendo, /Que horrenda mão? que pé horrendo? /E qual martelo? /E qual corrente? /Em que forja esteve tua mente? /Qual bigorna? Que ousado ater /Seus terrores ousou conter? /Quando os astros se desarmaram /E o céu de lágrimas rociaram, /Riu-se ao ver sua obra talvez?/ Fez o Cordeiro quem te fez?/ Tigre! Tigre! /clarão feroz Nas florestas da noite atroz,/ Que mão, que olho imortal teria /Forjado a tua simetria?” (BLAKE, 2005). Imagem disponível em: <https://bookstains.wordpress.com/2012/02/18/tyger-tyger-still-burning-bright/> acessada em 10/10/2017.

Figura 47– *Doonesbury* de Gary Trudeau (1977)



A ausência de movimento ou corpos em ação desafiaria a divisão normal de trabalho entre imagem e texto. Imagem de 1/01/1975 publicada no Washington Post, mas distribuída para mais de 1000 jornais e periódicos ao redor do mundo. Posteriormente transformada em animação (*Doonesbury Especial* - Gary Trudeau, 1977) indicada ao Oscar e adaptada também para um musical da Broadway em 1984.

A exceção seguinte arrolada por Mitchell é a afamada *graphic novel* *Maus* de Art Spiegelman (SPIEGELMAN, 2005), que atenuaria o acesso visual à narrativa engrossando os quadros da história e ocultando o corpo humano em figuras de animais, além de ser não cinemática em sua ênfase nos diálogos, como *Doonesbury*. Já *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, lançada em 1988, seria uma obra alternativamente cinemática e televisiva, mas que se utilizaria de todo “o repertório visual da imagem em movimento e da retórica do vídeo para colocar em primeiro plano o aparato da representação visual” (MITCHELL, 1994, p. 93). Enquanto que o livro fotográfico *Let us now praise Famous men* (AGEE; WALKER, 2001) é apresentado como um agressivo e experimental desvio da norma: é um ensaio fotográfico que recusa toda forma de “sutura” de imagem e texto, onde as fotos estão separadas simbólica e fisicamente dos textos, não possuem legendas e quase não são aludidas nos textos que compõem o livro.

Figura 48 – Imagem do ensaio fotográfico *Let Us Now Praise Famous Men* (1936)



No verão de 1936, Agee e Evans foram contratados pela revista *Fortune* para explorar a vida cotidiana de meeiros no sul dos Estados Unidos. A viagem se tornou uma colaboração extraordinária e um evento literário quando em 1941, *Let Us Now Praise Famous Men* (AGEE; WALKER, 2001) foi publicado pela primeira vez, com grande aclamação da crítica.

Todavia, as “emendas” aludidas não são suficientes para diminuir o peso de sua afirmação sobre a suposta normalidade da relação dos signos nos quadrinhos. Cada um dos teórico aludidos teria algo para replicar a Mitchell. Vamos acompanhar algumas dessas réplicas imaginárias enquanto analisamos as propostas da singularidade dos quadrinhos na construção de sentido através dos recursos híbridos de que dispõe.

3.2 Os *gag cartoons* e o nascimento de um novo regime de relação de signos

R.C. Harvey, ao reputar a incorporação do conteúdo verbal como característica essencial dos quadrinhos, aquela que os distinguiria de outras formas de narrativas pictóricas, deixa claro que nos quadrinhos a mistura (*blend*) de palavras e imagens atinge um nível de

significado no qual nenhum dos dois códigos conseguiria sozinho. A história do desenvolvimento dos quadrinhos, mais particularmente do *gag cartoon*, daria mais suporte a essa leitura do que qualquer critério baseado na sequência: não são casos contemporâneos de artistas de vanguarda que corrigem a assimetria atribuída por Mitchell aos quadrinhos, seu surgimento na imprensa no século XVIII já parte dessa premissa (cf. HARVEY, 2001, p. 75-76). O *gag cartoon* de um único quadro, construído com intenções humorísticas e com uma legenda inscrita logo abaixo, traria consigo a mais vívida demonstração de que a emergência de um efeito humorístico superior é obtida apenas através da economia da expressão conquistada por meio da interdependência verbal-visual.

Harvey traça o surgimento dos *gag cartoons* ao começo do século XVIII com a publicações de *folhas soltas (broadsheets)*, elas apresentavam caricaturas e vinhetas com uma mensagem ou “moral”. Artistas pioneiros nessa modalidade foram os ingleses William Hogarth (1697-1764), James Gillray (1756-1815), e Thomas Rowlandson (1756-1827), além do espanhol Francisco Goya (1746-1828), para mencionar apenas alguns. A arte deles foi perpetuada e refinada nos semanários de humor do século XIX. Na França, o ácido caricaturista Charles Philipon (1806-1862) começou em semanário político, *La Caricature*, em 1830 e depois também no mais literário *Le Charivari*, que também publicava o trabalho satírico de Honoré Daumier (1808-1879) e de Jean Grandville (1803-1847). Na Inglaterra a revista *Punch* foi lançada em 1841 e uso do termo “cartoon” foi empregado pela primeira vez no sentido moderno graças a essa revista.

A revista *Punch* inspirou muitos imitadores no outro lado do atlântico, tais como *Wild Oats*, *Phunny Phellow* nos Estados Unidos. Muitas delas não sobreviveram além dos primeiros meses. Entre as sobreviventes, estavam o semanário de humor *Puck*, a *Judge* e a famosa *Life*. Os cartoons nessas revistas se dividiam entre os políticos e os “meramente” humorísticos, sendo que os primeiros tinham mais visibilidade e ganhavam capas ou contracapas das revistas. Virtualmente quase todos esses *cartoons* eram legendados com uma grande quantidade de linhas de texto, onde o conteúdo humorístico estava praticamente todo concentrado nas palavras: o leitor sequer precisaria ver as figuras para entendê-lo, as figuras desempenhavam apenas um papel decorativo ou representavam o ambiente genérico do conteúdo narrado. Os editores da revista *New Yorker* chamavam esses primeiros *cartoons* de “anedotas ilustradas” porque o texto era de dois a três parágrafos e os desenhos não faziam mais que ilustrar a situação na qual o texto se aplicava. O juízo de Mitchell sobre uma típica tira de quadrinhos talvez estivesse certo se pudesse ser associado a esse período histórico

balbuciante dos *gag cartoons*. Mas apenas em relação a ele: a relação imagem e texto que estampavam foi aos poucos se refinando.

Primeiramente, o texto foi enxugado e se transformou em diálogos entre as muitas pessoas desenhadas e eventualmente o diálogo era reduzido à troca verbal de duas pessoas. Surgia o formato ele-ela (*he-she*) no qual “ele” diz algo e “ela” replica ou vice-versa. Por exemplo, a esposa diz ao marido: “quantos cigarros você está fumando por dia? ”. Ele responde: “o suficiente para provar que o médico estava errado”. Em *cartoons* com esse formato, as imagens contribuía muito pouco para o sentido e eram o padrão de publicação. Mas, na virada para o século XX, era a vez das figuras começarem a tomar as rédeas da narrativa e do efeito humorístico em mãos.

Quando os grandes jornais de Nova York começaram a publicar suplementos dominicais que imitavam os semanários cômicos – de acordo com os critérios de Blackbeard (BLACKBEARD; CRAIN, 1995), quando surgiram os próprios quadrinhos – os cartoons se expandiram em dois sentidos: nos jornais, os cartunistas começaram a criar pequenas narrativas através do arranjo de seus desenhos em sequências narrativas, então chamadas de *comic strips*; e nas revistas, os cartunistas continuaram relativamente como antes, mas sempre procurando novas formas de criar piadas visuais (*visual puns*). Os cartunistas passaram a perceber que o impacto cômico de seu trabalho seria aumentado se o sentido ou significado das palavras logo abaixo das figuras só pudesse ser acessado se o papel da figura também fosse compreendido e vice-versa. Por volta de 1920 os cartunistas descobriram ainda que seu trabalho seria mais impactante e engraçado se o humor surgisse da adição de figuras ao texto de forma tal que um “explicasse” o outro. O auge dessa intuição veio quando se percebeu que era preciso deixar que nem o texto nem a figura tivessem um sentido ou efeito humorístico quando vistos isoladamente. As imagens deveriam escorregar para a mente do leitor como uma charada visual, sem qualquer sentido até que o texto a explicasse, e de maneira simétrica, a imagem também deveria explicar o texto. A compreensão deveria surgir então em um instante. E a revelação do truque “criptografado” na mistura deveria dar instantaneamente desencadear um impacto cômico. A “graça” era obtida pela “sutura” que o leitor faz entre as duas partes incompletas de informação. Assim, os *gag cartoons* se transformam em uma arte centrada na economia e distribuição dessas parcelas de conteúdos misturados em constante e mútua abordagem.⁷⁴

⁷⁴ Mitchell introduz com a noção de “sutura” um enriquecimento conceitual a respeito do papel do leitor na junção da imagem e texto. Emprestada das teorias psicanalíticas do cinema, a noção de sutura pode

O exemplo escolhido por Harvey é o *cartoon* de Peter Arno publicado na *New Yorker* de março de 1941. A figura mostra alguns militares correndo em socorro a um acidente de avião. Vindo em sentido contrário, em direção ao ponto de vista do leitor, caminha um homem com papéis embaixo do braço (que depois deduzimos se tratar de projetos de aviação). Com um olhar vítreo e um sorriso pálido, ele esfrega as mãos e diz (ou deduzimos que são deles as palavras abaixo da imagem): “bem, tenho que voltar para a velha prancheta de desenhos (“*well, back to the old drawing board*”). Para Harvey, a figura é um exemplo típico da interdependência que reputa essencial aos quadrinhos: ela não faz nenhum sentido cômico sem as legendas e as legendas tampouco fazem algum sem o auxílio das imagens. O humor com uma situação grave é também atenuado pela expressão do homem que vem em nossa direção, seu sorriso crispado pode ser um quase constrangimento, mas também uma quase gargalhada diante da situação – postura ambígua percebida por um dos oficiais que o olha de soslaio e em desaprovação, sugerindo que ele suspeita de que o homem tenha algo a ver com o acidente. O *cartoon* é uma peça de equilíbrio, economia de sinais e demanda por “suturas” por parte do público.

ser descrita genericamente com as noções de Lacan da junção do “imaginário” com o “simbólico”. Nas teorias psicanalíticas a noção é usada para explicar como o sujeito constitui a posição de espectador no cinema: ele complementa os espaços entre as imagens e planos construindo um senso subjetivo de continuidade. As mudanças de vozes e pontos de vistas, identificações e diferenciações são feitas com base na sutura impressa pelo sujeito. As disjunções de planos e pontos de vistas cinematográficos suturadas pelo sujeito também estariam na base do processo de entendimento dos códigos paralelos e por vezes conflitantes da relação imagem e texto. A noção de “conclusão” de McCloud (*closure*) seria o equivalente no domínio dos quadrinhos, mas destaca apenas o processo cognitivo supostamente “objetivo” enquanto que a sutura psicanalítica guardaria ressonâncias com os processos inconscientes, com o papel do imaginário e com o ato cirúrgico da “costura” de tecidos vivos (cf. MITCHELL, 1994^a, p.92)

Figura 49 – Cartoon de Peter Arno na *New Yorker* (1941)



"Well, back to the old drawing board."

Peter Arno criou centenas de capas clássicas para a *New Yorker* entre 1925 até sua morte em 1968. Durante a segunda guerra mundial a frase foi transformada em expressão idiomática, até hoje em uso, para quando algo não funciona como planejado, de forma que um plano alternativo deva ser acionado. *Cartoon* publicado na *New Yorker* de 1 de março de 1941.⁷⁵

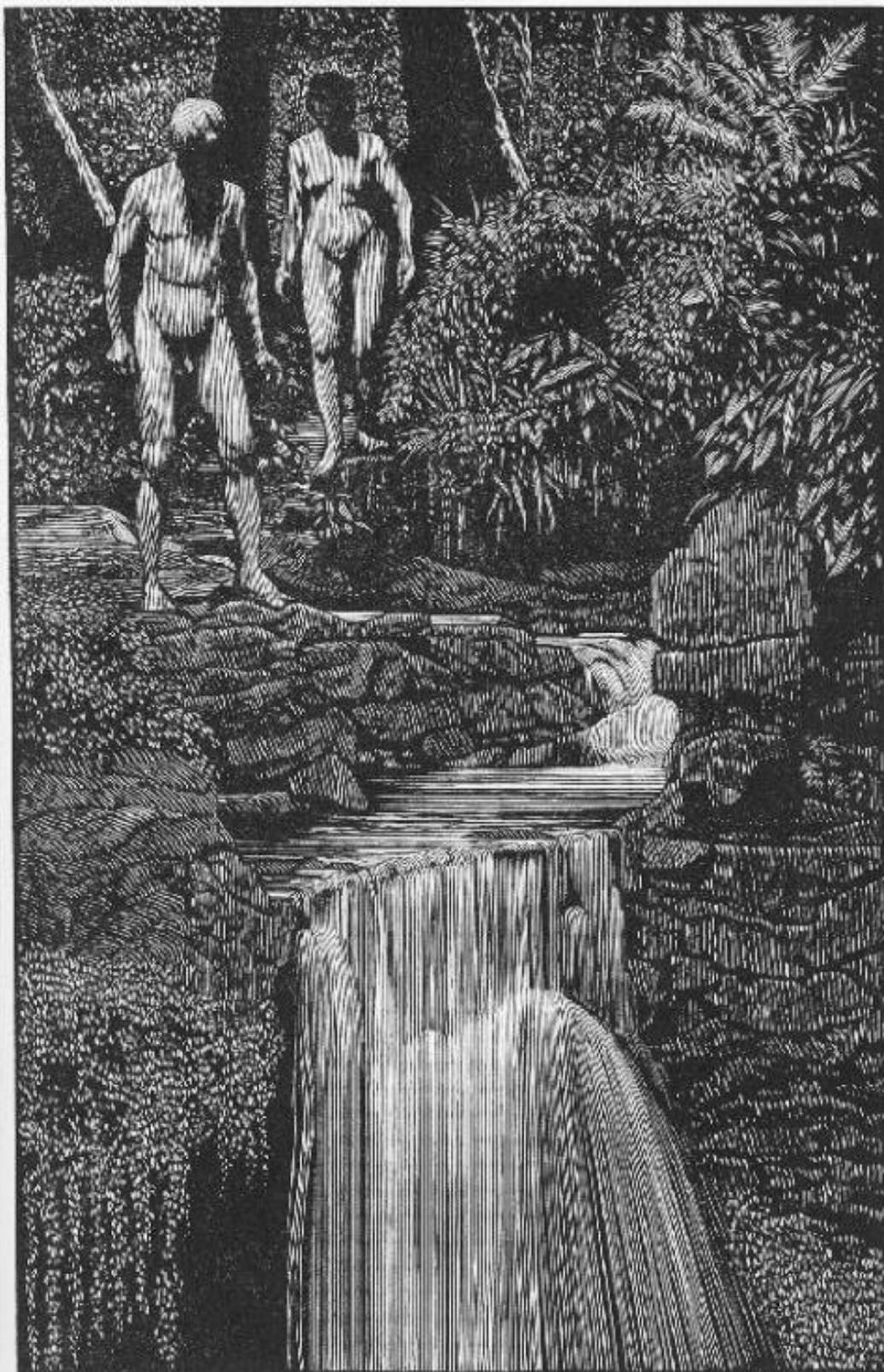
⁷⁵ Imagem disponível em: <http://www.thisdayinquotes.com/2010/03/back-to-old-drawing-board.html>
Acessada em 18/10/2017.

3.3 O papel ontologicamente estruturador da ilustração nos quadrinhos

O segundo a defender a relação especial de imagens e textos nos quadrinhos é Thomas Wartenberg (WARTENGERG, 2012). Em seu artigo *Wordy Pictures: Theorizing the Relationship between image and Text in Comics* fica claro que não é qualquer agregado de códigos mistos que conta como um exemplar de quadrinhos, mas apenas aqueles nos quais se dá igual prioridade ao texto e a imagem. Livros ilustrados, por exemplo, seriam diferentes na medida em que o texto exerceria coação sobre as imagens, mas o inverso não seria verdadeiro: as imagens não determinariam os rumos que segue o texto. Se tomarmos um exemplar da Bíblia Ilustrada (edição Barry Moser da versão bíblica do Rei James, MOSER, 1999) percebemos que ela possui muitas imagens ao longo do texto bíblico que estão relacionadas a várias passagens. No entanto, por mais que haja uma grande quantidade de imagens (232 afinal), é nítida a desproporção de sentido entre elas e as palavras. Isso porque elas são ilustrações do texto, estão subordinadas à autoridade ontologicamente anterior do escrito.

Uma ilustração é por definição uma ilustração *de*: está em relação de subordinação a um conteúdo que foi concebido independente e prioritariamente sem ela, ao qual ela comenta e por isso, ilustra. Por exemplo, a primeira imagem da Bíblia de Moser (1999) representa um homem e uma mulher, ambos nus, no canto esquerdo de uma bucólica cena natural com um rio que corta a cena e termina em uma queda d'água. Uma imagem belíssima, se tomada em si mesma. Mas o problema é que a imagem não é tomada em si mesma inserida no contexto de páginas em que está: ela ilustra a história mítica de Adão e Eva como narrada no capítulo 3 do Gênesis bíblico. Ele descreve a criação do mundo e se atém a diversos detalhes da paisagem descrita no texto. O texto é a forma dominante e anterior porque dirige a forma que uma imagem deve ser construída para que seja uma ilustração de si, quais características deve possuir para que seja considerada uma ilustração fiel ao texto: ela deve incluir os elementos descritos no capítulo 3 do Gênesis. Na devida proporção em que omite alguns desses elementos do texto fonte, a imagem vai perder o poder de ser uma ilustração desse texto, mesmo que ganhe em relevo estético e artístico por si própria.

Figura 50 – Ilustração de Barry Moser para a história bíblica do *Gênesis* (1999)



Barry Moser dedicou cinco anos para completar as 272 ilustrações da edição especial da versão do Rei James da Bíblia, o trabalho final foi vendido inicialmente em apenas 400 exemplares para os patrocinadores do projeto. Todas as figuras humanas eram inspiradas em pessoas reais com quem Moser cruzava na rua.

Portanto, nos livros ilustrados, há uma assimetria de papéis entre texto e imagens, o texto é ontologicamente anterior. Ele determina o universo da história e a ilustração representa esse universo. Mesmo quando as imagens são verdadeiras obras de arte, elas estão subordinadas ao texto. Mesmo belas e comoventes, tais imagens devem manter uma relação de fidelidade às palavras que a estruturam. Nada impede, no entanto, que algumas ilustrações ganhem vida própria e subsistam por si mesmas. As ilustrações de Picasso para *Lisístrata* de Aristófanes (ARISTOPHANES, 1934) é um exemplo oportuno, como também são os desenhos de Gustave Doré para o *D. Quixote* (ou mesmo os de Dalí) eles se tornaram paratextos canônicos das obras que ilustram.

Figura 51 – Ilustrações de Picasso para a *Lisístrata* de Aristófanes (1934)



Mesmo atuando como paratexto canônico as imagens ilustrativas feitas por grandes artistas permanecem orbitando a produção de sentido ontologicamente anterior dos textos. (cf. ARISTOPHANES, 1934).

Wartenberg também menciona um segundo tipo de livro ilustrado, mais próximo da relação imagem texto dos quadrinhos: aquele que no qual as imagens são ainda ilustrações *de*, no entanto, mais fortemente associadas ao universo do texto, como os desenhos em *Alice no País das Maravilhas* (CARROL, 2010) e o *Ursinho Puff* (*Winnie the Pooh*) (MILNE, 1988). Essas ilustrações fazem parte da imaginação do universo diegético e se tornaram canônicas dessas obras de uma forma tal que (quase) não podemos imaginar o texto sem elas. Quando nos referimos à *Alice no País das Maravilhas* não intencionamos apenas as palavras de Carrol, mas também os desenhos de Tenniel: tomamos Alice não só pelas aventuras narradas por Carrol, mas também pela aparência que Tenniel lhe imprimiu, de forma tal que o mundo ficcional é co-determinado por ambas as contribuições de um jeito que as ilustrações de Moses para a Bíblia não o são. O mesmo vale para os desenhos de E.E Shepard para *Winnie the Pooh*: o tratamento gráfico dado ao personagem se manteve em quase todas as múltiplas versões do universo ficcional que se seguiram à obra impressa. Mesmo que elas sequer tenham sido adicionadas desde a primeira versão da obra, elas se apropriaram do espírito do personagem de uma forma determinante para o universo ficcional.

Figura 52 – Ilustração de E.E Shepard para *Winnie the Pooh* (1926)



As ilustrações de Sheppard só foram adicionadas à obra de Milne um ano depois, substituindo dos desenhos de J.H. Dowd, mas se tornaram parte integrante do universo do personagem, mesmo em suas apropriações e adaptações para um grande estúdio como a *Disney*.⁷⁶

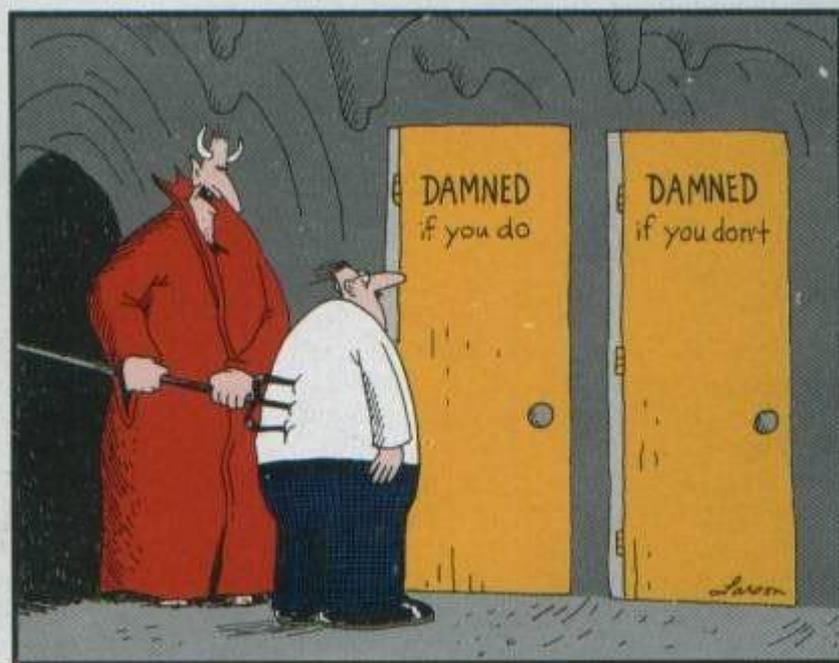
⁷⁶ Imagem disponível em: <http://bibliodyssey.blogspot.com.br/2008/11/original-winnie-pooh-drawings.html> Acessada em 10/10/2017.

A diferença dessas imagens com aquelas dos quadrinhos fica mais evidente, elas não são *a priori* representações de um universo ficcional que já havia sido concebido sem elas, elas são isentas de fidelidade e verossimilhança de um universo ficcional prévio fixado pelas palavras presentes *dentro* dos quadrinhos. Esse adendo é necessário porque se estivermos diante de uma história em quadrinhos que adapte uma obra literária, é tentador pensar que nesse caso, as imagens estão pré-determinadas pelo texto, e portanto, as imagens nos quadrinhos não seriam muito diferentes das ilustrações subordinadas já discutidas. Mas, Wartenberg faz uma distinção útil: uma HQ que adapta uma obra literária tem suas imagens determinadas pelo texto ontologicamente anterior do livro escrito, é fato, mas essas imagens não são determinadas pelo texto que está dentro da adaptação: ela não se subordina unilateralmente ao que ocorre internamente na adaptação. Isto é, as legendas e os balões porventura inscritos no corpo da imagem são também adaptações do texto literário ontologicamente anterior. Se imagem e texto são ambos pré-determinados por um texto prévio, o texto dentro da HQ não é soberano sobre as imagens. Geralmente as legendas e balões nos quais o texto aparece (às vezes em citações literais) encurtam longos trechos em prosa em afirmações e descrições mais sumárias. Não seria nada fácil realizar uma adaptação literária para uma HQ que mantivesse a integralidade do texto original (nesse caso estaríamos mais próximos de um livro ilustrado). Portanto, as imagens em uma HQ que adapta uma obra literária ainda estão em relação de mútua determinação das cenas e trechos que foram escolhidos para integrar a adaptação. Ambos, texto e imagem, remetem ao texto literário “original”, mas entre si, implicam-se e apoiam-se mutuamente, sem anterioridade ontológica alguma.

Ora, se a mútua determinação não fica muito clara no caso das adaptações de objetos literários, Wartenberg aciona justamente o exemplo mais questionado por McCloud para exemplificar a complexidade dessa relação: o *cartoon* de um único quadro *The Far Side* de Gary Larson. Em uma das tiras de Larson, vemos um homem que parece estar em algum tipo de caverna diante de duas portas com um demônio ao seu lado segurando um tridente contra as suas costas. Em uma das portas diz “condenado se fizeres” na outra “condenado se não fizeres” (“*damned if you do, damned if you don’t*”). Embaixo há uma legenda que atribuiríamos ao demônio: “ora, vamos lá, é uma ou outra” (“*c’mon, c’mon its either one or the other*”). O efeito cômico dessa tira derivaria de nossa tentativa de entender o que se passa. Com um pouco de dedução fica claro que o pobre personagem não tem escolhas afinal.

Larson toma o ditado popular “*damned if you do, damned if you don’t*” (algo próximo do brasileiro, “se correr o bicho pega, se ficar o bicho come”) e lhe dá uma interpretação gráfica. Nós entendemos que o homem está no inferno e é obrigado a fazer uma escolha que não significa qualquer tipo de escolha, afinal os resultados para ambas as opções são os mesmos, ou, em última instância, que é inútil fazer qualquer coisa de certo ou errado: já estamos todos condenados. Mas essa conclusão precisa ser suturada a partir dos dois códigos, das informações verbais inscritas dentro da imagem, sob ela e das informações visuais que ela dispõe em contraste. É também impossível especificar o universo ficcional completo sem a sobredeterminação tanto da imagem quanto dos textos. Nós podemos até deduzir que o homem está no inferno, mas são as legendas que tornam essa situação trágica em algo cômico. Diferentemente dos livros ilustrados, os quadrinhos como os de Larson apresentam compostos de imagens e textos nos quais as primeiras não estão ontologicamente subordinadas aos segundos.

Figura 53 –Cartoon de Gary Larson *Far Side* (1985)



“C’mon, c’mon — it’s either one or the other.”

Em uma abordagem similar à de Harvey, Wartenberg se utiliza dos cartoons como *Far Side* para exibir sua teoria de que a alma dos quadrinhos se encontra no mútuo apoio de códigos verbais e visuais.⁷⁷

⁷⁷ Imagem disponível em: <https://devcentral.f5.com/articles/damned-if-you-do-damned-if-you-dont> Acessado em 20/10/2017.

3.3.1 Uma taxonomia em sentido contrário

A vontade de tornar a relação imagem e texto um dos lugares da especificidade dos quadrinhos leva esses autores a construir diversas taxonomias. Wartenberg também propõem uma estrutura alternativa para entender a relação e desafiar a posição que Mitchell sobre a “normalidade” na divisão de papéis entre os signos nos quadrinhos. Os textos, enquanto textos, aparecem nos quadrinhos em quatro tipos de função: como representação do pensamento ou da fala dos personagens; como narração, como elemento pictórico, ou como representação de efeitos sonoros.

No primeiro caso, o balão é a marca característica da representação de fala e pensamento dos personagens (humanos ou não). Como vimos, David Carrier (CARRIER, 2001, cap. 2), toma essa característica como uma das “essências” definidoras dos quadrinhos em um projeto definicional. Mas sua função no projeto mecânico pode ser vista como um símbolo que ocorre dentro do espaço pictórico criado pelo requadro e que não faz parte da representação pictórica do universo diegético. O balão é visto como um espaço linguístico capaz de representar tanto a fala singular ou coletiva dos personagens (uníssono) como o pensamento através das múltiplas caudas ou setas do balão. Todavia, o balão não precisa estar presente dentro de um requadro para que se entenda que se trata da fala ou pensamento dos personagens. A tira de Gary Trudeau, *Doonesbury*, por exemplo, se utiliza de riscos e setas que indicam a origem da fonte emissora do som, deixando os domínios do verbal e do pictórico em um mesmo plano semântico.

Em *The Filth* de Grant Morrison, Chris Welston e Gary Erskine (MORRISON; WELSTON; ERSKINE, 2002), encontramos ainda um uso metalinguístico singular e aparentemente “inadaptável” ou irreprodutível para outras mídias, que serve para explicitar melhor algumas das funções do texto através do balão. Há um personagem, Max Thunderstorne, que quando pensa, o habitual balão de pensamento, representado em forma de fumaça ou nuvem, e normalmente visto apenas pelos leitores, é visto também por outros personagens do universo diegético da história, causando uma confusão e a necessidade do leitor de revisar constantemente as páginas onde o balão de pensamento é diegético ou para-diegético. Morrison e companhia criam balões diferenciados, eles não recortam do tecido diegético uma porção de espaço onde um elemento estranho (as palavras), geralmente vistas apenas pelo leitor: eles jogam com as pressuposições do leitor e estão também visíveis para os personagens da trama. Max Thunderstorne torna evidente o fato de que o balão é tanto

informação em si (um espaço neutro dentro da diegese no qual se instaura o verbal), como contém informação (as próprias e particulares informações enunciadas dentro da diegese).

Em um segundo sentido, Max Thunderstone representa uma mudança de ontologia do balão: enquanto a imagem, por indução de perspectiva denota um universo tridimensional, o balão geralmente reconduz o leitor à superfície bidimensional da página. Mas os balões de Max também estão sujeitos ao mesmo regime de representação mimética (ao menos para os personagens e não para nós leitores, que ficamos desorientados quanto a correta inserção de plano do balão). Ao contrário do que deveria ocorrer no projeto especificista de Greenberg para a pintura, é a inscrição verbal que garante aos quadrinhos pequenas zonas de negação da ilusão da perspectiva e a recondução do meio à sua materialidade bidimensional e plana, recurso “anulado” pela presença diegética do balão em *The Filth*.

Figura 54– Imagem de *The Filth* de Grant Morrison e Chris Weston (2002)

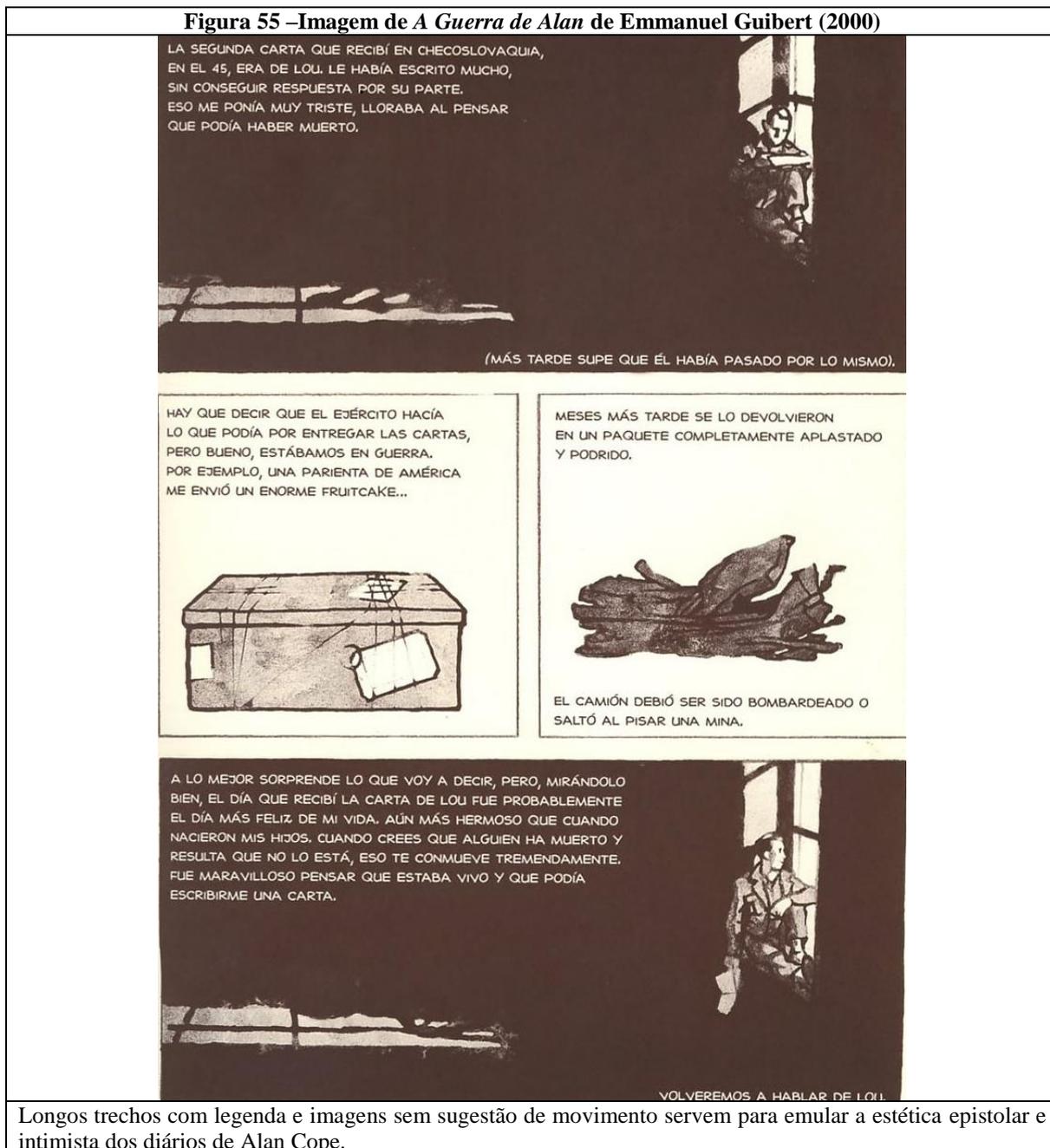


Em um típico jogo de metalinguagem, o personagem manipula formalmente as convenções do meio dos quadrinhos para construção de efeitos narrativos no universo diegético: seus pensamentos formam nuvenzinhas sobre a cabeça que podem ser vistas por outros personagens da história.

Por outro lado, como vimos no exemplo anterior de Gary Larson, *Far Side (Damned if you, damned if you don't)*, a fala de um dos personagens pode estar fora do espaço diegético-pictórico do requadro e mesmo assim fazer referência (por eliminação contextual dedutiva por parte o leitor) ao fato de que aquela porção e texto foi emitida por um dos personagens representados graficamente no interior do requadro – no caso, sabemos que a fala sob o requadro é do demônio com o tridente. Dado que o leitor de quadrinhos já tem um entendimento de que eles possuem uma estrutura ontológica na qual o texto é empregado para representar pensamento ou falas dos personagens descritos na imagem, alguns artistas usam recursos mínimos para representar como o texto deve ser interpretado, aumentando a exigência de sutura ou conclusão (*closure*) do leitor e tornando com isso, mesmo um *gag cartoon* da folha de entretenimento dominical dos jornais, uma peça de criptografia e um acordo entre interpretações e expectativas conflitantes: todo o efeito de desorientação (talvez insolúvel) pode estar assentado no ato de procurar por “quem, afinal, disse isso?”. Ao mesmo tempo que o uso do balão pode ser feito (e tem sido feito cada vez mais) de forma econômica, ele por si só, já serve como traço característico para identificar algo com pertencente ao universo, cultura ou gramática dos quadrinhos em outras mídias que se refiram a eles. Como veremos no próximo capítulo, os balões, juntamente com a referência à página dividida em requadros (layout) têm sido uma das formas que o cinema tem se utilizado para tornar cenas, personagens e momentos mais “quadrinísticos” ou pertencentes a uma “estética quadrinhos” (BURKE, 2015, cap. 4: *A comics Aesthetic*).

Wartenberg descreve uma segunda forma de texto nos quadrinhos: a narração ou comentário, geralmente dentro das legendas de texto. Textos muitos longos ou que tomam a dianteira na narrativa (*específica da palavra* de McCloud), tendem a submeter as imagens a funções subalternas e tornar o ritmo da narrativa bastante estático. Esse parece ser um dos motivos pelos quais Harvey não considera o *Príncipe Valente* de Hal Foster, como um autêntico “quadrinho”. Todavia, mesmo uma “limitação” formal pode ser manipulada em função de objetivos estilísticos. A *graphic novel A Guerra de Alan* (GUIBERT, 2000), por exemplo, explorou as longas legendas soltas na corpo das imagens para recuperar o tom epistolar e o aspecto corrido de um texto de diário particular das memórias do soldado Alan Ingram Cope durante a segunda guerra.

Figura 55 –Imagem de *A Guerra de Alan* de Emmanuel Guibert (2000)



Contrariamente, um uso extremamente ritmado e econômico do texto narrativo é obtido através da decupagem de porções de textos em diversas pequenas legendas distribuídas em quadros alongados ou panorâmicos, como em Frank Miller (MILLER; ROMITA JR, 2009). Benoît Peeters, no documentário *La rocambolesque histoire de la bande dessinée* (CHAPOTIER, 2015) afirma que uma das diferenças trazidas por Töpffer ao “inventar” os quadrinhos foi sua decupagem do movimento em diversos quadros. Similarmente, Miller traz como característica estilística, a submissão do texto à decupagem fragmentária das legendas, com um soberbo domínio de ritmo e intimismo da narrativa.

Figura 56– Imagem de *Demolidor o Homem sem Medo* de Frank Miller e John Romita Jr (1993)



As legendas são fragmentadas ao redor da página e pelos requadros acompanhando a oscilação paranoica do personagem falando consigo mesmo à medida que caminha e remói as lembranças do *bullying* sofrido na infância com o apelido de “Demolidor” (*Daredevil* no original).

A próxima forma do texto ser incorporado nos quadrinhos é chamada por Wartenberg de pictórica, quando o texto representa também a ocorrência de um texto dentro do universo diegético. A palavra “Army” na camiseta do personagem Leo da tira *Doonesbury* de 07 de

agosto de 2010 representa que a camisa que o personagem está usando naquele mundo contém de fato essa inscrição.



A última forma de texto nas HQs descrita na taxonomia de Wartenberg não é puramente linguística e nem tampouco puramente pictórica: trata-se da tradução de propriedades acústicas do mundo diegético representado. Um dos exemplos tornado popular em sua releitura é a pintura *Whaam!* de Roy Liechtenstein (1963), peça derivada de um quadrinho chamado *All American Men of War* (1962) de Grandenetti e publicada pela DC Comics. Tal como o uso de balões, o recurso a onomatopeias estilizadas é uma das características originadas nos quadrinhos, mas que sempre são usadas em outras mídias para se referir ou citar a estética HQ, como o já mencionado exemplo da onomatopeia “*Pow*” que migrou das HQs para séries de TV, como as o *Batman*.

Como as linhas de movimento, essas onomatopeias fazem mais do que dramatizar graficamente o som em um meio silente como as HQs, eles tornam a cena dinâmica, sendo geralmente utilizados ao lado de linhas de movimento (*speed lines*). Embora os quadrinhos não tenham como apresentar a duração direta do tempo, como a imagem-movimento do cinema, eles desenvolveram mecanismo gráficos únicos, como as onomatopeias, que, de uma forma menos indireta do que simplesmente colocar uma legenda com as inscrições “e então” ou “seguir”, funcionam como marcadores temporais em uma HQ.

⁷⁸ Imagem disponível em: <http://doonesbury.washingtonpost.com/strip/archive/2010/8/7> Acessada em 2/10/2017.

Figura 58– Imagem de *Whaam!* de Roy Liechtenstein (1963)



Liechtenstein se apropria de uma das criações específicas da linguagem dos quadrinhos, o texto como equivalente sônico assumindo as configurações gráfico-cinéticas do fenômeno que procuram emular.⁷⁹

O uso dos quadrinhos feitos por artistas como Andy Warhol e Roy Liechtenstein, que se apropriaram dos quadrinhos para expor suas ideias estéticas, merece um comentário digressivo aqui. Eles dividiram e dividem o mundo artístico dos quadrinhos. Pierre Steckx viu nessas apropriações uma melhora no reconhecimento artístico dos quadrinhos, “revelando as qualidades visuais, até então um segredo guardado da arte dos quadrinhos e também a justapôs com o trabalho de Picasso, Léger e Mondrian (COUPERIE apud GROENSTEEN; MILLER, 2013, cap. 8, Kobo Edition). Paul Gopnik viu nesses trabalhos a própria “salvação da indústria dos quadrinhos”. A alusão de Liechtenstein teria reinjetado ironia e repúdio ao realismo que grassava nos desenhos dos quadrinhos da época. Mas, os próprios praticantes e criadores discordam dessa visão otimista. Will Eisner já havia considerado o trabalho esnobe e Bart Beaty esclarece a má impressão deixada entre os criadores de quadrinhos, que entenderam as apropriações da *pop art*, como um reconhecimento de que os quadrinhos podem inspirar arte, mas não criá-la. Essa postura culmina com Art Spiegelman declarando que “Liechtenstein não fez mais pelos quadrinhos do que Andy Warhol fez pelas sopas”. Ele também desenhou uma página sarcástica para o *Artforum* em dezembro de 1990 no qual se lê: “Oh Roy, sua fina arte morta, esculpida em arte baixa morta... A energia verdadeira, formal, política e sexual na viva cultura popular passa despercebida por você. Talvez seja por isso que você é defendido por museus”.

⁷⁹

Imagem disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Whaam!> . Acessada em 28/10/2017.

Figura 59 – Arte de Art Spiegelman para *Artforum* (1990)



Página de Art Spiegelman para a revista de arte contemporânea *Artforum* em 1990.⁸⁰

Todavia o uso desse recurso dentro dos próprios quadrinhos já sagrou casos clássicos e paradigmáticos. Há um uso sutil e extremamente expressivo usado na edição #121 de *Amazing Spider Man* de 1973, na ocasião da morte da personagem Gwen Stacy, namorada do *Homem-Aranha*. Uma tradicional batalha de herói contra vilão termina com uma das mais comoventes histórias em quadrinhos, quando todos os leitores tiveram que voltar algumas páginas para conferir como e por que Gwen havia morrido: após ser atirada pelo vilânico *Duende Verde* da ponte George Washington, a teia do herói lhe alcança para amparar o

⁸⁰ Disponível em: <https://hyperallergic.com/114798/in-the-shadow-of-art-spiegelman/> acessado em 11/07/2017.

impacto da queda. Em um lance genial de “letreiramento” de Artie Simek, um pequeno “*SNAP!*” é colocado ao lado do pescoço de Gwen e passa praticamente despercebido, praticamente eclipsado pelo “*SWIK!*” da teia que havia se agarrado à sua perna, a onomatopeia que lhe antecede e está em cores mais quentes. E apenas quando voltamos para observar o acontecido percebemos que há uma leve crisperação de dedos, que sua cabeça está muito caída quando o Aranha lhe alça e que o próprio ato “heroico” de tentar salvar a amada, havia sido responsável pela fratura do pescoço de Gwen.

Figura 60– Imagem da história *The night Gwen Stacy died* (1973)



No documentário *Superheroes: A Never Ending Battle* (KANTOR, 2013), se descreve o impacto dessa história na cultura americana e no rumo ao amadurecimento dos quadrinhos: personagens de aventuras não morriam, mas a despeito do *comics code* ainda vigente, a equipe responsável pelas histórias do herói, peitou matar Gwen Stacy e também mostrar a violência e as drogas que assolavam Nova York na época. Descrita pelos fãs como a pior morte desde a morte de Kennedy na cultura americana, inaugura-se uma nova fase nos quadrinhos, representada iconicamente pelo sutil “SNAP!” do pescoço quebrado de Gwen.⁸¹

⁸¹ Imagem disponível em: <http://comicsalliance.com/tribute-death-of-gwen-stacy/> Acessada em 22/10/2017.

O uso onomatopéico do som também coloca toda uma gama de problemas para os tradutores, principalmente de Mangás japoneses. Muitos clássicos ocidentais optam por usar onomatopéias, como o *Príncipe Valente*, a decantada *Maus* (SPIEGELMAN, 2005), *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009), mas quase todos os gêneros de Mangá orientais, sobretudo japoneses, abundam no uso de efeitos gráfico sonoros. A língua japonesa possui uma grande variedade de onomatopéias inexistentes nas línguas ocidentais. *Giseigo* e *giongo* são as duas grandes categorias de onomatopéias que reproduzem graficamente sons reais, enquanto que *gitaico* representa estados psicológicos. Essa distinção se apresenta também na grafia, a língua japonesa possui dois grupos de caracteres, os do tipo *Hiragana* são usadas para sugerir barulhos internos como o mastigar, respirar e as batidas do coração. Enquanto que os do tipo *Katagana* são usados para os sons mais ríspidos que nos atingem de fora (PETERSEN, 2009).

Figura 61 – Imagem de onomatopéias para fenômenos mudos nas línguas ocidentais



A primeira imagem à esquerda temos um exemplo de onomatopeia para o movimento quieto ou lento (*noro noro*), ao lado à esquerda, uma onomatopeia para o inclinar-se humildemente para alguém (*peko peko*). A linguagem dos Mangas japoneses explora abundantemente esses sinais, muitas vezes, colocando-os em um sentido descendente, da esquerda para direita, ao contrário do sentido de leitura padrão da língua japonesa, da direita para esquerda. Isso acaba obrigando o leitor a cruzar a imagem com o olhar em ambos os sentidos, impedindo com isso a leitura rápida e a compreensão da situação com um único relance de olhos. Esse efeito que “alonga” a duração dos quadros se apresenta como um desafio à tradução para línguas ocidentais, baseadas não só em outro sentido de leitura, mas que tampouco possuem onomatopéias tão sutis.⁸²

Sendo assim, até mesmo eventos e situações que não produzem som naturalmente ganham expressão onomatopéica: *noro noro* marca o movimento quieto (o farfalhar de

⁸² Imagens obtidas em: http://www.thejadednetwork.com/sfx/browse/peko_peko/ acessada em 03/11/2017.

tecidos, por exemplo, o sentar-se com dificuldade), *peko peko* o inclinar-se humildemente em sinal de respeito. Há também uma gama de sinais específicos para coisas que fazem barulho efetivamente, mas que não temos onomatopeias ou não as temos singularizadas: um possível “tum tum tum tum” por si só não indica se tratar das batidas do coração, pois dependeríamos da interação com a situação desenhada para decifrar seu sentido – poderia se se tratar de uma criança brincando com um tambor, por exemplo. Nos Mangás, todavia, o sentido de um coração batendo é particularizado pela plasticidade do “*doki doki waku waku*”, que pode ainda ser reduzida retoricamente para um simples “*doki*”, usado geralmente para introduzir o som de uma única batida sincopada na cena, denotando apreensão e surpresa do personagem envolvido.

O Mangá *Akira* (OTOMO, 2017) é um caso paradigmático da “incomensurabilidade linguística” de onomatopeias. Ao ser traduzido para o inglês em 1998 pela Marvel ele teve sua rica iconografia traduzida (ou melhor, “destruída”) em caracteres latinos estilizados. Mas nesse processo houve um achatamento das sutilezas da iconografia original. Todos os sons onomatopeicos nos quadrinhos americanos têm o mesmo valor: se escritos de forma grande dentro do requadro, que é como eles aparecem no original, eles acabam parecendo todos muito altos e gritantes, como se todas as onomatopeias fossem como *Whaam!*. Aliás, as onomatopeias dos quadrinhos que se tornaram de uso correntes são quase todas de estardalhaço, golpes e batidas. Em um mangá um enorme *Doki!* (como na segunda figura da caixa de imagens abaixo) não significa necessariamente que a sonoridade é objetivamente alta: ela pode marcar apenas a empolgação subjetiva de um personagem na cena, apenas ele “sente” o som e preenche a cena com seu entusiasmo vivaz, esse som não acontece estridentemente nesse mundo, como a tradução literal pode dar a entender.

Figura 62– Diferentes usos de *doki doki* nos Mangás



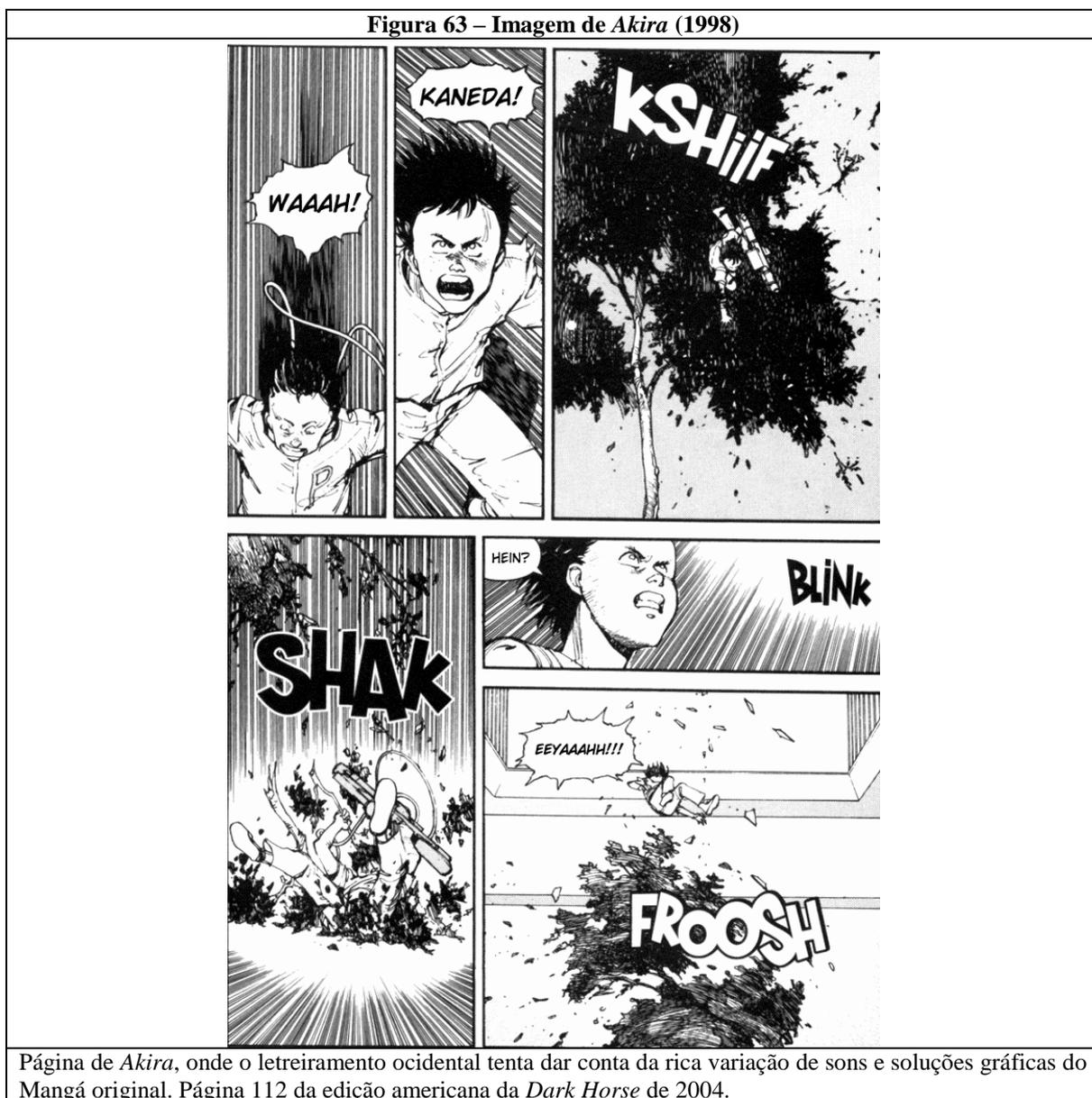
Traduções que respeitam o caráter gráfico aumentado equivalentemente esses caracteres perdem, portanto, as sutilezas de tipo objetivo, interno, externo que descrevemos acima. Uma das soluções para esse impasse foi manter as onomatopeias completamente no original, sem tradução, mantendo a identidade do visual, como na última edição de *Akira* (OTOMO, 2017) para o público brasileiro, mas com isso perde-se completamente a vaga chance de criar “equivalentes” para outras línguas: nosso repertório de onomatopeias gráficas se resume a sons “objetivos” e geralmente fortes, de movimentos bruscos e altos. Para se ter uma ideia da gama de possibilidades não realizadas na tradução, a versão americana de *Nausicaä do Vale do Vento* (MIYASAKI, 2006) optou por lançar um glossário para as 481 sons listados na obra, com 127 páginas, isso significa uma média de 3,7 sons diferentes por página.

Uma das consequências trazidas por essa riqueza de soluções gráficas para o som é que os quadrinhos são uma forma de leitura, mas eles resistem a uma leitura rápida, mesmo quando estamos ansiosos pelo desfecho de uma cena: precisamos breçar nossa pressa, porque a informação, ao contrário das linhas regulares da escrita tradicional, não está uniformemente e regulamente distribuída pela página. Os olhos devem ir não só adiante, mas voltar para trás todo o tempo, de forma a dar conta das linhas conflitantes de informação dividida em porções

⁸³ Imagens disponíveis em http://thejadednetwork.com/sfx/browse/doki_doki/ . Sem autor identificável. Acessada em 23/10/2017.

de imagem e de texto. A experiência do som é imbuída nas onomatopeias e precisa de uma leitura cuidadosa para dar conta do que é proposto. Os quadrinhos são idealmente lidos na velocidade do som graficamente representado, enquanto que os livros tradicionais são lidos na velocidade do olhar (*sight*). Enquanto que a subvocalização tende a desaparecer depois das fases iniciais de aprendizado da leitura, ela permanece e é reforçada pelas onomatopeias do texto. “Os leitores devem ser “ventríloquos” de si mesmos e performar as vozes e sons ali apresentados, isso porque eles “desejam o interno e sensório som dos quadrinhos, e lhes dão uma força inegável, porque compartilham sua própria presença vocal para fazer os quadrinhos ressoar próprio que os sons aconteçam e dão força a eles porque compartilham sua própria presença vocal para fazer a HQ ressoar (PETERSEN, 2009, p.164).

Figura 63 – Imagem de Akira (1998)



Página de Akira, onde o letramento ocidental tenta dar conta da rica variação de sons e soluções gráficas do Mangá original. Página 112 da edição americana da Dark Horse de 2004.

3.4 Além da oposição dos códigos: quadro níveis de tensões explicitados por Hatfield

A posição de Charles Hatfield segue na mesma direção dos teóricos anteriores, mas com um adendo: requisitar a prioridade no manejo das relações entre imagem e texto é pouco para os quadrinhos. A tensão entre códigos é apenas uma das quatro grandes tensões implicadas na leitura e interpretação de uma HQ. Seu leitor habitual é desafiado a resolver não só os diferentes tipos de relação entre os códigos de significação, ele precisa também encarar a tensão entre a imagem singular de cada requadro e as imagens em série que compõe a tira ou o layout da página; ele precisa resolver o impasse entre a sequência narrativa e a superfície da página, e de forma mais vaga, ele precisa conciliar a leitura como uma experiência que o liga a um universo diegético apenas parcialmente dado e o texto como um objeto material em suas mãos (cf. HATFIELD, 2005, p.36). Portanto, a proeminência de efeitos e qualidades na relação de signos está na periferia das possibilidades ainda mais complexas incrustadas nos mecanismos em curso no funcionamento dos quadrinhos.

Antes de avançar em cada uma dessas tensões é preciso contrastar a posição de Hatfield com a de outros teóricos, que veem no emprego do verbal nos quadrinhos algo mais próximo do cinema. Thierry Groensteen, por exemplo, parte da dominância da imagem sobre o texto e apoia sua posição em uma enunciação de Hergé, segundo o qual suas histórias eram como filmes, onde não haveria uma narração ou descrição propriamente dita e que toda importância dessas funções seria confiada às imagens, elas desempenham nos quadrinhos quase todos os papéis que cabem às palavras em um romance: apresentam cenários, personagens, ações e suas consequências. Apenas os diálogos propriamente ditos e o narrador onisciente precisam de recursos verbais, por isso Hergé considerava suas histórias “filmes sonoros”, onde a fala saíria graficamente da boca dos personagens, ao invés da dimensão sonora que mimetiza o verbal empírico e epifenômico no cinema (cf. GROENSTEEN, 2015, p.136).

Hatfield vê, inversamente, na atuação do verbal nos quadrinhos, laços mais estreitos de parentesco e contiguidade com o processo de leitura e escrita: seu artigo abre-se com uma epígrafe do desenhista Jack Kirby, onde se lê “tudo que tenho feito é escrever e tenho feito isso com imagens” (HATFIELD, 2005, p.32).⁸⁴ Se quisermos captar esse fenômeno de escrita

⁸⁴ Cf. “*I’ve been writing all along and I’ve been doing it with pictures*” (Tradução nossa).

e leitura singular que são os quadrinhos, nós precisaríamos, no entanto, superar diversas dificuldades em relação à leitura alfabética e linear tradicional. Isso porque, do ponto de vista do leitor de quadrinhos, o objeto que tem diante de si sempre se apresenta como um tipo fragmentado e instável, composto de múltiplas tensões nas quais várias formas de leitura e hipóteses de interpretação devem ser colocadas umas contra as outras, num processo dialético que demanda reincidentemente tanto julgamentos quanto suspensão de julgamentos, dialeticamente e a cada etapa.

A primeira grande tensão desse mundo fragmentado é aquela aludida desde as primeiras objeções à Mitchell: *a tensão entre códigos*. Mesmo que a tensão entre imagem e texto possa ser falseada ou ser um dos tropos comuns da divisão de signos fixada por Lessing em seu Laocoonte, a distinção entre o escrito e o pictórico ainda exerce uma força centrípeta na experiência de leitura: o leitor ideal de uma HQ que aqui estamos pressupondo não cessa de fazer distinções entre os dois códigos, mesmo que os quadrinhos se constituam a partir da premissa de desestabilização da distinção e dos papéis previamente assentados para cada tipo deles. Sem citar diretamente McCloud nesse contexto, Hatfield alerta para as múltiplas possibilidades de relação quando esses papéis se mantêm relativamente estáveis, como a glosa de um código por outro, a contradição, ou a ironia. Como já afirmamos ao falar da *graphic novel*, *A Guerra de Alan*, essa distribuição tradicional de papéis presta-se a usos metalinguísticos e estilísticos interessantes.

Hatfield toma um dos primeiros trabalhos do cartunista alternativo Chris Ware, *I Guess*, como estudo de caso de um uso metalinguístico e expressivo. Ware usa um dispositivo radicalmente disjuntivo entre os dois códigos, sustentando uma composição paralela entre o pictórico e o verbal, sem qualquer conciliação. A sensação é de que estamos diante de duas narrativas diferentes. Por um lado, *I Guess* é uma franca homenagem às histórias de super-heróis que faz paródia de sua estética visual dos anos 1930 e 40, principalmente de Joe Shuster, criador do *Superman* e C.C. Beck criador do *Capitão Marvel*. Mas a linha dos textos é um dos tropos das *graphic novels* contemporâneas: o uso extensivo da linguagem dos quadrinhos para lidar com memórias, auto ficção e autobiografias, a tendência confessional inaugurada praticamente com *Maus* de tornar os quadrinhos o “novo divã dos artistas”. Em *I Guess* Ware reconta suas inquietantes experiências de infância. Mas uma história jamais se submete a outra: as imagens do conto heroico informam e aprofundam a narrativa autobiográfica, enquanto que a narrativa autobiográfica investe os clichês das histórias de

super-heróis com uma ressonância peculiar, convidando o leitor a reconsiderar o psicológico apelo desse gênero.

Figura 64 – Página de *I Guess* e Chris Ware (1991)



Aproveitando da estética das HQs de super-heróis da era de ouro, Ware constrói sua narrativa construindo o conflito entre um cientista louco e um herói uniformizado, explorando os tropos do gênero. A complexidade dos sentimentos e relações é colocada no estilo simples e cartunizado dos heróis.⁸⁵

Todavia, as relações entre as palavras e imagens não são menos inventivas do que as contraposições de *símbolos contra símbolos*. Como já citamos os casos do trabalho de

⁸⁵ Imagem disponível em <http://thegreatcomicbookheroes.blogspot.com.br/2013/07/chris-ware-thrilling-adventure-stories.html> Acessada em 20/10/2017.

Hendrik Dogarthen em *Space Dog* (cf. 2.2.1.1), uma rica iconografia pode ser construída em substituição às palavras. Hatfield adiciona os exemplos de Eric Cartier, *Flip in Paradise*, obra que utiliza pictogramas para sugerir diálogos elaborados entre *Flip*, o personagem principal e os habitantes da ilha que visita. Em um deles, uma escabrosa barganha ganha corpo através de símbolos: se inicialmente sabemos se tratar de uma transação, a medida que os balões se acumulam, a ordem e o significado da conversação não aceitam apenas uma única interpretação linear. A tensão é formada por símbolos que funcionam tanto diegeticamente e símbolos que funcionam extra-diegeticamente. Temos de um lado símbolos que *mostram*, que representam de forma literal objetos e pessoas no mundo da ficção e de outros símbolos que *dizem* algo sobre essas imagens representativas de uma forma crítica.

Figura 65 – Imagens de *Flip in Paradise* de Eric Cartier (1990)



Geralmente os símbolos “mostrativos” são aqueles que estruturam o universo ficcional, enquanto que os que *dizem*, são símbolos responsáveis pela carga verbal, como os balões, as setas, e todos os ícones consagrados como típicos da mídia, como linhas e movimento, lâmpadas simbolizando *insights* repentinos, nuvens negras atuando índices de mau humor, grandes gotas de suor simbolizando constrangimento (herança dos Mangás), e tantos outros.⁸⁷ Mas o potencial para que os criadores levem essas divisões aos seus limites é

⁸⁶ Imagem disponível em: <https://engl623.wordpress.com/2009/02/27/an-art-of-tensions/>
Acessada em 24/10/2017.

⁸⁷ Uma abrangente catalogação dos estereótipos icônicos que se solidificaram ao longo da história dos quadrinhos e através das diferentes sociedades e culturas foi feita em *El Discurso del Comic* (GASCA; GUBERN, 1988). Os autores catalogaram repetições solidificadas para movimentos (por exemplo, personagens preocupados caminham em círculo e levantam alguma poeira), estados psicológicos (personagens que perdem a consciência tem pequenos “sensogramas” de configuração estelar, personagens com dor, têm estrelas surgindo ao redor da cabeça ou perto das linhas de movimento do ato que desencadeou o sofrimento), uma linha pontilhada saindo dos olhos até um determinado objeto ou ponto denota uma mirada atenciosa, etc.

grande, podendo colocar os símbolos enunciáveis como “mostrativos” e estruturadores também da ficção imagética, bem como de símbolos “mostrativos” atuando como diálogos e substitutivos de marcas dialógicas, desmoronando qualquer rigidez entre o *dizer* e o *mostrar* e entre imagens e símbolos alfabéticos (o que já vimos ser algo bastante flexível no idioma japonês e seu abundante uso de um repertório sofisticado de onomatopeias). A tensão entre o verbal e visual nos quadrinhos não só não se encaixa na atribuição estanque de papéis tradicionalmente determinados – mesmo quando mantidos como entidades ontologicamente diferentes, o uso irônico e estilístico das possibilidades de conjunção em um mesmo espaço permite largas possibilidades de mútua alteração e enfrentamento. E, por outro lado, a possibilidade de inversão de papéis se apresenta a todo tempo, fazendo do verbal, ocasião do pictórico, e vice-versa.

A segunda tensão ao qual se refere Hatfield é aquela caracterizada entre *a imagem singular de cada requadro e sequência delas na página* (tensão válida, obviamente para as obras ancoradas nos critérios da sequência, ausente, portanto, dos quadrinhos de um único requadro). Há dois planos de referência concorrente nos quadrinhos. As situações nos quadrinhos são geralmente decupadas em diversos requadros e cabe ao leitor conectá-los através do processo de conclusão (*closure*) ou sutura. Ambos os processos atuam tanto no nível dos códigos distintos (imagem e texto), quanto nos parâmetros de composição espaciais da página: é preciso intuir a relação entre texto e imagem dentro de um requadro, como é preciso intuir a relação de implicação entre as diversas imagens distribuídas na página, que precisam de costura e síntese.

Novamente um desvio da argumentação a partir de uma outra taxonomia de McCloud (MCLOUD, 2005, p.70) é valiosa. Analisemos os tipos de relação que McCloud discrimina quando sobre as relações possíveis que se dão de um quadro a outro (ele não aborda a relação entre imagens espacialmente distantes uma da outra, ou a sutura geral da página como um todo, ou a vetorialidade implícita em uma imagem única). Sua taxonomia nos fala da primeira relação de transição entre quadros, chamada de *momento a momento*, onde pouca sutura é precisa: uma cena é seguida de uma leve variação: uma personagem aparece em um requadro com olhos abertos, no seguinte com os olhos fechados, deduzimos, “ela fechou os olhos”.

Em seguida, há a relação entre *ação e ação*, onde dois momentos do mesmo ato são divididos em quadros contíguos: um jogador de baseball empunha um taco diante de uma bola em um requadro, no outro, surge uma onomatopeia que indica que ele atingiu a bola, realizamos uma conclusão imediata: “ele acertou a bola”.

Em a relação de *tema para tema* é mais exigente pois abarca mudanças de cenário, personagens e ações, preservando apenas a ideia: um corredor ultrapassa a linha de chegada em uma maratona, no quadro seguinte, uma mão prime o botão de um cronômetro: “sua vitória era acompanhada por outros?” “Ela foi cronometrada por algum motivo?” – Questões que envolvem a sutura geral da narrativa.

O mesmo alto grau de conclusão é exigido em mudanças de *cena para cena*, pois tanto o personagem, o ambiente e o tempo podem variar bastante: um homem de chapéu fala ao telefone, uma casa aparece no segundo requadro, “ele telefonava para lá?” Só saberíamos nos dedicando ativamente à leitura e costurando os requadros.

O mesmo se dá com a mudança de *aspecto para aspecto*, que costuma dar uma visão panorâmica de um lugar, de uma ideia ou de um ambiente: garrafas, restos de comida e cigarros em cima de uma mesa, entendemos se tratar de uma situação desorganizada, um casal discute no requadro seguinte: o ambiente é de desestruturação, de afetos carregados no ar. Mas, essa conclusão também depende de uma participação ativa do leitor.

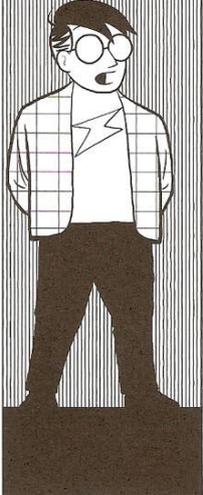
Por fim, McCloud nos fala do *non sequitur*, quando qualquer relação clara é impossível de se estabelecer entre duas imagens contíguas. Mas, a ausência de relação também é uma relação: algum sentido retórico ou estético acaba sendo construído pelo leitor.

Figura 66 – Imagem da taxonomia de transições entre quadros de McCloud em Desenhando os quadrinhos

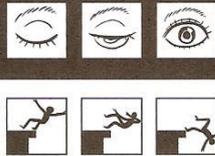
CONSIDERE O QUE VOCÊ DESEJA DE CADA PARTE DE SUA HISTÓRIA: VOCÊ QUER SALTAR ADIANTE PARA UM **EVENTO-CHAVE**? QUER PISAR NO FREIO E CONCENTRAR-SE EM **MOMENTOS MENORES**? QUER CHAMAR A ATENÇÃO PARA **DIÁLOGOS** E **ROSTOS**?

DEPENDENDO DE SUA RESPOSTA, VOCÊ DESCOBRIRÁ QUE CERTOS TIPOS DE **TRANSIÇÃO ENTRE QUADRINHOS** PODEM DAR CONTA DO RECADO MELHOR DO QUE OUTROS.

ESSAS **TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO** VÊM EM **SEIS VARIEDADES***, QUE INCLUEM:



1. MOMENTO A MOMENTO



UMA ÚNICA AÇÃO RETRATADA EM UMA SÉRIE DE MOMENTOS.

2. AÇÃO A AÇÃO



UM ÚNICO SUJEITO (PESSOA, OBJETO ETC.) EM UMA SÉRIE DE AÇÕES.

3. SUJEITO A SUJEITO



UMA SÉRIE DE SUJEITOS ALTERNANTES DENTRO DE UMA ÚNICA CENA.

4. CENA A CENA



TRANSIÇÕES ENTRE DISTÂNCIAS SIGNIFICATIVAS DE TEMPO E/OU ESPAÇO.

5. ASPECTO A ASPECTO



TRANSIÇÕES DE UM A OUTRO ASPECTO DE UM LUGAR, IDÉIA OU ESTADO DE ESPÍRITO.

6. NON SEQUITUR**



UMA SÉRIE DE IMAGENS E/OU PALAVRAS APARENTEMENTE NÃO RELACIONADAS E ABSURDAS.

* VEJA *DESENHANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINAS 70 A 89, PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE AS SEIS TRANSIÇÕES.
 ** EM LATIM, "NÃO SE SEGUE" (N. DO T.).

Uma das muitas “essências” definidoras dos quadrinhos é a conclusão (closure) com a qual o leitor faz a sutura das informações ausentes entre os quadros, apesar de frisar a sequência lógica causal e linear nesse processo de transição, a taxonomia de McCloud ajuda a entender a complexidade de relação entre os signos na mídia HQ.

A taxonomia das relações entre quadros de McCloud demonstra que a sutura entre imagens próximas não precisa exatamente do verbal para ocorrer: a produção de sentido, de transcurso da ação, independe de palavras. Todavia, em sequências de imagens que exijam um grau de conclusão e sutura muito altos, se deixadas a mercê das relações entre imagens

simplesmente, o socorro do verbal pode ser necessário para uma sutura não ambígua ou mais instantânea, como no uso de legendas auxiliares de tempo (“logo depois”) e espaço (“enquanto isso”). De outro modo, alterações bruscas de conteúdo diegético entre quadros podem gerar suturas do tipo *non sequitur* indesejáveis.

Em *Ace Hole, Midget Detective* de Art Spiegelman (SPIEGELMAN, 1977), vemos que apenas a narrativa verbal mantém coesas as imagens desconexas da história. Mas, o verbal só precisa socorrer a polissemia incontrolável do visual nesses casos particulares, de demanda de conclusão exacerbada e encadeamento apagado, em geral, a própria relação das imagens em “solidariedade icônica” são capazes de produzir sentido e exigir sutura e conclusão por si mesmas. Muitos artistas pressupõe um leitor versado na linguagem e as intervenções verbais de transição (enquanto isso, logo depois) são hoje economicamente usadas – os leitores são treinados visualmente também pela linguagem cinematográfica, que dispensa condução verbal das transições na maioria das vezes (elas eram mais comuns no cinema mudo). Ou seja, mesma que as imagens possam ancorar-se mutuamente sem auxílio do verbal, as palavras podem servir de *condução* de sentido entre as imagens em série, por motivo de ênfase ou por pressupor leitores pouco treinados na linguagem elíptica dos quadrinhos e do cinema. A dependência do verbal para a sutura das imagens é mais questão de estilo e público alvo do que uma regra geral da composição das HQs.

Figura 67 – Fac-símile de *Ace Hole, Midget Detective* de Art Spiegelman (1977)



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

Em *Ace Hole, Midget Detective* é o verbal a única constância narrativa que mantém coesa a construção da história.⁸⁸

A próxima tensão abordada por Hatfield é aquela entre *sequência e a superfície*. Na maioria dos casos, as imagens sucessivas dos quadrinhos são colocadas de forma contínua em uma superfície maior da página. Cada superfície é responsável pela organização das imagens em um todo de unidades discretas, chamadas de requadros. Cada requadro é, portanto, um fragmento de um momento de uma sequência diegética (antes, depois, aqui, acolá, subjetivo, objetivo, etc.), e a soma dos requadros que compõem a organização da página é uma visão panorâmica atemporal em um *design* gráfico (a prancha). Mesmo que artistas mais conservadores simplesmente adotem uma composição mais tradicional, de manter os quadros uniformes e em quantidade regular de página a página, esse é um recurso semântico estilístico com várias implicações para a sutura geral da história. Há assim uma tensão entre a sequência em que se encontram os requadros e a totalidade gráfica do todo no layout (prancha) da página.

⁸⁸ Imagem disponível em: <https://comics.ha.com/itm/memorabilia/comic-related/art-spiegelman-ace-hole-midget-detective-signed-numbered-edition-25-250-apex-novelties-1974-/a/121119-14702.s> . Acessada em 28/10/2017.

Benoît Peeters (PEETERS, 2003) classifica as possibilidades de estruturação da prancha em quatro categorias: *convencional*, quando os quadros são de formato rigorosamente constante; *ornamental*, quando a organização estética tem primazia sobre quaisquer outras considerações; *retórica*, quando as dimensões do quadro submetem-se àquilo que narram ou descrevem; e por fim, *produtiva*, quando parece que é a organização da página que dita os rumos da história. Para ele, como para outros teóricos como Pascal Lefrève, a escolha de layouts regulares pode denotar uma má influência do cinema (que comporta todos os frames dentro de um esquema padrão e invariável do mesmo tamanho da tela) e uma preguiça do criador em ousar composições que valorizem as possibilidades expressivas do meio. Todavia, composições de página com um número regular de quadros e todos os quadros do mesmo tamanho servem para dar um ritmo repetitivo à narração: composições regulares podem assumir funções retóricas. As coletâneas de tirinhas e as próprias tirinhas dão uma ambientação de uma situação regular, eternamente retomada a partir de temas diferentes que reafirmarão as idiossincrasias dos personagens: a *Mafalda* de Quino sempre causará constrangimento, assombro, indignação e indagação ao mundo adulto no intervalo de três ou quatro quadros singulares.

Além da exploração contrapontística do layout regular em obras como *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009), Hatfield menciona um outro exemplo do uso dessa grade para o adequado efeito de repetição feito por Linda Perkson e Dean Haspiel em *Waiting (Keyhole #1, 1996)*. Com a intenção de dar um clima de rotina repetitiva e maçante vivida por uma garçonete frustrada, a configuração regular confere um ritmo constante das atividades da personagem: apenas um dos quadros de cada sequência é modificado para marcar que ela está atendendo um outro cliente que faz a mesma questão que os demais. O layout rígido reforça, por si só, o tédio e frustração da personagem. O layout regular, todavia, é também ocasião de outro tipo de enfrentamento com a trilha verbal dos quadrinhos.

Figura 68– Imagem de *Waiting* de Linda Perkson e Dean Haspiel (1996)



Linda Perkson e Dean Haspiel manipulam o layout regular para fins retóricos.

Se a composição regular pode imprimir um ritmo constante à história (de forma intencional e consciente ou desleixada e preguiçosa) a inclusão do verbal pode alterar a distribuição de ritmos (ou sobrepor um ritmo alternativo) dentro da prancha (cf. a página do

Demolidor de Frank Miller mencionada acima, com a fragmentação do texto em pequenas porções de legendas). Enquanto a percepção das imagens é quase global e quase sempre simultânea, o percurso dos signos verbais é mais lento e gradual. Um pedaço de texto faz com que nos demoremos um pouco mais em um determinado requadro em um layout rígido e regular, afinal, tanto o texto dos balões como o das legendas são as únicas garantias de que dispõe o compositor da página de que o leitor terá que ali se demorar:

A presença ou ausência de texto, o eventual parcelamento de um enunciado verbal em vários balões, a distribuição dos balões por um número equivalente ou menor de quadros (quando não estão agrupados dentro de um mesmo quadro), a alternância de diálogos e recordatórios: são muitos os elementos que contribuem para imprimir ritmo – e duração – a uma sequência narrativa de páginas (GROENSTEEN, 2015, p.141).

O mesmo já foi dito por McCloud (cf. 2.2 Imagem 34), ao analisar como o tempo transcorre em diferentes durações caso adicionemos ou não uma trilha verbal de balões e legendas a uma determinada sequência ou dentro de um quadro. Cada personagem vive o tempo de duração da leitura de seu balão. Balões e legendas longe da fonte de enunciação causam um efeito de pausa, suspensão ou silêncio entre as trocas verbais. Ou seja, a adição do verbal não dota a imagem na HQ de algo que ela não poderia, em princípio, resolver por meio das diferentes configurações de página (ritmo, ancoragem, condução, sutura), mas adiciona camadas sobre camadas dessas soluções (uma página de layout regular pode ser alterada ou contraposta por uma distribuição irregular de legendas e balões, uma página estruturada de forma produtiva, pode ser preenchida com intercalações verbais repetitivas e regulares).

A última tensão abordada por Hatfield já mencionamos ao falar do balão: o leitor tem uma experiência dos quadrinhos como janela ao universo em questão, ao mesmo tempo que é “reterritorializado” o tempo todo para a presença empírica da página impressa (ou tela digital) onde se dá sua experiência. Os balões têm sempre uma função desmistificadora da ilusão de perspectiva espacial da representação mimética das imagens. Geralmente da mesma cor (branca) da superfície de impressão, ele abre um “buraco” bidimensional na realidade tridimensional ali representada por imagens. Ele denuncia a planaridade do meio, do objeto físico que ali se encontra e resiste à transparência. Em quadrinhos mudos, essa dimensão é sempre frisada pela necessidade de manipular o meio, virando as páginas ou apertando botões que as façam deslizar a nossa frente.

Ao atribuir a manutenção de papéis tradicionais para as funções do verbal e do visual nos quadrinhos, estaria Mitchell inteiramente equivocado em sua avaliação?

3.5 Scott McCloud: hibridez, lugar do confronto da imagem e texto e os papéis tradicionais de cada signo

McCloud é portador de uma posição ambígua quando falamos de imagem e texto. Ele é *a priori* um crítico da visão dos quadrinhos como híbridos. Baseado em sua definição, de que eles são essencialmente imagens pictóricas e outras justapostas em uma sequência deliberada de forma a transmitir uma ideia ou causar um impacto no leitor, (1) ele vê as palavras como *não necessárias* para os quadrinhos, ele os vê como um meio eminentemente visual e não verbal. (2) Por outro lado, McCloud defende uma genealogia particular para eles. Nessa genealogia a mídia aparece como “o local de confronto de sistemas simbólicos que há muito tempo haviam se distanciado, mas que agora estariam reconciliados” (cf. Imagem 14 seção 1.3.2.2 MCCLOUD, 2005, p.149). Em suma: parece contraditório que os quadrinhos sejam apenas *acidentalmente* compostos de palavras e imagens, mas que ao mesmo tempo eles representem *necessariamente* o choque de palavras e imagens, como em nenhum outro lugar. Isto é, os quadrinhos apenas acidentalmente são compostos da mescla de imagens e palavras, mas quando o fazem resolvem um problema cultural e ontológico que estava suspenso por toda a história da humanidade.

(3) Por fim, e de maneira mais sutil, McCloud incorre uma outra incoerência, os quadrinhos são o local onde o verbal e o visual se encontram na busca de seu inverso significante: as imagens são mais conceituais e não meramente adorno e exemplificação do texto, o texto é sensível, é frase de imagens. Os quadrinhos seriam o local de transformações dos signos. Mas McCloud não leva essa ideia às últimas consequências. Em outros trechos do mesmo livro ele dá a entender que aceita sim a atribuição de papéis tradicionais e estanques para a palavra e o texto nos quadrinhos: o já mencionado caso da aceitação do papel das imagens como passivas e dos textos como informação a ser decodificada (cf. 1.3.2.2 – figura 12). Hatfield (HATFIELD, 2005, p.37), percebe essa incoerência na posição de McCloud.

Os motivos pelos quais os defensores de programas especificista e (geralmente essencialistas, como McCloud) abraçam a tese de que os quadrinhos não são uma mídia híbrida, parecem claros: por um lado, o mecanismo de produção de sentido e narração pode funcionar sem o auxílio do verbal, como fica mais claro nos quadrinhos mudos, mas a negação da hibridez também satisfaz os ideais de pureza, de exclusividade de efeitos e características que podem diferenciar e valorar os quadrinhos diante de outras artes. Desse

primeiro aspecto não nos alongaremos mais. Basta mostrar que ele está em desacordo com o segundo ponto de McCloud: (2) os quadrinhos como ápice do choque entre imagem e texto.

Já a tese dos quadrinhos como local de confronto merece um comentário adicional. McCloud nos fala de um movimento crescente nas artes e na cultura que se torna mais visível a partir do século XIX. Nesse período seria perceptível uma tendência da linguagem escrita em direção às imagens, e das imagens para o significado, para a abstração representativa, típica da linguagem escrita, numa curiosa inversão de papéis. A pressuposição de McCloud (McCLOUD, 2005, pg. 127 e 142), é de que os primeiros símbolos linguísticos ainda guardavam muitas semelhanças empíricas com o representado, pois descendem das figuras, da primeira forma de representação da realidade. As figuras são imagens que possuem um nível de abstração menor que os símbolos ou ícones que surgiriam posteriormente. Na escrita egípcia antiga, por exemplo, os hieróglifos estavam bastante próximos do que buscavam substituir na realidade, eram ícones pictóricos ou semi-pictóricos e mantinham certa semelhança ainda com as figuras. As primeiras palavras escritas eram na verdade figuras estilizadas. Tal herança pictórica da escrita ainda se observa, por exemplo, em escritas como a árabe e chinesa. Mas em geral, a abstração cada vez maior de seu passado icônico transformou os hieróglifos em alfabetos, a forma de representação simbólica que marca apenas o som e que perdeu praticamente qualquer semelhança com o aspecto visível das figuras que lhes antecederam.

Para McCloud, movimentos artísticos como o expressionismo, o futurismo, o dadaísmo, o cubismo, o expressionismo abstrato, o neoplasticismo e o construtivismo, representavam a tomada da representação por imagens pelo abstracionismo icônico. Uma tal situação pode ter desdobramentos previsíveis: se a escrita vai se tornando cada vez mais sensível e imagética e as imagens se tornando cada vez, conceituais e abstratas, elas iriam colidir em algum momento nesse processo de buscas inversas. A conclusão de McCloud é de que existe uma mídia na qual essa colisão é explorada de forma tão rica e abrangente como em nenhuma outra: os quadrinhos modernos.

Se o cinema pode ser visto como a concretização técnica de ambições antecipadas por pensadores que buscavam tornar “móveis” e “visuais” seus pensamentos, os quadrinhos, representam o local de encontro, o ponto de culminância entre sistemas simbólicos que se procuram após milênios de caminhos opostos. Pois eles representariam a possibilidade de relacionar de maneiras inauditas as combinações de palavras e textos, de radicalizar a busca do visual e do sensível pela linguagem e da abstração e significado das imagens. O

surgimento dos quadrinhos é capaz de nos trazer imagens que dizem e textos que mostram: dizem concomitantemente ao mostrar e mostram concomitantemente ao dizer.

Mas são realmente os quadrinhos o ponto de culminância entre sistemas simbólicos antagônicos que se atraem? Não estamos sobrecarregando a “desconhecida arte popular” dos quadrinhos com preocupações e responsabilidades que lhe são alheias?

Talvez haja realmente um otimismo entusiasta nos poderes e possibilidades dos quadrinhos. Mas não seria a primeira vez que os quadrinhos causam empolgação. Encontramos já em seu suposto “criador” Rudolphe Töpffer (1799-1946) ao inaugurar suas “*histoire en estampes*”, a celebração, entre irônico e entusiasta, de sua própria criação: “trata-se de uma invenção, de uma descoberta, uma dessas pequenas coisas, tão grandes como outras com as quais hoje em dia nós mudamos a face do universo e o futuro da humanidade” (Tradução nossa, *apud* GROENSTEEN, 2014, p.5). Em outros momentos, numa carta de janeiro de 1846, ao chargista francês Cham, seu melhor imitador, prenunciava: “à respeito do que seja a caricatura, ou grande parte dessas histórias em estampas tais como eu as tentei, estimo que seja um gênero bem novo, onde há ainda muito a colher” (PEETERS, 2003, p. 6 - tradução nossa). E, apesar de descrever seu trabalho com algum desdém (“garatuja”), priorizando em vida a publicação de seu trabalho literário, estava ciente do que havia produzido e das possibilidades que surgiam à sua frente. Como já dissemos, teorizou sobre a própria criação em “*Essai de Physiognomie*” (1845) e protestou indignado, contra falsificações e imitações medíocres que passaram a ser publicadas em Paris pelo editor Aubert: “ele não só me falsificou, mas com suas tolices, que ele não cessa de publicar e associar às minhas em seus anúncios, ele corre o risco de matar o gênero, e com o gênero, a espécie”.(GROENSTEEN, *idem*, *ibidem*).

Não só seu “criador” prefigurou grandes possibilidades com o que via diante de si. Seu otimismo foi compartilhado à época por ninguém menos que Goethe, que ao conhecer uma de suas histórias assim ajuizou:

São muitas absurdas (*As aventuras do doutor Festus*), mas seu talento e criatividade refulgem; em grande parte é completamente perfeito; demonstra o quanto o artista poderia conseguir caso se ocupasse de temas menos frívolos e trabalhasse com menor precipitação e mais reflexão. Se Töpffer não tivesse diante de si um texto tão insignificante, inventaria coisas que superariam todas as nossas expectativas.(Goethe, *apud* KUNZLE, 1973, p.52)

O entusiasmo de McCloud e companhia, no entanto, pode ser criticado de muitas maneiras. Thierry Groensteen alerta que aqueles que fazem dos quadrinhos local de encontro

e conflito do verbal e visual, alimentam os seus detratores, pois, eles passam a ser vistos como híbridos e bastardos (GROENSTEEN, 2015, p.17). Se essa é uma crítica demasiado externa e sequer toca no coração do problema (afinal, a ópera também é uma arte híbrida por natureza e indiferente às acusações de bastardia), internamente, é novamente Dylan Horrocks que questiona a precisão da genealogia da linguagem de McCloud.

Para Horrocks, a relação entre palavras e imagens é mais complexa do que o sugerido. McCloud ignora o papel da palavra falada, que pode anteceder as figuras e os pictogramas. Em uma versão alternativa, pode traçar o desenvolvimento do uso de signos, demonstrando como o visual, o falado, o gestual, o musical, o escrito e outras linguagens cresceram todas paralelamente em um processo constante de retroalimentação. As palavras foram cunhadas como representações verbais de técnicas pictóricas, assim como muitas ferramentas pictóricas tentam recriar palavras retoricamente.

Horrocks segue pontuando que até mesmo as grandes passagens de períodos artísticos feitas por McCloud não são suficientemente acuradas. Durante o final do século XVI e início do século XIX, a literatura e os artistas visuais mantiveram aceso um debate sobre a poesia pictórica a pintura literária, isto é, havia já muita mistura entre as artes (como sempre houve) em curso. Teóricos e artistas ouviriam com desdém a pressuposição de McCloud, de que “palavras e imagens foram se apartando tanto quanto era possível”. Como bem pontua Mitchell, esse foi exatamente o período de Blake e o auge da caricatura política ocorrido entre 1780 e 1790. Portanto, fazer dos quadrinhos o local de confronto ideal do verbal e do imagético, pode ser apenas uma história pretenciosa com a qual McCloud encanta o mundo artístico (*art world*) dos quadrinhos e constrói sua retórica em prol da especificidade da mídia, mas uma ficção em termos de história da arte.

Mas, o segundo ponto (os quadrinhos são o local de confronto) talvez só seja construído porque McCloud abraça o terceiro: ele retoma o tropo dos papéis passivos desempenhados na decifração da informação visual “recebida” pela imagem e no papel ativo da informação “percebida” das palavras, que demandariam decifração. Nós já mencionamos que as imagens também carregam muita codificação abstrata e simbólica, tal como concebemos as dificuldades da linguagem com palavras, mesmo quando aparentam ser “superficialmente” apenas representativas, elas não possuem qualquer transparência imediata de uma suposta percepção passiva: “todas as imagens requerem conhecimento de competências e assunções culturais antes de serem corretamente entendidas” (PERRY

NODELMAN *apud* HATFIELD, 2009). É preciso ir adiante e acionar a desconstrução que opera Mitchell na tomada literal da divisão de papéis entre os signos.

Em *Iconology*, Mitchell (MITCHELL, 1984) analisa não só como literatos e artistas visuais abraçam a divisão de papéis instaurada por Lessing (aceitando a designação da espacialidade para as artes plásticas e visuais e a temporalidade para as palavras), mas também como essa divisão é metafórica e pouco substantiva, confundindo diversos aspectos em um só.

Analisada detidamente, a tese de Lessing abarcava ao mesmo tempo a recepção, o meio e o conteúdo da obra: a leitura, por exemplo, se dá no tempo, os sinais usados são inscritos em uma sequência temporal e os eventos representados ou narrados ocorrem no tempo da ação. Há uma homologia entre meio, conteúdo e processo de decodificação. O mesmo se dá com as artes visuais. O meio consiste de formas dispostas no espaço, essas formas representam corpos e suas relações no espaço e a recepção do meio e da mensagem se dá instantaneamente, sem tomar um tempo considerável. A tese de Mitchell é que se separamos cada um desses contextos perceberemos que a tese de Lessing (e suas modernas revisões) não se sustentam, perceberemos também que na verdade todas as mídias são *a priori* mistas: uma mídia ou arte não é só espacial ou temporal, mas desde sempre espaço-temporal, concomitante e irremediavelmente. Resultado próximo da posição de Noël Carrol, que diz que cada meio é complexo em seus constituintes e seus efeitos e que os argumentos especificistas tentam vê-lo como simples ou unidimensional.

Por exemplo, há um esforço em debelar o temporal das artes visuais (como em Greenberg, renegando o narrativo da pintura, por exemplo), e simetricamente, em tornar o espacial como algo simplesmente metafórico, no caso da literatura. Mas, submetido a um escrutínio rigoroso, a divisão não se sustenta e o próprio Lessing, o “pai” da divisão, concede ambos os pontos quando tenta antecipar críticas aos princípios assentados no *Laocoonte*. Escreve Lessing:

Contudo, todos os corpos não existem apenas no espaço, mas também no tempo. Eles perduram e podem parecer diferentes e se encontrar numa outra relação em cada momento de sua duração. Cada uma dessas aparições momentâneas e relações é o efeito de uma anterior e pode ser a causa de uma sucessiva e, assim, como que o centro de uma ação. Consequentemente, a pintura também pode imitar ações, mas apenas alusivamente através de corpos (LESSING, 2011, p. 195).

Portanto, as chamadas “artes espaciais” podem se tornar temporais indiretamente, por sugestão, através dos corpos ou formas, que existem também no tempo. E no que tange a escrita, a ressalva de Lessing é também colocada:

Por outro lado, as ações não podem existir por si mesmas, mas dependem de certos seres. Na medida em que esses seres são corpos, a poesia também expõe corpos, mas apenas alusivamente através das ações (idem).

Um dos fundamentos da especificidade midiática, a divisão de papéis rígidos entre signos e seus domínios de representação, não passa, portanto, de uma questão de grau e não de gênero. Num primeiro nível, o da representação, há ainda signos “mais” aptos a dispor de ações no tempo ou corpos no espaço, mas no nível das inferências indiretas, a distinção entre signos não mais se sustenta. A questão está, no final das contas, entre representações primárias ou representações secundárias, diretas ou indiretas. As imagens representam a ação e o tempo indiretamente, mas elas também o fazem em relação aos corpos. As palavras representam os corpos mais alusivamente do que representam a ação, mas ainda assim indiretamente. Isso porque todo signo é *per se* uma representação indireta: essa é sua condição de signo, ele não “presentifica” objetivamente a ação ou corpo representado por um processo de invocação verbal ou confecção pictórica. A representação de corpos é apenas mais “fácil” para a pintura ou para as imagens. A representação de estados psicológicos internos não é impossível para elas, apenas mais “difícil” ou se utiliza de signos “menos” convenientes para tanto (como veremos em nossa análise da *graphic novel Talco de Vidro*, logo a seguir). Mas, se todas as representações são representações indiretas, a questão especificista é apenas de grau, não de natureza.

As categorias de espaço e tempo com as quais Lessing cria a teoria dos signos adequados na pintura e na poesia, no visual e no verbal, e que se estende por uma gama de artistas e teóricos até os dias atuais, é uma teoria que trata da economia dos signos, da diferença entre direto e indireto, do trabalho “fácil” ou “difícil”. Não se trata de uma rigorosa diferenciação de tipo ou de natureza, isto é: a separação dos domínios próprios a cada domínio de signos é questão de grau de esforço – seja do esforço exigido ao decifrar uma obra ou de produzir a representação na obra. A diferenciação tem muito mais peso avaliativo, nas emissões de juízos sobre os resultados finais do trabalho, do que capacidade de erigir barreiras ontológicas. A distinção entre signos visuais e verbais se mantém, mas não por decorrência da natureza mesma destes signos, mas por decisões sobre como abordar cada um dos tipos de signos.

Mas, conduzir a divisão entre símbolos à condição de critério avaliativo não melhora a posição de Lessing e dos defensores da especificidade: jamais poderíamos recomendar ou subscrever que os artistas confinassem sua criatividade expressiva aos signos mais “fáceis” e diretos. O valor que reputamos a muitas obras consiste, muitas vezes, no valor oposto, no grau de esforço que temos para decifrá-la ou produzi-la: “de tudo escrito, amo apenas o que se escreve com o próprio sangue...” (NIETZSCHE, 2011, p. 40).

Noël Carrol também aprofunda as consequências desse argumento para a avaliação e fundamento de programas estéticos. A pedida por especificidade, por exemplo, na teoria do cinema de Arnheim, tem uma ambiguidade insolúvel: cada meio tem um caráter distinto, concebido tanto em termos de *limitações* como em termos de *possibilidades*. Para Arnheim, a limitação de um meio como o cinema deveria ser explorada criativamente de forma a maximizar sua especificidade: “a estratégia era então descrever a diferença entre a imagem que obtemos quando olhamos para o mundo físico e as imagens em movimento percebidas na tela. Essas diferenças poderiam então ser apresentadas como a fonte de expressão artística” (ARNHEIM, 1974, p.155).⁸⁹ Isto é, as limitações são na verdade possibilidades criativas. Mas se falamos de especificidades em termo de *limitações*, esse conselho é completamente inócuo: não há como fazer um meio ou signo fazer o que literalmente não pode fazer, ou representar o que empiricamente não pode representar. Logo, aconselhar os artistas a explorar as limitações de seu meio é um conselho trivial e tautológico: “não faça com um meio, aquilo que ele não pode fazer” – um slogan completamente vazio.

Todavia, já vimos que Mitchell deixa claro que não estamos falando de impossibilidades absolutas, que não é inviável que a pintura represente ações ou as palavras, corpos, que eles apenas o fazem mais indiretamente. Então, se a pedida por especificidade quer dizer apenas que não se deve fazer o que não se pode fazer, é uma perda tempo e energia avisar os artistas disso: se algo é impossível, então jamais será executado. Por exemplo, o conjunto escultural do *Laocoonte* representa uma ação mesmo que seja impossível para a escultura se mover. Nem a estátua nem o artista tentaram imprimir movimento à escultura. Ele simplesmente projetou a impressão de movimento, como reconhece Lessing, através da escolha do melhor momento a ser congelado, de forma a sugerir continuidade da ação com seu passado e seu futuro e sabido desfecho. Nada de impossível é feito do ponto de vista

⁸⁹ Cf. “The strategy was therefore to describe the differences between the images we obtain when we look at the physical world and the images perceived on the motion picture screen. These differences could then be shown to be a source of artistic expression (Tradução nossa)

físico ou lógico. Portanto, se lermos a especificidade e a divisão de signos em termos de limitações, a tese é simplesmente trivial: não faça o que não for lógico ou fisicamente realizável, o que já é a situação *a priori* dada (CARROL, 1996, p.10).

A leitura, todavia, não melhora se pensarmos as limitações do meio em termos de *possibilidades* e explorações estilísticas. Se o slogan da especificidade for “aspire apenas os efeitos que são *possíveis* no seu meio”, caímos no mesmo problema das limitações: se algo for literalmente impossível, não será executável. Mas se por “possibilidades” se construa uma indicação para que os artistas procurem realizar aquilo para o qual seu meio tem “poderes especiais” ou aquilo que pode ser alcançado com mais facilidade e pouca resistência, o mandamento estilístico seria “faça apenas o que pode ser feito com facilidade ou menor resistência”.

Scott McCloud (MCCLLOUD, 2005, p.42) insinua no mínimo duas vezes o conselho da facilidade. Inicialmente, em seu livro de receitas criativas, ele aborda a questão da maior facilidade das palavras em transmitir informações pontuais e precisas: a especificidade das palavras é justamente a de atingir a própria clareza descritiva. O conselho chega a partir de uma pergunta em forma de desafio: tente dizer algo bastante preciso e singular usando imagens, tente dizer, “ei, vejam, é Kelly Donovan, irmão gêmeo do cara que interpretou Xander em Buffy, a Caça Vampiros, além de Humphrey Bogart usando uma máscara de Freddie Mercury e um robô duplicata do ex-secretário geral da ONU Boutros Boutros-Ghali” (MCCLLOUD, 2007, p. 30). A patente dificuldade de seu exemplo não é apenas uma descrição do que *pode* cada signo (vimos que a questão é de grau), mas insinua-se como uma *prescrição* sobre o que *devemos* fazer com as palavras e o que devemos fazer com as imagens em função da suposta “*facilidade*” que cada um desses códigos possui para representar determinada coisa.

Figura 69 – A “facilidade” que cada tipo de signo tem para representar determinados conteúdos
McCloud (2007)



AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A KELLY DONOVAN
(VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

30

Mesmo proclamando os quadrinhos como o local privilegiado de embate e da transformação dos signos visuais e verbais, McCloud reitera seguidas vezes posições onde se defende o papel tradicional atribuído para cada um dos domínios de representação. Acima, a escrita é confiada a responsabilidade pela descrição mais acurada (MCCLOUD, 2007, p. 30)

A segunda “indicação” de McCloud nos lembra que não esperamos que o leitor de quadrinhos se identifique com paisagens e objetos, razão pela qual ambos são geralmente desenhados de forma realista, para dar impressão de peso e textura. A verdadeira identificação que se quer é com os personagens. É por isso que eles são desenhados de forma ideal ou icônica, com baixa saturação de dados, onde podemos “nos projetar de corpo e alma” e investir nossa subjetividade. Enquanto que os cenários (como em *Tintin* de Hergé) apresentam

a textura do estilo realista. Um conselho estilístico hipotético, baseado nessas “propriedades” da mídia seria: “confie o investimento subjetivo dos personagens à sua caracterização icônica, não tente fazer com que o mundo interno seja resolvido em paisagens e cenários externos”.

Figura 70 – A facilidade dos quadrinhos em captar o subjetivo através da caracterização icônica dos personagens, McCloud (2005)



Todavia, mesmo sem aderir à medida de sangue da estética nietzschiana, seria difícil justificar um programa estético calcado na menor resistência ou na abordagem mais fácil dos temas e materiais. Seria como dar uma versão artístico-programática ao célebre *dictum* de Wittgenstein ao final do *Tractatus*: “sobre aquilo que não se pode falar, deve-se calar” (Aforismo "7", WITTGENSTEIN, 1994, p.281). Em outras palavras, não tente dizer o que não pode ser dito, respeite os limites da sua linguagem. Mas, há muitos motivos para se discordar desse tipo de conselho criativo.

Se a divisão entre os signos é de grau e não de natureza, ela passa a ser muito fraca para sustentar uma decisão estilística desse tipo. Em segundo lugar, há outras filosofias do estilo (e muitas obras) que apostam na direção contrária. Deleuze, por exemplo, deixa claro em diversas passagens que é justamente na tentativa de fazer um meio ou linguagem dizer o que não pode que se sagram os verdadeiros inventores: é forçando uma dada linguagem a dizer aquilo para qual ela não se presta (até então) que se revelam os criadores de estilo. Há uma fórmula-frase que se repete diversas vezes ao longo de sua obra e que foi inspirada em Proust (PROUST, 2010, p.385), segundo o qual “Os belos livros são escritos em uma espécie de língua estrangeira”. A tarefa do escritor de estilo a partir daí é concebida como a criação de

“uma língua estrangeira dentro da língua”, ou “falar a própria língua como um estrangeiro”, fórmulas que se fazem presentes repetidas vezes, principalmente em *Kafka por uma literatura menor* (DELEUZE; GUATTARI, 2014), e *Crítica e Clínica* (DELEUZE, 1997). Há variantes destas como as expressões “cavar um buraco na língua”, “forçar a sintaxe”, e fazer a língua “gaguejar”, ou cada vez que fala sobre o que significa ter ou criar um estilo, como no *Abecedário* (“S” de Estilo, BOUTANG, 1995).

A característica saliente dessa proposta de “criar uma linguagem de segunda ordem dentro da língua” é que ela se dá principalmente pela destruição e decomposição da língua materna: “a melhor maneira de defender a língua é atacá-la”(DELEUZE, 1997, p.15). E que na maioria das vezes esse processo é descrito como se estivéssemos levando a linguagem a ultrapassar seus limites: “Perfurar buracos para ver e ouvir o que está escondido por trás” (*idem*). Ou ainda: “A língua estrangeira não é escavada na própria língua sem que toda linguagem por seu turno sofra uma reviravolta, seja levada a um limite a um fora e um avesso que consistem em visões e audições” (*idem*). Diante dos limites, Deleuze apostaria num trabalho sobre a linguagem para fazê-la dizer o que não pode ser dito, ou mostrar o que só poderia ser dito. É justamente na dificuldade e resistência do meio que se revelam os grandes criadores de estilo.

Mas, também existem obras que desrespeitam os limites do seu meio e trabalham a partir de princípios opostos àqueles tradicionalmente assentados para seus signos. A *graphic novel Talco de Vidro* (QUINTANILHA, 2015) do brasileiro Marcelo Quintanilha, por exemplo, desafia a distinção de McCloud sobre o investimento subjetivo em paisagens objetivas e ambientes externos. Nela se investe diversos estados naturais e paisagísticos em atmosferas emocionais que nos ajudam a ver (e sentir) o mundo interno da personagem principal, Rosângela.

Sobre aquilo que não se pode falar deve-se calar, mas apenas quando não se sabe fazer a linguagem gritar, assoviar, ou piar dolorosamente.

3.6 *Talco de Vidro*: a conquista do verdadeiro sorriso ou a morte

Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2015, p.167) nos propõe quatro aspectos envolvidos em uma HQ. Há, no mínimo, quatro aspectos imbricados, quatro camadas de sentido percorridas simultaneamente pelo leitor competente; quatro marcas deixadas por

artistas ambiciosos: os quadrinhos são primeiramente *enunciáveis*, são também *descritíveis*, são *interpretáveis* e em função das outras funções, *apreciáveis*. *Talco de Vidro*, do brasileiro Marcelo Quintanilha (QUINTANILHA, 2015), é um magistral exemplo do entrelaçamento simultâneo dessas dimensões e um excelente estudo de caso para compreendê-las.

Inicialmente, os quadrinhos, com toda arte narrativa, mobilizam *enunciações*: o personagem *x* fez *y* em *z*. A HQ diz coisas sobre personagens em situações, tanto quanto o cinema e a literatura o fazem. *Talco de Vidro*, por exemplo, nos fala de Rosângela, uma dentista classe média que vive em um bairro nobre em Niterói. Casada com Mário, um médico bem-sucedido que exerce em sua vida a extensão natural do protecionismo paterno: lhe dá o que materialmente uma pessoa de classe média espera da vida. Ela tem dois filhos e dirige um consultório dentário. O segundo na verdade, o primeiro havia sido montado pelo próprio pai quando se formou. Conhecemos o seu tipo: Rosângela é uma bem-nascida que leva uma invejável vida para os parâmetros burgueses.

A fissura em seu mundo se abre pela existência de uma sombra, sua prima Dani: pobre, suburbana, cujo pai não a bajula nem presenteia. É na verdade um bêbado inveterado que a constrange juntamente com o resto da família. Enquanto Rosângela ganha um carro do marido no aniversário, vemos Dani se espremer com a família dentro de um Fiat velho. Se Rosângela é casada com o pródigo Mário, Dani, hoje divorciada, se casou cedo para fugir do pai. Se Rosângela vive bem com Mário, Dani se separou após sucessivas brigas com o marido, em uma delas, recebeu uma indelével cusparada na cara.

Dois destinos tão opostos em uma mesma família forçam uma comparação. Diante da abundância de benesses que a vida lhe deu, Rosângela tem todos os motivos para apiedar-se do destino da prima: carro, marido, filho, profissão, tudo isso lhe permitiria uma posição vantajosa. Ela sente que poderia se sentir superior em relação à prima, há motivos objetivos para isso. Mas esse sentimento simplesmente não vem: a prima é muito mais bela que Rosângela.

A prima é dona de um sorriso altivo, de quem não se deixou abalar com nada que já tinha vivido. Isso intriga Rosângela: suas realizações profissionais, seu marido, seus filhos – pesos consideráveis em sua balança sentimental – parecem leves e ineficazes diante desse sorriso. Ela entende que a beleza da prima, simbolizada por um sorriso perfeito, que só ela como dentista é capaz de perceber, a impede de sentir a superioridade natural e devida sobre ela. Rosângela decide então jogar ao mar todos os acessórios do seu bem-estar, todo a mobília fajuta que carrega. Primeiramente se separa, consciente do fato de que nunca amou o marido.

Em seguida, abre também mão da guarda dos filhos, em seguida do consultório dentário e passa a viver uma vida liberada de amarras. Usufrui então da condição de solteira, dos pequenos romances ocasionais e da alegria efusiva das festas. Até que por fim se cansa.

Figura 71 – Imagem de *Talco de Vidro* Marcelo Quintanilha (2015)



Rosângela fica então deprimida, não conseguiu rir como a prima nem quando se libertou de suas amarras. Ela cogita voltar para o marido, mas ele já está com outra, prepara-se para reatar sua vida profissional, troca de penteado, mas enquanto dirige o carro de volta ao cabeleireiro, imagina ter visto a prima e seu fatídico sorriso de relance por um carro que passava no sentido oposto na ponte Rio Niterói. Imagina que a prima está tão feliz porque está grávida. Num impulso tresloucado, decide jogar o carro contra a murada. Vemos no último requadro o automóvel mergulhando em direção às águas, seguido de seu último pensamento: “Eu pensei em você Mário. Eu Pensei em você até o último instante”.

O que impressiona na narrativa é justamente a escolha do objeto. Quintanilha nos traz um drama urbano, próximo e emocionalmente pesado implodindo a visão dos quadrinhos como leitura leve e infantil, suporte para aventuras fantásticas e inverossímeis. Mas a *forma* como trabalha seu objeto também é digna de nota: os quadrinhos não apenas dizem, mas o fazem de um modo todo particular. Dizem com imagens que mostram o que está sendo dito, que nos fazem sentir como incidia a luz do sol sobre o personagem principal quando se dirigia a uma determinada ação. Suas imagens nos dão detalhes sobre o tipo de roupa que usava e

⁹⁰ Imagem disponível em: <http://www.iluminerds.com.br/a-inveja-e-o-recalque-em-talco-de-vidro-de-marcello-quintanilha/> Acessada em: 25/10/2017.

que tipo de olhar ele lançou ao horizonte: há uma experiência perceptiva simulada, que coloca o que simplesmente foi dito ou narrado dentro de um impacto sensível visual.

Chegamos à camada *descritível* da obra: se podemos achar simples ou fantástico o conteúdo enunciável de uma HQ (um homem ganha superpoderes após ser picado por uma aranha radioativa), o aspecto descritivo torna esse mesmo enunciado não só crível, como também plástico e até mesmo palatável. Se em nome da uma maior interioridade psicológica da literatura, podemos achar as narrativas dos quadrinhos externas, superficiais na exploração dos motivos, é porque não reconhecemos seus meios particulares de alcançar o interior e o vivido.

Em *Talco de Vidro* se constrói uma disjunção entre o conteúdo textual das legendas – que remete à distância da terceira pessoa e do narrador onisciente – e as imagens, que nos trazem a perspectiva de primeira pessoa. Há um vai e vem de elipses espaço temporais para dar conta do fluxo emotivo perceptivo desgovernado de Rosângela. Logo na primeira página ela aparece na cama em três quadros sucessivos, deitada e pensativa. Corta para um abajur. Quadro seguinte: uma imagem do mar. Fecha para uma panorâmica espremida de um centro urbano. Passa para o interior de um carro. Volta pra Rosângela pensativa na cama: estamos em sua mente. Naquela situação antes de nos levantar, quando “pensamos em tudo e em nada”.

Por mais que esses quadros de eclipse e dedução concentrada quebrem a linearidade da ação imediata entre os quadros vizinhos, eles não produzem associações do tipo *non sequitur*, remetem antes a noção de “entrelaçamento”, do mesmo Groensteen (ibidem, p. 153), onde a consistência narrativa não se estabelece apenas entre quadros vizinhos e contíguos em uma mesma página, mas entre quadros que se alternam em longas elipses espaço temporais através de páginas distantes: se saltamos de Rosângela na cama para uma paisagem da praia deserta, ou um abajur em *close*, é porque esses quadros fogem ao realismo da ação: são metáforas, percepções subjetivadas do mundo interno de Rosângela. A questão ao qual se propõem a responder não é o que acontece agora, mas sim, como será sentir um tipo de inveja que nos paralisa? Resposta: como contemplar perdidamente uma praia deserta cheia de sol da sacada de uma janela alta após descobrir que a felicidade do outro nos faz infeliz.

Essa mesma solução descritiva da obra atua em outro nível. Como mencionamos na seção anterior, Scott McCloud nos lembra que não esperamos que o leitor de quadrinhos se identifique com paisagens e objetos, razão pela qual ambos são geralmente desenhados de forma realista, para dar impressão de peso e textura. A verdadeira identificação que se quer é

com os personagens. É por isso que eles são desenhados de forma ideal ou icônica, com baixa saturação de dados, onde podemos nos projetar de corpo e alma. Seria mais fácil manter a divisão assim.

Mas *Talco de vidro* percorre o caminho inverso e investe justamente na “afetivização” das paisagens e fenômenos da natureza. O mar, seguido do barulho em onomatopeia das ondas, aparece desde a primeira página, entrecortando seu fluxo de pensamentos e suas neuroses. O destino final de Rosângela se interpõe nas sequências contínuas, constitui um “chamamento das águas” dentro da história, uma imagem que surge em momentos que precipitam crises emocionais: página 31, quando fica intrigada com os segredos da prima (que pressentindo sua inveja quer esconder dela sua vida sentimental). Página 74, quando sente nojo do marido e depois decide se separar. Página 94, quando presente a felicidade escondida da prima revelada pela tia. Página 116, quando descobre que o marido já está com outra. Página 132 quando decide retomar a vida e a última página, quando ela se joga ao mar.

Figura 72 – Talco de Vidro e a “afetivação” das paisagens



⁹¹ Imagem disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/a3dnep/dez-perguntas-que-voce-sempre-quis-fazer-para-um-discipulo-da-terra-plana Acessado em 25/10/2017.

O mesmo McCloud (ibidem, p.102) nos diz que quadros como esses onde não há diálogos, legendas e nenhuma indicação de tempos de duração dentro da diegese da história, são quadros que se fazem sentir durante os quadros seguintes: carregamos o drama interno de Rosângela por toda narrativa, como paisagens não resolvidas, vertigens atemporais, ondas que rebentam na praia. A intermitência das águas pode ser ouvida, seu significado emocional permeia a história, mesmo sendo as HQs um meio eminentemente mudo, as emoções intensas de Rosângela entram em modo de marulho, de ressaca, de espuma inútil e repetitiva. O mundo externo se torna metáfora do mundo interno de Rosângela: estamos em sua cabeça e o mar derrama-se furiosamente sobre a areia, ela sente seu mundo desmanchar-se, como as vagas marítimas que ecoam na história.

Passemos ao nível seguinte: a combinação do que a HQ diz (o drama de Rosângela) e mostra (seu mundo interior) suscita múltiplas associações. Tanto de nível ideológico, como simbólico, tanto conscientemente, como não, tanto nos leitores como nos criadores. A HQ, como todo produto cultural, possui conteúdos “envelopados” que pedem desenvolvimento e digestão. Nesse sentido, ela é também um *interpretável*: somos capazes de dar saltos hermenêuticos e associar uma HQ com algo que ela não efetivamente disse ou mostrou em sua superfície justamente porque ela é rica em implícitos. Sejam eles valores velados ou defendidos abertamente por seus personagens, seja a codificação visual de sensações, de toda forma uma HQ sempre mostra mais do que mostra e diz mais do que diz.

De partida, percebemos que o drama de Rosângela é pretexto para uma arguta investigação existencial das relações entre desejo e inveja. Basta ver crianças na creche ao redor de uma caixa de brinquedos para perceber que o desejo humano é um desejo sobreposto, indireto e perverso. Só os animais se satisfazem com as próprias coisas. *Daseins*, seres projetivos como nós desejamos coisas, mas na justa medida em que outros também as desejem: desejamos o desejo do outro, desejamos por tabela. Um carrinho quebrado ganha a preferência ante qualquer outro brinquedo novo e brilhante, bastando apenas que a primeira criança se interesse por ele; um ex namorado preterido volta a despertar ciúmes, assim que sua vida romântica tome novo alento. Rosângela queria que Dani desejasse sua vida, mas é ela quem deseja a vida da prima.

Ela percebe que diante da beleza de Dani é ela quem se sente pobre, humilhada e suburbana. Sua salvaguarda interior, sua narrativa pessoal, se construía fragilmente a partir das desgraças e infelicidades vividas pela prima: pobre, divorciada, com uma cusparada do ex marido escorrendo pela cara. Na cama, onde pensa sobre isso e coloca todas as vantagens

peçoais em uma pilha imaginária com a qual se compara com a vida da prima, uma montanha deveria separá-las: como não poderia se sentir vingada socialmente por aquilo que a natureza havia lhe aprontado?

Mas, sua matemática interior não consegue ir adiante nesse raciocínio. Se a felicidade da prima lhe torna infeliz, a infelicidade da prima não a faz feliz. Dani nunca deixou de ser bela, nem de ter aquele belo sorriso. Se ao menos a prima conseguisse trazer na cara as agruras que passou, ser bela, mas sofrida, ser bela, mas humilde, Rosângela fecharia sua conta, estaria quites com vida, poderia usufruir do que tem em paz.

Mas o problemático sorriso vale mais do que todos os seus bens em sua contabilidade sentimental: não importa quantas desgraças sucedam à prima, não importa quão bem afortunada seja Rosângela: enquanto o sorriso da prima for tão branco, belo e desinibido, Rosângela permanecerá feia, acanhada, maltrapilha e inferior. Se somar as vantagens pessoais diante da prima não lhe traz conforto, ela decide subtrair: precisa destruir aquele sorriso. Em seu consultório, onde trata de graça os dentes da prima (mais um trunfo, mais uma humilhação sobre ela), Rosângela sente-se tentada a arruinar a alvura do sorriso com uma obturação deixada propositadamente visível. A prima, no entanto, impede-lhe de saborear sua vileza. Diz que a tia anda mais tranquila e Rosângela se apressa em saber os motivos. Descobre que Dani está com um novo caso e ameaça recomeçar a própria vida.

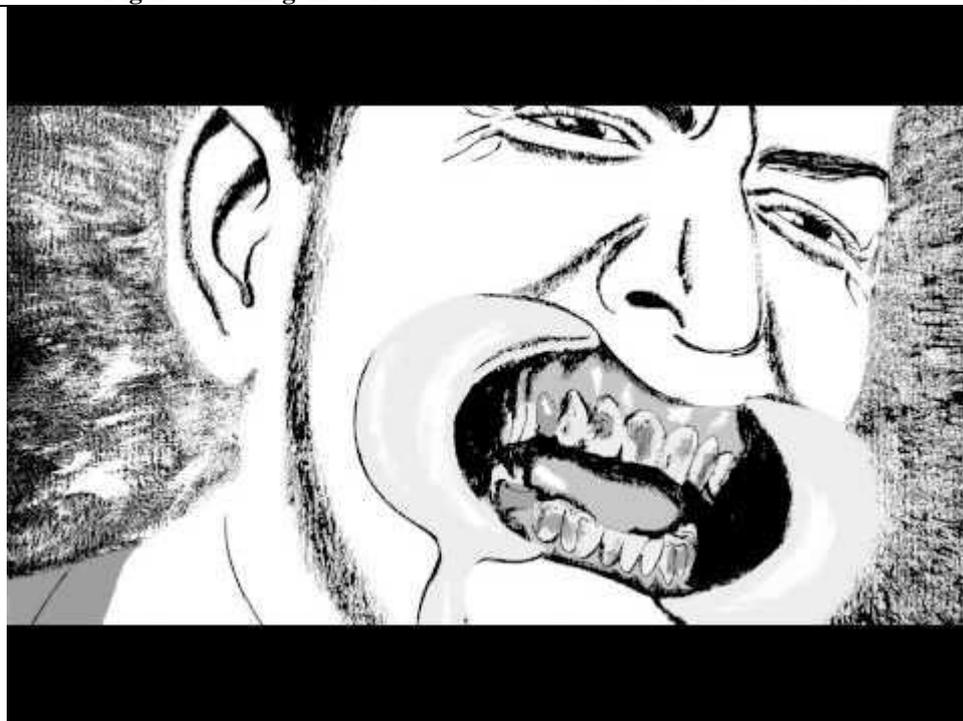
A contabilidade de Rosângela desmorona de vez: se nem na desgraça Dani perdia aquele sorriso, o que iria fazer agora, quando poderia viver uma vida menos infeliz, quando poderia, agora com motivos reais, ser até feliz? O brilho dessa felicidade poderia cegar. Rosângela não poderia mais subtrair aquele sorriso, nem se arruinasse a boca da prima, como efetivamente imagina. Sua matemática perversa tenta então somar. Imagina que precisa conseguir rir daquele jeito também. Se ela abandona o consultório e destrói a própria vida, é porque julga que seu sorriso poderá surgir a partir de ruínas também – tão triunfante e desenvolvido como o da prima, que ri apesar de toda desgraça pessoal.

Mas o sorriso de Rosângela não vem: ela sorri, mas por pouco tempo, sorri, mas a prima não está por perto para enfim lhe cobiçar. Sorri, como na página 131, quando se julga curada da depressão, mas é um riso de desespero, forçado, bizarro, uma contorção de canto de boca. Não o alvo e triunfal sorriso de Dani.

Despeito, inveja e regozijo interior com a desgraça alheia – a tão humana *Schadenfreude*. Só por isso a obra de Quintanilha já valeria como investigação emocional. Mas há também uma dimensão social que traveste esses achados psicológicos em uma

verdadeira sociologia dos afetos: a sensação natural de superioridade que a classe média tem em relação às pessoas mais pobres. Essa não é uma “tese” a ser enunciada. Se o for (quase) todos negarão de boa consciência. Quintanilha deixa claro não é uma verdadeira sensação, mas um bloco confuso delas: a classe média não se *sabe* superior, ela se *sente* superior. Tanto que o mais abjeto nesse caso não é a habitual má consciência pequeno burguesa, como tematizada nos filmes *Aquarius* (2016) e o *Som ao Redor* (2013), ambos dirigidos por Kleber Mendonça Filho. O mais repugnante são os que não se envergonham de seus privilégios e os ostentam de boa consciência, os que são simplesmente felizes em ser abastados (ou, num grau de paroxismo ainda maior: os que defendem e justificam seus privilégios).

Figura 73– Imagem de *Talco de Vidro*: o sorriso horrendo de Mário



Após suas crises, Rosângela não consegue mais ver o sorriso satisfeito e abastado do marido.⁹²

Nesse sentido, Rosângela surta porque o sorriso da prima não lhe permite a vivência culpada ou despreocupada de sua superioridade social: ele lhe furta seu papel no mundo em que vive. O sorriso de Dani é uma fissura no seu plano simbólico e em sua auto percepção. Há uma passagem exemplar, quando Rosângela caminha transtornada pela multidão (pg. 109) e percebe como se de repente não fosse só sua prima que pudesse ser mais feliz que ela, como se sua condição invejável estivesse à disposição de todos. Como se o seu carro estivesse ao

⁹² Imagem disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tofSrydtGk> Acessada em: 25/10/2017.

alcance de todos (Rosângela é um estudo de caso, na medida em que sabemos do desconforto gerado entre as classes do Brasil quando, “viajar de avião” pareceu estar à disposição de todos). Para Rosângela tudo correria bem se aquele sorriso não existisse: ela saberia quem era e o valor do que tinha. Aliás, todos saberiam.

O reluzente sorriso da prima é ainda a chave para ela perceber como outro sorriso, o do marido, que lhe parece subitamente horrendo e deformado. Não porque o seja objetivamente, sabemos que Rosângela sente o sorriso do marido assim, mais do que o vê objetivamente deformado. Ela percebe que Mário, o generoso marido, é um burguês de consciência limpa. Que fala de negócios, vantagens e empreendimentos sem qualquer pudor. Como todo bom burguês, ri um riso à toa, um riso postiço, não conquistado sobre as agruras ou apesar delas, mas um riso herdado com a boa vida.

Mário se torna subitamente horrendo aos seus olhos porque Mário não tem fissuras simbólicas, não teme nenhum sorriso fantasma de um primo mais pobre que venha lhe assombrar a boa vida. Mário simplesmente ri com o que tem e sem mais. Rosângela sabe que ele jamais poderia entender o que significava o riso suburbano e remido da prima. O riso de quem se atrasa porque anda de ônibus. De quem espera na parada, de quem dorme na rua, de quem não possui nada. Diante desse riso, sustentado apesar de tantas dificuldades, o riso bem abastado de Mário e da própria Rosângela só pode parecer um riso deformado e gratuito. Um riso pútrido, riso de acompanhamento, um retesamento facial entre um champanhe e outro. Mário e os amigos gargalham e escancaram todos os dentes por negócios bem concretizados. Se, quando Rosângela decide se matar, pensa justamente em Mário, não é porque o ame, mas porque diante da derrota inevitável para a prima, agora “grávida”, só lhe restará sorrir como Mário: um riso hedonista, um riso de consolação, um riso de desespero. Rosângela sente (não sabe) que é preferível morrer a esbanjar essa contorção falsa de novo no canto o rosto.

Mas isso é motivo para se matar? Podemos nos indagar. Ora, e desde quando o suicídio é questão de motivos? É isso que a obra deixa claro. A impalpabilidade dos motivos e das divagações de Rosângela não são nada perto do que vive a prima, são leves como talco. Mas a leveza tem seu peso, seu perigo. Realizada socialmente e ainda assim sucumbir diante da felicidade da prima, a torna ainda mais fraca aos próprios olhos: a prima, mais bela, mais forte, não se importaria com tão pouco – ela não se importa sequer com tudo o que tem Rosângela e ainda assim sorri. Ela, feliz *com* pouco, Rosângela infeliz *por* tão pouco... É sua fraqueza que transforma algo tão leve em algo mortal e cortante. Sua fraqueza incurável que transforma talco em vidro...

Por fim, a soma porventura feliz desses três aspectos torna as HQs um *apreciável*: há um deleite em cada quadro, de como ele diz, mostra e abre-se para múltiplas interpretações. Assim como há um deleite no tempo que levamos para digerir cada uma das três funções e o prazer do arremate, quando encerramos a leitura e percebemos onde todos aqueles quadros estavam por fim nos levando. Se os três primeiros aspectos por assim dizer estão “inscritos” nas imagens, esse último é que emerge da interação com o leitor e depende de nós para completar suas lacunas. É uma propriedade emergente. O *apreciável* de uma HQ não está simplesmente nela e depende do público para reconhecê-lo. Mas, tampouco podemos dizer que o *apreciável* está lá porque simplesmente o colocamos, arbitrariamente, o objeto há que fazer por *merecer* nossa apreciação, ele está lá em potencial, a espera de leitores que se entreguem a interação com a obra, que se engajem nela e possam extrair a riqueza dos três aspectos anteriores. Se a análise crítica dessa obra tem alguma razão é facilitar essa apreciação.

Um grupo de teóricos e exemplos particulares de obras atuou na direção de responder à provocação de Mitchell na abertura desse capítulo, de que os quadrinhos sejam uma mídia que “reitera os papéis tradicionais atribuídos a signos verbais e visuais”. Nossos esforços aqui foram em direção contrária. Mas, a negação do “conservadorismo semiótico” pode nos dar a impressão de que seja exatamente esse o lugar para investir na especificidade dos quadrinhos, seu “vanguardismo semiótico”. Mas, o movimento entre especificidade e hibrididade é pendular, ambas as imagens exercem pressão sob auto concepção dos quadrinhos concomitantemente: a tese da especificidade no projeto mecânico também é negada em diversos níveis. Se voltarmos à sua formulação explícita em McCloud, percebemos que (1) derrubada distinção entre os signos espaciais e verbais, não só os quadrinhos passam a ser híbridos, como as demais mídias também passam a sê-lo. A segunda tese especificista de McCloud, a de que “os quadrinhos seriam o local de enfrentamento dos códigos” tampouco se sai melhor: é uma afirmação sem lastro na história das artes, já havia um longo debate sobre a poesia pictórica e a pintura literária, bem antes de Töpffer e seu *Histoire de Mr. Jabot* em 1833 houve o período de Blake e o auge da caricatura política, ocorrido entre 1780 e 1790. Não há, portanto, qualquer antecedência histórica dos quadrinhos nesse sentido. A única maneira de salvar a pretensão especificista seria entendê-la como um programa ou recomendação estilística, do tipo que recomenda que os artistas explorem as limitações ou possibilidades intrínsecas do meio.

Mas nem assim a pedida especificista se sairia melhor: recomendações para que os artistas se atenham ao que pode fazer sua mídia ou façam o que parecer mais fácil em relação a ela são tautológicas e contrárias ao que os “criadores de estilo”, para usar a noção de Deleuze, fazem efetivamente. No caso dos quadrinhos, um exemplo de artista tentando expandir e não se ater aos limites da mídia pode ser visto no desafio da “efetivação” das paisagens de Marcelo Quintanilha em uma obra como *Talco de vidro*. Um exemplo que, de outro modo, também desafia um dos *tropos* da especificidade defendida em outro terreno, o literário: não só a literatura e os romances são capazes de captar as desventuras internas de um personagem e mergulhar em sua psicologia profunda. Os quadrinhos, como meio rival, também se mostram capazes de rivalizar com o literário e tentam tornar um conteúdo complexo (os sentimentos ambíguos de inveja e da perversão) em assunto “mostrável” e “abordável” por expedientes artísticos. A especificidade e os projetos puristas parecem, como sempre atrativos, mas no projeto mecânico, também se mostram insustentáveis em suas pressuposições.

4. O PROJETO MECÂNICO: AS ESPECIFICIDADES DOS QUADRINHOS NAS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS

Nesse capítulo desenvolveremos o embate entre especificidade e hibridez no projeto mecânico de forma indireta. No capítulo anterior, o debate sobre a relação entre imagem e texto como lugar do diferencial dos quadrinhos nos levou a analisar seus elementos internos em interação (o balão, o requadro, o texto das legendas, etc.). Nesse capítulo sugerimos que a mesma ambição do projeto mecânico (entender os elementos da mídia em atuação) é acionada quando a atuação desses elementos se depara com o debate trazido pelas adaptações de quadrinhos para o cinema, tópico central desse capítulo.

Abrimos esse debate demonstrando que, se o argumento de Mitchell no capítulo anterior nos desobrigava da necessidade de comparar artes distintas para encontrar signos distintos em atuação, existem, no entanto, ocasiões em que essas comparações se apresentam, como é o caso da adaptação. As imagens de especificidade aparecem justamente nos argumentos contrários a essas adaptações, que enxergam nos quadrinhos signos próprios que se recusam à transmediação ou quando o fazem atuam de maneira diferenciada. O hibridismo vem à tona novamente ao pensarmos porque, na aurora do século XXI, os quadrinhos se tornaram a fonte preferencial das adaptações do cinema comercial americano, que encabeça a crescente produção de adaptações de HQs, como essas duas artes interagem na troca de temas e técnicas.

Seguimos pontuando que mesmo sendo atualmente numerosas, essas adaptações não deixaram de levantar toda sorte de suspeitas, algumas delas já antecipadas pelos posicionamentos do cineasta francês Alain Resnais, cujo percurso em relação aos quadrinhos serve como um pano de fundo para debates mais aprofundados sobre os limites e as possibilidades que as adaptações trazem. As críticas ao fenômeno comercial e ideológico envolvido nessas adaptações parecem tornar mais claro o ceticismo de alguns criadores e praticantes do meio, como Art Spiegelman e Alan Moore, que se recusam a identificar-se com o produto fílmico final ou ceder suas obras à indústria cinematográfica. A crítica desses criadores também ajuda a vocalizar alguns tipos de ceticismo ligados não só ao contexto

econômico e ideológico em jogo nessas adaptações, mas para lançar luz sobre elementos semióticos específicos que ganham novo relevo com a adaptação: as diferentes entradas que cada uma das artes tem sobre gêneros e temas, como a margem de fantasia irrestrita permitida ao artista de quadrinhos, mas atenuada para o artista de cinema (sobretudo comercial) que outrora via seus ímpetos fantásticos inviabilizados tecnicamente e hoje brecados pela recepção ambígua que filmes “excessivamente fantásticos” podem causar. Além de limitações de outra ordem, como encontrar atores capazes de encenar de maneira convincente personas míticas, arquetípicas e excessivas trazidas pela cultura *pop*.

Utilizando as categorias de Andrews (ANDREW, 1984) para lidar com as adaptações, é possível perceber o movimento inverso: o público consumidor dessas adaptações se converteu em uma plateia militante nas redes sociais, ciosa de uma fidelidade visual e narrativa cada vez maior, transportando a prática adaptativa do tipo *empréstimo* (aquela onde elementos gerais de uma história são trabalhados para dar vida a um produto independente da fonte original) para *transformações* (aquela onde o objetivo é literalmente transladar o texto fonte no objeto fílmico).

O mesmo Andrew propõe uma subdivisão em relação aos critérios de fidelidade. Uma obra pode ser fiel à letra (aos elementos descritíveis de uma obra), mas falhar em ser fiel ao espírito dessas obras (aos elementos enunciáveis e principalmente interpretáveis de uma obra). Enquanto que a obra do cartunista Daniel Clowes (*Ghost World*, 1996 e *Como uma Luva de Veludo moldada em Ferro*, 2002) serve ainda de exemplo de signos próprios da enunciação dos quadrinhos recalcitrantes a um tratamento fílmico, o Mangá *Old Boy* serve para demonstrar que a fidelidade ao espírito pode parecer mais rica a profunda, por relacionar textos que não se adaptam necessariamente e, às vezes, sequer se conhecem. O Mangá *Old Boy* (Garon Tsushuya e Nobuaki Mineguish) não se encontra espiritualmente com o filme coreano de Park Cham Wook (*Old Boy*, 2003). Mas está em consonância com aspectos da obra de Kundera. Mesmo sem adaptá-la, a fidelidade espiritual do Mangá está em também realizar uma reflexão sobre o sentido do sentimento ambíguo da *litost*, tal como apresentada no romance *O livro do Riso e do Esquecimento* (KUNDERA, 2008).

4.1 Comparações, quadrinhos e adaptações

De todas as mudanças de linguagem que o viajante deve enfrentar em terras longínquas, nenhuma se compara à que espera na cidade de Ipásia, por que a mudança não concerne às palavras, mas às coisas” (CALVINO, 2012, p.26)

A ideia central do artigo de W.T.J. Mitchell (MITCHELL, 1994a) com o qual abrimos o capítulo anterior é que não precisaríamos comparar artes distintas quando temos conjunções reais de signos visuais e espaciais em artes híbridas singulares, como o teatro, o cinema, os quadrinhos e a televisão. Essas artes nos poupariam da inconveniente falta de método para realizar essas comparações. Mas Mitchell segue tirando ainda mais consequências do seu argumento de forma ainda mais radical: até mesmo as artes aparentemente “não híbridas”, as artes “puras”, como a escrita (o puro código verbal) e a pintura abstrata (as puras imagens sem narrativa) são também artes híbridas e compostas.

A tese da “hibridez generalizada”, por assim dizer, decorre de sua negação de uma das ideias centrais da especificidade midiática, assentada desde Lessing: a de que a divisão de papéis claros entre os signos visuais e verbais implica em barreiras ontológicas a respeito do que é mais ou menos adequado ou possível para cada arte ou mídia representar. Não havendo mais papéis exclusivos para cada tipo de signo, todas as mídias, inclusive a escrita “pura” e a imagem plana da arte abstrata, passam a ser vistas como mistos de *dizer* e *mostrar*, combinações de códigos, convenções discursivas, canais cognitivos e modelos sensíveis: em todas elas o visual conjura o verbal, o linguístico, o código o articulado.

Mitchell demonstra que as pinturas abstratas precisam de uma remissão constante ao discurso teórico para se instituir. Se as pinturas pré-modernas precisavam, de remissão a um texto, a valores teatrais e narratológicos – como Poussin, que recomendava a leitura do capítulo XX do Êxodo bíblico para se aquilatar o valor narrativo de sua obra, *Maná* – as pinturas modernas precisam de teoria para se sustentarem. É com muita teoria da arte, fundamentos da estética kantiana, um senso das categorias históricas e críticas do marxismo, que Clement Greenberg constrói suas apologias de pureza e procura por especificidade midiática. Tudo que a arte abstrata teria feito foi substituir o *ut pictura poiesis* por *ut pictura theoria* (MITCHELL, 1994c).

Por outro lado, a escrita não se contém na simples temporalidade e conjura também a espacialidade de diversas formas: diretamente, ao se inscrever em uma superfície de

impressão, ou indiretamente, ao metaforizar, descrever ou sugerir o espaço representado. Assim, não precisaríamos buscar comparação entre continentes artísticos opostos e “puros” para o que estaria o tempo todo no quintal dos nossos signos desde sempre híbridos.

Ao descentralizar a imagem purista das artes e o respeito ao papel tradicional dos signos que cada uma delas emprega, anulamos a necessidade de comparar artes distintas, afinal, se todas as artes são de algum modo híbridas, não precisaríamos buscar na pintura o outro da poesia, uma vez que a pintura é também poesia. Voltamos ao lema do *ut pictura poesis* contra o qual se erguerem os argumentos da especificidade midiática. Mitchell, no entanto, faz uma ressalva: embora a hibridez de todas as artes retire a *compulsão* por comparações entre as artes, existem ainda *ocasiões* em que precisamos compará-las.

Os quadrinhos mantêm relações de afinidade, de inspiração, de cópia, de ascendência, de imitação, de citação, com outras tantas formas artísticas. Quadrinhos, cinema e literatura estão em uma intersecção de mundos artísticos (*artworld*) de que nos fala Becker (BECKER, 1977), quando agentes de teorização, produção, consumo, apreciação se entrecruzam, dividem os mesmos espaços institucionais. No primeiro capítulo a aproximação com a literatura demonstrou ser uma dessas *ocasiões* onde a comparação e aproximação se torna inevitável: os quadrinhos se aproximaram da literatura ao discutirmos sua condição “híbrida” (a noção de hibridez de Levinson), sua “intrusão” em premiações literárias e as fronteiras pouco vigiadas entre uma definição formal e essencialista de quadrinhos e uma definição também formal de livros infantis ou ilustrados.

Mas, as *ocasiões* de comparação entre os quadrinhos e o cinema não são menos frequentes e significativas. Como já adiantamos em (1.3.2) alguns teóricos dos quadrinhos marcam uma posição comum sobre as continuidades entre cinema e quadrinhos – apenas para recapitular, observamos que há “uma singular sobreposição representacional” entre eles, na qual se reciclam tanto as imagens quanto o *mise-en-scène* gráfico (cf. BURKE, 2010). Angela Ndalianis deixa claro que ambas as artes entregam narrativas através de sequências dinâmicas (NDALIANIS, 2009, p.239). Pascal Lefèvre afirma e há uma relação estreita entre as duas artes, mais do que qualquer outra, já que ambas são consumidas e distribuídas através de cópias e não de originais, que ambas compartilham a semelhança fundamental do consumo massivo (LEFÈVRE, 2007). Henry Pratt adiciona contextos históricos e sociais similares: ambas as artes se tornaram populares praticamente ao mesmo tempo, enfrentando códigos de censura (*Comics Code Authority e Hays Code*, respectivamente), as duas tiveram uma reputação inicial de “arte vulgar” e foram consideradas como “não arte” (cf. PRATT, 2012).

Ora, mas além das semelhanças e parentescos linguístico-sociais, quadrinhos e cinema encontram-se associados devido a uma *ocasião* a mais: o umbilical, lucrativo e largamente praticado fenômeno da *adaptação cinematográfica* de HQs.

A adaptação é um fenômeno ancestral. Os textos canônicos ou os mitos fundantes de quase todas as culturas passam por sucessivas encarnações midiáticas. Linda Hutcheon nos diz que os vitorianos tinham o hábito de adaptar tudo em quase todas as direções possíveis: poemas, romances, peças de teatro, *tableaux vivants*, óperas, pinturas, todas tinham suas histórias adaptadas de uma mídia a outra e depois readaptadas. Shakespeare, por exemplo, transferiu as histórias de sua cultura para o palco, assim como Ésquilo, Racine, Goethe, recontaram histórias conhecidas em um novo formato (cf. HUTCHEON, 2013, p. 22).

O então considerado “inventor” europeu dos quadrinhos, Rudolph Töpffer, lança uma versão em romance concomitante ao seu *Dr Festus* em 1840. Winsor McCay transforma *Little Nemo* em musical cômico da Broadway em 1908, partindo em *tournee* pelos Estados Unidos e logo depois, em 1911, adapta a tira para animação. Bob Fischer também pega carona no sucesso de *Mutt and Jeff* e licencia a tira para um musical de teatro de 1912 e para a animação em 1916. *Little Orphan Annie*, tira de Harold Gray de 1924 vai para os palcos em 1977 e depois para o cinema (Huston, 1982). (cf. MITAINE; ROCHE; SCHMITT-PITOT 2015, Introdução, p. 17-18.). O fato de que essas adaptações são contemporâneas às realizações “originais” e sobretudo executadas, em parte, pelos próprios inventores das HQs correspondentes, sugere que a prática da adaptação é consubstancial aos quadrinhos. E se radicalizarmos o argumento, quadrinhos compostos por equipes, com diferentes artistas responsáveis pelo roteiro e pela arte, observamos que quase todos os quadrinhos já se trata de uma adaptação da arte ao roteiro. Edições da HQ *Asilo Arkhan: uma séria casa em um sério mundo* (MORRISON; MCKEAN, 2012), que disponibilizam o roteiro original em anexo, deixam claro o quanto o artista foi livre com as descrições e orientações de enquadramento, totalmente ignorados em proveito da eloquência de sua arte.

Todavia, o impulso de contar e recontar histórias e o de fazer arte a partir da arte se multiplica e acelera com a emergência de novas mídias e com novas redes de tráfego entre elas. Isso faz da adaptação um fenômeno mais presente e constante em nossa paisagem cultural. Cinema e quadrinhos são mídias que despontaram justamente na passagem do século XIX para o XX e se aproveitaram dessa situação de fluxo constante entre as novas mídias através da adaptação.

A relação de adaptação entre quadrinhos e cinema é uma via de mão dupla. Vários clássicos do cinema já conheceram versões em quadrinhos, muitas vezes como parte de material promocional do filme. Apenas para mencionar alguns, o filme *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) foi adaptado simultaneamente ao seu lançamento por Bob Harris Alan Kupperberg nos roteiros e Javier Saltares na arte, pela *Marvel Comics* em 1987. Jack Kirby já havia adaptado o clássico de Stanley Kubrick em 1976, *2001 Uma Odisseia no Espaço* (Kubrick, 1968). Obras visionárias e experimentais acontecem nas adaptações para quadrinhos de *Alien* (Ridley Scott, 1979), adaptado pela dupla Mark Verheiden e Mark A. Nelson em 1989 e *Star Wars* (George Lucas, 1977), que começa a ser adaptado em 1977 (Roy Thomas e Howard Chaykin 1977) e segue em uma extensa série ainda em curso. Bill Sienkiewicz, o renomado artista de *Elektra Assassina*, adapta o filme de David Lynch, *Duna* (1984).

Mas, enquanto as adaptações de filmes em quadrinhos (parecem) não ter levantado grandes questões para o cinema (nem para os quadrinhos), as adaptações de quadrinhos para o cinema têm levantado diversas questões, tanto para cinema, como para os quadrinhos. Filmes baseados em quadrinhos surgiram praticamente junto com o próprio cinema – *L'arroseur arrosé* (Louis Lumière, França, 1856), considerado uma dos primeiros filmes de ficção adapta a tira de humor de Hermann Vogel, publicada no *Imagerie Quantin* (cf. RICKMAN, 2008). Nosso foco nas adaptações cinematográficas de quadrinhos tem como objetivo não só restringir o escopo de análise, como também se justifica pelo momento especial que as adaptações de quadrinhos para o cinema nas últimas décadas. Os quadrinhos permaneceram como uma fonte ocasional para o cinema, que sempre se apoiou em adaptações de outras mídias, peças de teatro, parques temáticos, romances, contos populares, videogames e canções. Mas nos últimos 20 anos, a nona arte tem ganhado proeminência entre as demais fontes.

A década compreendida entre 2000 e 2009 já é considerada como “a década do filme de quadrinhos” (*comic book movie decade*, cf. ROGERS, 2010). Produções como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008) e *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012), estão entre as maiores bilheterias da história do cinema. O último, atrás apenas de *Titanic* (1997, James Cameron) e *Avatar* (2009, James Cameron) – isso sem mencionar as adaptações de HQs que não são *blockbusters*, aquelas que não adaptam (necessariamente) super-heróis e, algumas vezes, se tornam filmes tão independentes e singulares que o público sequer desconfia tratar-se de uma adaptação de quadrinhos, ou descobre apenas *a posteriori*, como

por exemplo *Old Boy* (Park Cham Wook, 2003), *Estrada para Perdição* (Sam Mendes, 2002) e *Azul é a Cor mais quente* (Abellatif Kechiche).⁹³

As adaptações cinematográficas de HQs apontam para um realidade e perspectiva futura do cinema comercial. Liam Burke, citando o teórico das adaptações Timothy Corrigan, na abertura da Quarta Conferência da *International Association of Adaptation Studies* celebrada em Southbank, no Reino Unido em setembro de 2009, indica três tendências para as adaptações cinematográficas modernas:

A primeira era o aumento de adaptações de “textos clássicos”, (ex. Shakespeare e Austen), a segunda eram as “adaptações de *blockbusters*” como *Harry Potter* e *O senhor dos Anéis* e a terceira era as adaptações de *graphic novels*, *comic-books* e jogos de videogames. Corrigan sentia que a terceira tendência era a que mais se destacava, sugerindo que elas haviam se convertido em “repositórios próprios de adaptações que respondem a um sobreposição representacional entre fonte e adaptação, uma vez eu reciclam tanto imagens visuais quanto os *mise en scènes* gráficos.”(BURKE, 2010)⁹⁴

Uma das *ocasiões* de comparações entre quadrinhos e outras artes se dá com o cinema, principalmente via adaptações. Não que isso tenha se tornado já um tópico de análise majoritário nos estudos de cinema, adaptação ou quadrinhos. Linda Hutcheon observa que os estudos de adaptação têm uma ênfase em análises de adaptações literárias para o cinema, excluindo outras fontes de adaptação, como os quadrinhos (cf. HUTCHEON, 2013, 13). Já os estudiosos de quadrinhos, aptos a tomar essa o florescente campo de análise para si, têm ignorado esse relevante catalisador do culto contemporâneo aos quadrinhos. Scott McCloud não inclui o tema entre as perspectivas futuras para os quadrinhos levantadas em seu *Reinventando os Quadrinhos* (MCLOUD, 2006) e declara, com um certo purismo altivo, que seu interesse não é qualquer forma de franquía ou adaptação de suas obras, mas apenas “os quadrinhos em si mesmos”. Outro sinal dessa desinteresse é que mesmo uma coletânea

⁹³ Basearemos nossa definição de *blockbuster* naquela presente no artigo *Blockbuster meet Comics* (GORDON; MCALLISTER; JANCOVICH, 2006), segundo o qual o tamanho parece ser o conceito central na definição: grande elenco, alto custo, vasta distribuição, grande espetáculo, grande orçamento ou ao menos, alguma combinação dessas condições estão implicadas em muitas discussões de *blockbuster*. Outras características podem ser adicionadas, como a predominância do gênero aventura (ou partes dele na trama), grande orçamento promocional, alto investimento promocional no final de semana de estreia, e efeitos especiais que contribuem para uma estética “*pop corn thriller*”.

⁹⁴ *The first was the increase in the adaptation of ‘classical texts’ (e.g. Shakespeare and Austen), the second was ‘blockbuster adaptations’ such as Harry Potter and The Lord of the Rings, and the third was the film adaptation of graphic novels, comic books and video games. Corrigan felt this third trend was the most distinctive, suggesting they have become, ‘repositories themselves for adaptations that respond to the unique representational overlap between source and adaptation, as they recycle both visual images and graphic mise-en-scènes’.*(BURKE, 2010) Tradução nossa.

multifacetada sobre as frentes de investigação a partir dos quadrinhos, como a *Comic Book Studies Reader* (HEER; WORCESTER, 2009), não possui nenhum artigo a respeito do assunto. De forma ainda mais representativa dessa postura geral dos estudiosos da mídia, temos a afirmação textual de Greg Smith segundo o qual “lidar apenas com quadrinhos já é complexo o suficiente sem aumentar essa dificuldade estudando dois objetos diferentes” (SMITH, 2011, p.111).⁹⁵

Relativamente poucas, mas conscientes das perspectivas abertas para ambas as mídias, surge um núcleo de obras e autores que têm se dedicado aos problemas levantados com a adaptação de quadrinhos e sua tomada da cena cinematográfica. Livros como o abrangente *The Comic Book Film Adaptation* (BURKE, 2015) e as coletâneas de artigos *Film and Comic Book* (GORDON; JANKOVICH; MCCALLISTER, 2007), e *Bande Dessinée et Adaptation* (MITAINE; ROCHE; SCHMITT-PITIOT, 2015), têm pontuado as novas questões que a adaptação lança para os quadrinhos, para o cinema e para o fenômeno geral da adaptação. Que questões seriam essas?

Tanto os estudos de cinema, como de quadrinhos, poderiam enriquecer suas perspectivas de desenvolvimento ao entender por que os quadrinhos se tornaram a fonte preferencial de adaptação para o cinema comercial em um determinado momento do século XXI. Henry Pratt, por exemplo, considera as similitudes estruturais entre quadrinhos e cinema como ponto central de seu argumento de que os quadrinhos são *a melhor* mídia a ser adaptada para o cinema. Mas ele cita também outros fatores circunstanciais que tem favorecido o presente momento de intensa adaptação cinematográfica: os avanços técnicos em efeitos especiais que possibilitaram fazer justiça aos universos diegéticos das HQs, com qualidade inimaginável há vinte anos. Menciona também o crescente *status* de respeitabilidade dos quadrinhos: a adaptação de uma *graphic novel* como *Ghost World*, *Black Hole* ou *Persépolis*, muitas delas ganhadoras de prêmios literários, carrega uma aura de desafio artístico. Por fim, menciona também que a possibilidade de licenciamento de produtos associados, bem como a possibilidade de desenvolvimento de diversas sequências desses filmes, são outros fatores econômicos que pesam a favor dessas adaptações (PRATT, 2012).

Outra questão trazida pela adaptação é a respeito do que é uma boa ou má adaptação de quadrinhos e como um modelo de adaptação (entre os vários disponíveis) é responsável pelo “sucesso” ou “fracasso” do filme. Há discussões acaloradas e divertidas sobre “as piores

⁹⁵ Cf. “*Dealing with comics alone is hard enough without compounding the difficulty by studying two different objects*”. Tradução nossa.

adaptações de quadrinhos de todos os tempos”. Por exemplo, a lista do site *Plano Crítico* que inclui os “inesquecíveis” *Elektra* (Rob Bowman, 2005), *The Spirit* (Frank Miller, 2008) e *Quarteto Fantástico* (Tim Story, 2005), mas esquece os sempre citados (e cotados nos índices do *Rotten Tomatoes*) *Mulher Gato* (Pitof, 2004), *Quarteto Fantástico* (Josh Trank, 2015) e *Lanterna Verde* (Martin Campbell, 2011) – cujo fracasso é tão convincente que vira piada do próprio ator (Ryan Reynolds) no papel de outro super-herói no filme *Deadpool* (Tim Miller, 2016).⁹⁶

Essas adaptações “mal recebidas” colocam o mesmo problema sobre o funcionamento dos quadrinhos. Mas a questão de “como os quadrinhos funcionam” deixa de ser uma investigação interna à própria mídia e seus elementos constituintes – como analisamos no capítulo anterior: a relação imagem e texto, a função do balão, etc. O problema passa a ser: “o que funciona em uma HQ e que não funcionaria em um filme?” “O que os quadrinhos podem fazer que o cinema não pode (e vice-versa)?” Percebemos uma reincidência das questões do projeto mecânico, mas agora recolocadas no contexto da adaptação para outra mídia.

As adaptações de HQs reavivam algumas questões que já pareciam pacificadas quando relacionadas à adaptação cinematográfica de obras literárias. Por mais que seja comum nos estudos de adaptação minimizar o peso da fidelidade à obra original (ANDREW, 1984; HUTCHEON, 2013; STAM, 2006), e até julgar a procura por fidelidade como empobrecedora das possibilidades de relação entre outras artes e o cinema (MCFARLANE, 1996, p.10), as adaptações fílmicas de quadrinhos realocam a demanda por fidelidade nesse debate. Teóricos como J.D Connor (CONNOR, 2007) vocalizam a contracorrente teórica que diz que não podemos desistir de uma gramática de valor baseada em fidelidade ao original, porque ela está atuante na percepção do público comum que consome e julga esses filmes.

Surge a questão a respeito do que pode ser preservado em um filme que adapta uma HQ e o produto fílmico final ainda assim valer como um filme que se sustenta por si mesmo (e não como um filme que se refere ou escora sua inteligibilidade e fruição na obra fonte). A outra questão é a reversa e lembra o dilema do barco de Neurath (NEURATH, 1973): estamos em um barco que vai precisando de sucessivas e incessantes reformas, trocas de peças e concertos em alto mar, até onde posso dizer que o barco que chegou é o mesmo que partiu? Isto é, o que pode ser ignorado e alterado ao se adaptar uma HQ e ainda assim a adaptação resultante valer como uma adaptação de uma obra específica: até onde pode-se alterar

⁹⁶ Cf. <http://www.planocritico.com/lista-as-piores-adaptacoes-de-hqs-para-o-cinema/>

cenários, épocas, personagens, tramas, vestimentas, e ainda assim considerar esse produto uma “*adaptação de*” e não simplesmente um filme vagamente inspirado?

Nesse “projeto mecânico em relação às adaptações do cinema” reaparecem as duas figuras do pêndulo: céticos do cinema ou das HQs, que duvidam que uma HQ possa ser verdadeiramente e satisfatoriamente adaptada, seja porque esse processo é artisticamente viciado desde o início, seja porque existam especificidades midiáticas intraduzíveis de uma mídia a outra. Mas também teóricos e praticantes que celebram a possibilidade de encontrar equivalentes cinematográficos para especificidades dos quadrinhos, ou inventá-los quando eles não existem. A adaptação não só retoma imagens e argumentos puristas através do debate sobre a fidelidade, mas também a celebração e a tentativa de emular, reproduzir, transpor elementos considerados únicos e intraduzíveis para o cinema. Parafraseando a conhecida frase de Clausewitz, de que a guerra é a política por outros meios, a adaptação fílmica de quadrinhos seria o projeto mecânico por vias indiretas: a mecânica estudada em atrito de situações concretas.

4.1 Adaptações, ceticismo e arrependimento: o caso Alain Resnais

*Toujours est-il que jusqu'ici je n'ai jamais vu de film tiré d'une bande dessinée qui me paraisse ajouter quelque chose à l'oeuvre d'origine, ça a toujours été des soustractions. Alain Resnais*⁹⁷

*La bande dessinée n'est pas le cinéma figé*⁹⁸

O juízo crítico sobre as adaptações é tão onipresente como o impulso de realizá-las. Como nos lembra Brian McFarlane (MCFARLANE, 1996, p.3), desde que o cinema é cinema, livros complexos e simples, antigos e recentes, sérios e banais já foram escritos sobre os múltiplos aspectos levantados pela adaptação: da defesa do cinema impuro de Bazin, à crítica à “escravidão do roteiro feita por Truffaut”, qualquer um exposto a um filme baseado em uma obra anterior, sente-se confortável para julgar o sucesso ou fracasso da adaptação. As adaptações de quadrinhos para o cinema, em particular, são campo de batalha de opiniões conflitantes. São celebradas por alguns teóricos das HQs – que as veem como opções

⁹⁷ “*Entretien avec Alain Resnais: de la littérature de catacombes à la destruction de la planète.*”(THOMAS, 1990).

⁹⁸ *Interview “Alain Resnais”.* (FRANCINE, 1990)

criativas, capazes de gerar filmes curiosos (PEETERS, 1996), e odiadas por outros – que pelo contrário, as veem como “a opção preferencial dos talentos medíocres” (FREMION, 1990).

As muitas posições sobre o assunto parecem ter encontrado abrigo na vida de uma única pessoa: Alain Resnais, o renomado diretor francês de cinema ensaiou diversas vezes adaptar uma história em quadrinhos para sua estética cinematográfica. Trabalhou com cartunistas famosos, militou a favor dos quadrinhos (cf. 1.2.1), mas nunca realizou nenhum projeto de adaptação de quadrinhos efetivamente. Sua visão sobre o assunto oscilou diversas vezes ao longo de sua carreira.

A epígrafe acima foi extraída de uma entrevista concedida por Alain Resnais em 1990. Ela resume o seu período cético sobre o assunto: a seu ver, filmes baseados em histórias em quadrinhos não pareciam acrescentar qualquer coisa à obra original – pelo contrário – sempre se tratavam de subtrações a ela. Todavia, antes de filmar seu primeiro longa-metragem, o clássico *Hiroshima mon Amour* (França, 1959), Resnais já havia planejado justamente adaptar o episódio *L'Île Noir* do personagem *Tintin* de Hergé, mas as negociações não avançaram. Sua fase cética tinha, portanto, o sabor de capitulação. Ainda mais se considerarmos que ele também havia adquirido os direitos para adaptar o *Flash Gordon* – o que forçou o americano George Lucas, que também pensava em trazer para as telas o personagem de Alex Raymond, a inventar seu próprio universo de fantasia espacial, nada menos que *Star Wars*. Mas, a adaptação de Alex Raymond foi outro projeto malogrado na carreira de Resnais.

Entre 1968 e 69 o mesmo Resnais declinou da oportunidade de adaptar o *Homem Aranha* por uma pequena companhia cinematográfica, sugerindo um diretor que fosse americano em seu lugar e alegando ser impossível adaptar quadrinhos ou romances para o cinema – de acordo com ele, era uma época em que “os super-heróis americanos vestiam pijamas”.⁹⁹ Essa era uma posição já de acordo com a declaração em epígrafe. Mas, em uma de suas últimas entrevistas, sua posição mudou novamente em favor das adaptações: disse que deveria ter sido dele a realização do filme sobre o aracnídeo de Stan Lee (cf. LIBIOT, 2012). Disse que “quando vi os dois filmes do *Batman* feitos por Tim Burton (1989; 1992), eu reconheci que estava errado”(BOND, 2014).

Sua longa fase cética entre dois momentos favoráveis nos joga no coração de uma aporia inescapável relativa à sua própria obra: como equacionar em um mesmo personagem, (a) um vanguardismo em termos de materiais adaptados para cinema, (b) uma alta estima (e

⁹⁹ Cf. “A small American production company actually offered me Spider-Man in 1968 or 1969. This was the time when superheroes dressed in pyjamas. I refused, arguing that any American filmmaker would do better than me.”(BOND, 2014)

conhecimento) dos quadrinhos e (c) a descrença sobre a possibilidade de adaptá-los para o cinema? Nossa expectativa silogística entende que (a) e (b) não poderiam nos levar à (c).

Ora, apesar de sua decisão de não assinar e não modificar os roteiros de seus filmes, Resnais está longe de adotar uma condenação em si das adaptações ao longo de sua carreira. Considerado o cineasta que fazia questão de que cada adaptação potencializasse o caráter das artes adaptadas e que “não as minimizasse recorrendo aos desgastados recursos de tornar uma obra cinematográfica” (GARDNIER, 2000). Essa característica se vê nitidamente na heterogeneidade dos materiais *a priori* estranhos a um tratamento cinematográfico que ele trouxe para as telas: a teoria científica de Paul D. MacLean sobre o funcionamento do cérebro, embasa o enredo de *Meu Tio da América* (1980); um libreto de ópera é diretamente adaptado em *Beijo na Boca, Não!* (2003); enquanto que uma peça de teatro de Henry Bernstein, da primeira metade do século XX é adaptada em *Melo* (1986).

Se adaptar conteúdo externo ao cinema não era nenhum problema em si mesmo por parte de Resnais, tampouco encontramos uma visão negativa dos quadrinhos de sua parte, como indignos de figurar como material artisticamente adaptável às telas. É bastante difundida sua paixão pelos quadrinhos, em entrevistas, parcerias, homenagens e na franca militância por sua legitimação teórico institucional (vide sua participação no *Club des bandes dessinées* – seção 1.2.2)

Nas entrevistas, fazia questão de discutir a influência das HQs sobre seus filmes (assim como também fazia Fellini), devolvendo a aura de seus consagrados e intelectualizados trabalhos às raízes da cultura popular. Em uma dessas entrevistas ele comenta que a luz “mais emocional que realista” de *Hiroshima Mon Amour* (Resnais, 1959) era diretamente inspirada na tira *Terry e os Piratas* do americano Milton Caniff. Dizia que quando estava cansado lia romances, quando estava em plena forma lia quadrinhos. Pontuava a influência das HQs em suas decisões de direção, como a sobreposição de um diálogo pertencente a uma cena com a ação de outra, operada diversas vezes em *Muriel* (1963). E, de alguma forma não muito explícita, disse que a ação em *Ano Passado em Marienbad* (1961) era inspirada em *Mandrake, o Mágico*, do cartunista Phil Davis (PATTON, 1972).

Figura 74 – Imagens de *Terry e os Piratas* (1949)



A imagem da última tira de Caniff em *Terry e os Piratas* de 29 dezembro de 1946.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Imagem disponível em: http://www.comicsreporter.com/index.php/cr_feature_the_best_goodbyes/ Acessada em 02/11/2017.

Figura 75 – Imagem do filme *Hiroshima Mon Amour* (Resnais, 1959)



Influência assumida por Resnais, o estilo cinematográfico de Caniff foi marcado pela proliferação de uma mesma cena vista sob diferentes ângulos, personagens retratados apenas por uma silhueta e os contrastes de claro e escuro definindo a ação. A imagem faz parte de uma cena do clássico filme de Resnais de 1959, entre Emmanuele Riva e Eiji Okada.¹⁰¹

Essas influências eram justificadas por algumas parcerias. Vários artistas do universo dos quadrinhos colaboram diretamente com ele nos pôsteres de alguns de seus filmes mais famosos: Enki Bilal foi responsável por *Meu Tio da América* de 1980 e *A Vida é um Romance*, de 1983, além de desenhar os cenários. Jean-Claude Floc'h, desenhista da HQ *Blitz* (1983) assina os desenhos da dupla *Smoking* e *No Smoking*, ambos de 1993; e Blutch, desenhista de *Lettre Américaine*, 1992) ficou como pôster de um dos últimos, *Les Herbes Folles*, de 2009. Resnais inclui também entre os créditos do curta *Le Mystère de L'Atelier Quinze* (1957) a tirinha *Fearless Fosdick* – uma paródia do cartunista Al Capp da famosa tira de Chester Gould, *Dick Tracy*.

¹⁰¹ Imagens disponíveis em: http://www.comicsreporter.com/index.php/cr_feature_the_best_goodbyes/cinema-hiroshima-meu-amor/ respectivamente, acessadas em 02/11/2017.

e <http://f508.com.br/nucleo-de->

Figura 76 –Imagem do pôster de Enki Bilal para *Mon Oncle d’Amerique* (Resnais, 1980)



Radicado francês, o iugoslavo Enki Bilal é célebre pela *Trilogia Nikopol* (1989) e a *Tetralogia Monstro* (1998), onde trabalha com temas mórbidos, escatológicos e as distopias futuristas. Colaborou com cenários e pôsteres com Resnais, além de ter adaptado seu próprio trabalho com *Nikopol* para o cinema no filme *Immortal (ad Vitam)* (Enki Bilal, 2004).

Mas, Resnais tentou trazer dos quadrinhos para sua obra algo mais que os pôsteres. Em 1968 viajou a Nova York com objetivo exclusivo de conhecer seu grande ídolo, Stan Lee, com quem planejou realizar dois filmes baseados em roteiros assinados por ele, *The Inmates* e *Monster Make*. Uma parceria que criou a expectativa de repetir a dinâmica de sucesso de Resnais com o romancista Robbe-Grillet, roteirista de *Ano Passado em Marienbad* (1961). Mas os projetos não saíram do papel, principalmente porque ele se recusava a aceitar que se fizessem modificações no texto de Stan Lee, por quem tinha uma adoração incondicional. Ele

relata o encontro de 1968 nestes termos: “li tudo que ele escreveu nos últimos dez anos. Eu estava completamente viciado e fiquei surpreso em descobrir que pessoa amável era o escritor. Ele me assegurou ter escrito mais de 7000 histórias e que gostaria de tentar algo mais”.¹⁰²

Falho o projeto, o encontro com Stan Lee daria inspiração para sua homenagem mais explícita aos quadrinhos: a realização do filme *I Wanna Go Home* de 1989. No enredo, Gérard Depardieu é Gauthier, um estereotipado intelectual francês, professor de literatura e especialista em Flaubert, mas também obcecado por quadrinhos – um claro alter ego do próprio Resnais. Enquanto que Adolph Green, célebre compositor de musicais, interpreta o fictício cartunista Joey Wellman, o equivalente a Stan Lee, o criador da também imaginária e consagrada tira *Hep Cat and Sally Cat*. Esquecido na América, onde poucos jornais publicam ainda suas tiras, Wellman viaja para França, onde receberá uma homenagem e tentará se reconciliar com sua filha Elsie (Laura Benson), que lá vive e se instalou há dois anos para estudar a obra de Flaubert, junto ao mesmo Gauthier, que simplesmente a ignora. O cômico de toda situação é que Elsie só consegue acesso ao atarefado professor através do prestígio da obra do pai e das suas próprias raízes culturais que despreza, mas que Gauthier idolatra, com um entusiasmo quase infantil – o mesmo do relato de Resnais sobre seu encontro com Stan Lee.

¹⁰² Cf. “*I had read everything he had written for the last ten years. I was totally hooked, and I was surprised to find that the writer was such a lovable person. He told me that he has written more than 7000 stories, and would like to try something else.*” (PATTON, 1972, Tradução nossa)

Figura 77 – Imagem do filme *I Wanna go Home* (Resnais, 1989)



Adolph Green interpreta um cartunista perdido em Paris que o idolatra e sedento por uma América que o despreza. Suas Criações Hep the Cat e Sally the Cat eclodem na tela na forma de animações e a todo tempo comentam seus pensamentos, como uma má consciência ranzinza do autor. Mal recebido pelo público e pela crítica, Resnais parece ter feito um filme para puro deleite pessoal.¹⁰³

Em um dado momento, Gauthier reitera a suspeita de Resnais em relação às adaptações: lamenta saber que *Hep Cat and Sally Cat*, uma das criações de Wellman, havia conhecido uma versão animada nos Estados Unidos (talvez as mesmas que eclodem o tempo todo na película, comentando maldosamente as ações dos personagens). Gauthier diz em seguida que a adaptação do personagem *Popeye*, de E.C. Segar já havia “destruído o trabalho de um gênio”. A ironia reside no fato que quem assina o roteiro é Jules Feiffer, o mesmo roteirista do *Popeye* de Altman (1980, E.U.A).

Como diz Benoit Peeters, “se as adaptações de filmes não deram bons filmes, ao menos nos deram filmes curiosos” e por mais curioso que seja, *I Wanna go Home*, foi um verdadeiro fracasso, tanto de público como de crítica.¹⁰⁴ O filme recebeu apenas uma resenha mais simpática do *Cahiers du Cinéma*, cujos críticos o incluíram entre os melhores de 1989. A resenha da revista *Variety* chamou filme de “uma comédia satírica natimorta” (STAFF, 1988). O produtor do filme, Marin Karmitz, registrou um prejuízo tão considerável com o

¹⁰³ Imagem disponível em: <https://tocadocinefilo.com/tag/alain-resnais/> Acessada em 02/11/2017.

¹⁰⁴ Cf. “Si les rencontres entre cinema et bande dessinée n’ont pas donné naissance à beaucoup de chefs-d’oeuvre, elles ont par contre conduit à un grand nombre de films curieux.”(PEETERS, 1996, tradução nossa)

filme que não participou de nenhum outro trabalho pelos próximos 18 meses seguintes, mas manteve a visão de que se tratava de um grande filme sobre a morte e sobre a morte de certos valores. Resnais atribuiu o fracasso do filme com à falta de familiaridade do público com as referências à cultura dos quadrinhos e ficaram fechados às ironias internas da obra.

Seria essa a chave para entender o desacordo entre sua relação com os quadrinhos e sua controversa declaração cética um ano depois, em 1990? O que os filmes de Tim Burton podem ter feito para modificar a credibilidade de um visual que não mais apresenta os super-heróis com pijamas? O sucesso comercial e crítica que ele não conseguiu com *I Wanna go Home*? O ceticismo de Resnais nos prepara ao menos para entender postura geral de suspeita que ronda as adaptações de HQs para o cinema.

4.1.2 Adaptações: as muitas raízes do desagrado

Diante de sua reconversão às adaptações através da obra de Tim Burton, a posição cética de Resnais pode parecer uma curiosidade datada, entre outras manifestações em caminho inverso. Mas ela ainda é representativa de um corpo de autores de quadrinhos, teóricos de ambas as mídias e de parte do público consumidor desses filmes. O sucesso comercial recente das adaptações de HQs não fez com que críticos, produtores e o público vissem de forma positiva esse fenômeno. Pascal Lefèvre vê a recepção crítica desses filmes como geralmente negativa, pontuando que filmes baseados em histórias em quadrinhos “raramente ganham reconhecimento canônico” e quase nunca figuram na lista dos melhores filmes. Livros como *1001 Filmes Para Assistir antes de Morrer* (SCHNEIDER, 2008), possuem apenas um filme de adaptação de quadrinhos entre os mil: novamente, o *Batman* (E.U.A, 1990) de Tim Burton. Por outro lado, Antônio Franco Alexandre, do blog português de crítica de quadrinhos *LerBD*, nos lembra que:

[...] nos vários processos de canonização do cinema, de listas dos “melhores”, das obras-primas, concorde-se ou não - não existe um único título relativamente consensual baseado numa banda desenhada? O interesse por *L'Arroseur arrosé* é sobretudo arqueológico, e o *Superman* de Richard Donner continua a ser um exemplo acabado de *camp* apenas protegido por nostalgia e *arrested development*. John Houston e Robert Altman são grandes realizadores, mas *Annie* e *Popeye* são possivelmente os seus piores respectivos filmes. E mesmo bons filmes baseados em banda desenhada (*The Life and Death of Colonel Blimp*, *Barbarella*, *L'an 01*, *Ghost World*, *Les beaux gosses*) rara ou dificilmente são recordados em listagens de “grandes obras-primas”. (ALEXANDRE, 2013).

Mesmo que alguns sites de crítica cinematográfica se divirtam com listas sobre “as piores adaptações de quadrinhos de todos os tempos” a condenação dessas adaptações faz parte também daquilo que Robert Stam chama de uma “retórica padrão que lança mão de um discurso elegíaco de perda” lamentando o que foi perdido e ignorando o que foi ganhado (STAM, 2006, p.20). Termos como “infidelidade”, “abastamento”, “traição”, “deformação”, “vulgarização” e “profanação” são comuns nesse contexto, constituindo uma “doxa não declarada que sutilmente constrói o *status* subalterno da adaptação” (ibidem).¹⁰⁵

Portanto, não haveria nada de novo ou especial na fase cética de Resnais e na condenação das adaptações de HQs. Mas, parafraseando o dito popular, “se todas as adaptações são vistas em geral como infelizes, as adaptações de quadrinhos são infelizes à sua maneira”. Elas despertam ojerizas específicas:

(a) Primeiramente, elas são condenadas de um ponto de vista político e ideológico, são acusadas de adequar-se às expectativas do público consumidor norte-americanas por filmes que permitem uma agressiva reafirmação dos valores nacionais e sua política contra o terrorismo. (b) Em segundo lugar, são criticados pelos interesses comerciais manifestos em detrimento de preocupações artísticas. (c) Por fim, são criticados porque se julga que as especificidades dos quadrinhos, sua “essência” não poderia ser transferida para o cinema de forma satisfatória ou de forma alguma, já que algumas obras estão tão engajadas no meio que as apresenta de uma forma estrutural, que adaptá-las significaria, literalmente, perdê-las.

(a) A crítica ideológica atribui o fluxo recente de adaptações de HQs ao expediente escapista a que serve: o cinema seria usado como manipulação grosseira ao apelar para histórias infantilizadas sobre seres com superpoderes em batalhas espetaculares. De acordo com Liam Burke, as acusações de fuga e escapismo para uma versão higienizada da realidade, que durante tanto tempo foram lançadas contra os quadrinhos, voltam à baila com o recente fluxo de adaptações. Principalmente porque seu crescimento massivo (*comic book movie decade*) foi concomitante aos traumas e acontecimentos de 11 de setembro de 2001, quando os Estados Unidos (e o resto do mundo) ficaram apreensivos com os ataques terroristas contra o país: “os ataques pós-11 de setembro ressuscitaram o gênero de super-heróis, particularmente no cinema, como uma resposta direta aos sentimentos de desespero e terror

¹⁰⁵

Cf. <http://www.planocritico.com/lista-as-piores-adaptacoes-de-hqs-para-o-cinema/>

que os americanos viveram nos dias que se seguiram aos ataques”(HAGLEY; HARRISON, 2014, p.120).¹⁰⁶

Não por acaso, filmes com temática fantástica tomaram conta do cinema: a saga do *Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, 2001-2002-2003) que adaptava o mundo fantástico de J.R.R. Tolkien e Harry Potter (Chris Columbus, 2001-2002-2004), que adaptava os livros da britânica J.K. Rowling, são representativos do período, que coincide com a chegada expressiva dos quadrinhos, principalmente dos super-heróis às telas.

Filmes baseados em quadrinhos, crescem exponencialmente no período de 2001 até 2008, fazendo muito mais sucesso comercial no país de origem (E.U.A) do que no resto do mundo. Enquanto que filmes como as duas sequências do *Senhor dos Anéis*, duas sequências de *Shrek* (Andrew Adamson, 2001, 2004), um novo *Indiana Jones* (Spielberg, 2008) dois novos *Star Wars* (George Lucas, 2002 e 2005), obtiveram em média 93.7 % de sua arrecadação fora dos Estados Unidos, o oposto do que aconteceu com as adaptações de HQs. Tendência que se verifica mesmo quando a adaptação não é produzida em solo americano: a produção inglesa *V de Vingança* (James McTeigue, 2005) que adapta o clássico de Alan Moore, obteve maior bilheteria na América do Norte: após um ano, o filme havia arrecadado 132.511,035 milhões de dólares, dos quais 70.511,035 milhões, tinham sido conseguidos nos Estados Unidos. As plateias americanas respondem mais positivamente aos apelos das adaptações de HQs, colocando esses filmes em um movimento inverso ao de outras grandes franquias, que arrecadam, em média, muito mais fora do país de produção.

Tais números têm sido usados também para justificar a hipótese de que se trata de produtos estrategicamente moldados para explorar o sentimento pós 11 de setembro. Eles não apenas revisitam esses eventos, como oferecem uma espécie de janela para uma realidade paralela, na qual a tragédia poderia ser (ficcionalmente) evitada. Por exemplo, muitas passagens da sequência do *Homem Aranha* (Sam Raimi, 2002-2004-2007) destacavam o herói ajudando a população de Nova York nos atentados perpetrados por vilões em pontes e metrô, um medo que atingia os cidadãos americanos no período após os atentados. O filme *Batman Begins* (Nolan, 2005) é ainda mais literal: o personagem evita os próprios ataques de terroristas diretamente. Já *Superman – o Retorno* (Brian Singer, 2006) teve sua cronologia diegética atrasada para coincidir com ataques terroristas e um pôster com o herói evitando a

¹⁰⁶ Cf “Post- September 11 resurrection of the superhero genre, particularly in film, is a direct response to the feelings of helplessness and terror that Americans experienced in the days and years following the attack”. (Tradução nossa).

queda de um avião fazia parte do material promocional exclusivo lançado apenas nos Estados Unidos.

A conclusão sugerida é que esses filmes funcionaram ritualisticamente, primeiro para que um sentido de “desforra” ficcional, no qual a confiança na nação americana possa ser renovada e em segundo lugar para “justificar” as medidas extremas tomadas pelo governo em relação a esses eventos. O filósofo Slavoj Zizek afirma que há um eco no plano simbólico entre o vigilantismo mascarado dos heróis, que desobedecem os protocolos da legalidade para garantir a segurança da nação, com as medidas de suspensão de direitos e invasão de privacidades para conter o mal ainda maior do terrorismo (ZIZEK, 2015, p.244).



¹⁰⁷ Imagens disponíveis em: <https://www.amazon.co.uk/Superman>Returns-2-Disc-DVD/dp/B000HEYUQE> acessadas em 04/11/2017.

<https://www.amazon.co.uk/Superman>Returns-2-Disc-DVD/dp/B000HEYUQE>

(b) Em decorrência da flagrante carga de escapismo, esses filmes também são criticados pela *exploração comercial* da tragédia, em detrimento de qualquer ambição artística que faça frente aquilo que essas histórias representavam quando foram publicadas em quadrinhos. A cultura de folhetins das HQs de que fala Umberto Eco (ECO, 2002, p.251) de arcos de histórias sempre renováveis, deu ao cinema a possibilidade da exploração de sequências lucrativas e também “intermináveis” dessas histórias em filmes. É possível fazer um filme já mirando em sua continuação quando ele trata de personagens que acumulam décadas de sagas e ciclos narrativos. Se isso por si só não significa que esses filmes se guiem por um interesse comercial confesso, a possibilidade de licenciamento de produtos associados agrava a situação.

O relato do desenhista canadense Cameron Stewart deixa isso mais claro, quando diz que muitos quadrinhos “são feitos com o objetivo de atrair os atenção de Hollywood – eles são escritos e ilustrados com ares cinematográficos” (HUTCHEON, 2013, p.128). Em *Remediation: Understanding New Media* (BOLTER; GRUSIN, 1999, p.68), os autores ressaltam que o objetivo de um estúdio ao adaptar quadrinhos, dos quais já possuem os direitos, não é suplantá-los, substituí-los ou honrá-los. O objetivo de uma adaptação de super-herói como o Batman é “fazer com que a criança assista ao filme do Batman usando uma capa do Batman, comendo um sanduíche com o invólucro promocional do Batman e brincando com o boneco do Batman”. Na mesma linha, o filósofo Slavoj Žižek (capaz de garimpar valores ocultos em obras cinematográficas duvidosas) deixa claro seu despreço sobre esse tipo de filmes em particular, sugerindo tratar-se apenas de uma exploração meramente comercial, sem nenhum apelo estético:

É interessante notar a presença cada vez mais constante de "humanizações" similares na recente onda de histórias de super-heróis que fizeram sucesso nos cinemas (Homem-Aranha, Batman, Hancock...). Os críticos vão ao delírio quando afirmam que esses filmes vão além dos personagens de quadrinhos e dão ênfase às incertezas, às fraquezas, às dúvidas, aos medos e aos anseios do herói sobre-humano, à sua luta contra seus próprios demônios, ao confronto com seu lado negro etc., como se tudo isso fosse capaz de tornar mais "artística" uma superprodução de caráter simplesmente comercial. (A exceção é o excelente *Corpo Fechado*, de M. Night Shyamalan.) (ŽIZEK, 2009. p.11).

A contra-argumentação em favor das adaptações seria apontar para filmes que mesmo sendo *blockbusters* de super-heróis, obtiveram avaliações críticas positivas. *X-Man* (Bryan Singer, E.U.A, 2000), *Homem-Aranha* (Sam Raimi, E.U.A, 2002; 2004; 2007) e o *Batman, O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, E.U.A, 2005) são exceções à baixa estima crítica das adaptações de super-heróis. Enquanto que as adaptações de *graphic novels*, com temática

menos fantástica e de tom mais intimistas, têm recebido aceitação crítica ainda melhor. Filmes como *Ghost World* (Terry Zwigoff, E.U.A, 2001), *American Splendor* (Berman; Pulsini, E.U.A, 2003), *Immortel* (Enki Bilal, Bélgica, 2004) e *Sin City* (Robert Rodriguez, Frank Miller, E.U.A, 2005), são citados como casos de adaptações de sucesso, bem como servem de estudos de caso de pesquisas acadêmicas ao assunto.¹⁰⁸

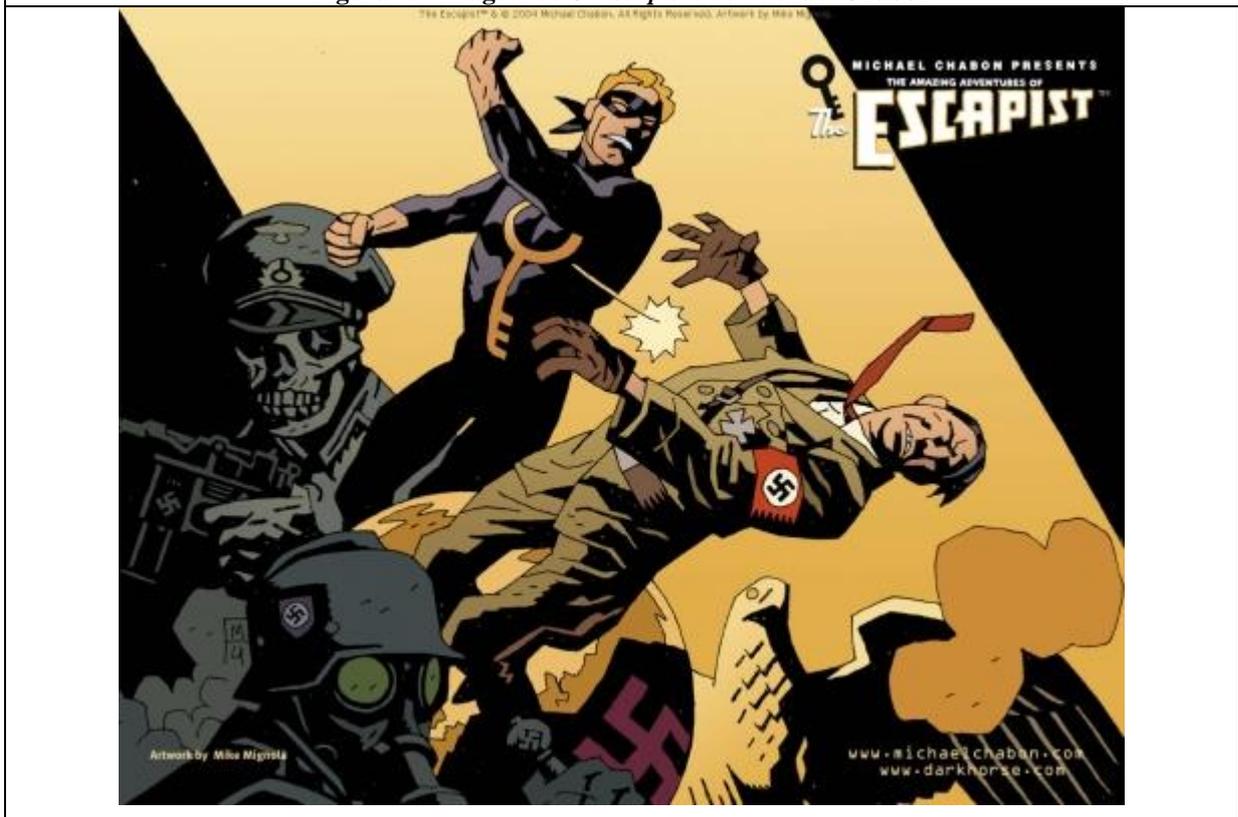
Outra linha de defesa das adaptações é ver o escapismo não só através de uma percepção negativa. Na próxima seção abordaremos um tipo de “especificidade temática”: o lugar privilegiado da vazão fantástica e onírica da imaginação social. Seguindo a hipótese de Milan Kundera, de que na literatura esses temas ficaram represados pela estética verossímil do romance, dominante no séc. XIX, a literatura teve que esperar por Kafka para realizar “a fusão do real com o imaginário” (cf. KUNDERA, 2009, p. 22.) Mas, os quadrinhos não esperaram por Kafka e tornaram a estratégia evasiva uma força narrativa nas aventuras fantásticas que representaram, ao invés de uma mera falta ou fraqueza. É justamente este aspecto dos quadrinhos que forma a base do romance *As Aventuras de Kavalier e Clay*, ganhador do prêmio Pulitzer na categoria ficção em 2001.

Os personagens-título são um análogo ficcional ao que Jerry Siegel e Joe Shuster, criadores do *Superman*, viveram durante a segunda guerra mundial: um artista checo e um escritor do Brooklin, ambos judeus, trabalham na aurora da indústria das histórias em quadrinhos, a chamada *Era de Ouro* na criação de um herói, o *Escapista*, um super-herói antifascista que mescla aspectos de ilusionista Harry Holdini, do Batman e do Fantasma. Mesmo com o sucesso da criação, seus criadores quase nada ganham com ela e demoram a perceber que são explorados.

Chabon se utiliza desse ambiente para sugerir que os quadrinhos foram responsáveis pelo surgimento de toda uma “mitologia norte-americana” singular. O escapismo de suas histórias representava o anseio de emigrantes exilados sonhando com heroísmo, enquanto seu povo era massacrado durante a guerra. É por isso que a tradição judaica se ajusta a essa mitologia e muitos artistas dessa indústria nascente são judeus sonhadores vendendo seus sonhos fantásticos. Um dos personagens diz: “a acusação tradicional lançada contra os quadrinhos, de que eles oferecem apenas uma fuga fácil da realidade, parece para ser na verdade um poderoso argumento em seu favor” (CHABON, 2002, p. 575).

¹⁰⁸ Podemos citar alguns exemplos: Jorge Catalán dedica parte de sua tese de doutorado a análise da adaptação da *graphic novel* de Dan Clowes *Ghost World* (cf. CATALÁN, 2016); Sophie Geoffroy-Meneux analisa a adaptação da Trilogia *Nikopol* de Enki Bilal na mesma coletânea de artigos sobre adaptação de HQs de Pascal Lefèvre (Cf. GEOFFROY-MENOUX, 2007) e Tiago Álvaro Palma dedica-se a adaptação de *Sin City* em sua monografia (PALMA, 2007)

Figura 79 Imagem de *O Escapista* de Michael Chabon



Além de uma auto ironia com o nome, *O Escapista* é uma ficção dentro de outra, criada no romance de Michael Chabon, pelos criadores fictícios Kavalier e Clay, o herói, o Escapista teria tido seu auge durante a segunda Guerra Mundial, quando foi estampado em uma capa em que aparecia esmurrando Adolf Hitler. Como o próprio Kavalier, o personagem é mestre na arte do escapismo, ou seja, é um especialista em escapar de correntes e compartimentos fechados. Chabon e a editora Dark Horse resolveram em 2004 criar as “verdadeiras” HQs do Escapista, e nomes como Howard Chaykin e Roy Thomas escreveram roteiros e artistas como Bill Sienkiewicz e Mike Mignola desenharam a arte. O último volume foi desenhado por Will Eisner, onde acontece o encontro de sua grande criação *The Spirit* com o Escapista.¹⁰⁹

O argumento em favor de uma reconsideração do escapismo é que não só a comunidade judaica teria motivos para se identificar (e se reconstruir) a partir dele: aspirações sociais mais amplas e individuais e mais subjetivas são canalizadas de forma a compreender a si mesmo e mundo ao redor em uma situação de desorientação social e psicológica: “porque eles realizam desejos, um estudo dos super-heróis é portanto um estudo das deficiências percebidas na sociedade a o que significa ‘ser heroico’” (BAINBRIDGE, 2010, p. 64). Umberto Eco já havia ressaltado que embora um personagem como Clark Kent seja:

¹⁰⁹ Imagem disponível em: http://www.clicrbs.com.br/blog/jsp/default.jsp?source=DYNAMIC,blog_BlogDataServer,getBlog&uf=1&local=1&template=3948.dwt§ion=Blogs&post=267474&blog=467&colDir=1&topo=3994.dwt acessada em 20/10/2017.

[...] aparentemente tímido, de medíocre inteligência, um pouco embaraçado, míope, submisso... do ponto de vista mitopoético, personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexo e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer, de uma cidadezinha norte-americana qualquer nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 2002,p.247-8).

(c) Mas, enquanto a recepção crítica dos filmes condena as adaptações por seu comprometimento ideológico e pelo interesse comercial manifesto, alguns artistas e teóricos dos quadrinhos desacreditam das adaptações como um fenômeno em si mesmo. Nomes consagrados, como o de Art Spiegelman e Alan Moore, acreditam que as adaptações cinematográficas não trazem qualquer benefício às obras adaptadas e que suas criações trazem “muito investimento no meio em que foram concebidas”. Spiegelman deixa claro que não há chance de ver o drama histórico familiar de *Maus* transposto para o cinema e que um equivalente de seu trabalho dependeria de outros muitos anos até que ele aprendesse os segredos da criação cinematográfica:

Não quero ver *Maus* como um filme. Já recebi muitas propostas e despedi meu primeiro agente porque ele queria fazer um filme e eu continuava a dizer-lhe que não queria fazê-lo.... Não estou interessado nisso porque (A) a já mencionada equipe de com um grande número de pessoas e (B) o fato de que tomou muito tempo para eu encontrar a maneira apropriada para conseguir contar na forma de vinhetas, treze anos, seriam onze e meio se eu não tivesse parado de fumar por um ano e meio. Fora os treze anos para aprender sobre animação e adaptar tudo de novo. E isso requereria muita abstração que veio com o meio dos quadrinhos. (SPIEGELMAN, 1998).¹¹⁰

Enquanto que Alan Moore segue na mesma linha da incomensurabilidade entre os dois planos de criação e do investimento particular de suas criações no meio dos quadrinhos:

Eu me esforço para não ter opinião. Esses longas-metragens não se parecem com meus livros. Se forem bons filmes, o mérito é dos diretores, nada tenho a ver com isso. Do mesmo modo se os filmes forem medíocres. Me interessa vê-los, mas uma vez que eu não tenho intenção de trabalhar para Hollywood e o cinema não é uma de minhas mídias preferidas, eu não me sinto implicado nestes projetos. (MOUCHART, 2004).¹¹¹

¹¹⁰ Cf. “*I don’t want to see Maus as a movie. I’ve had lots of offers. I fi red my fi rst agente because he wanted to make a movie, and I kept telling him I didn’t want it. (. . .) I’m not interested in it because (A) that aforementioned line about large groups of people and (B) the fact that it took so long for me to fi nd the proper way to get it told in panel form, thirteen years—it would have been eleven and a half if I hadn’t tried to stop smoking for a year and a half. But thirteen years to learn about animation and adapt it again. And it required a lot of the abstraction that came with the comics medium*” (Tradução nossa).

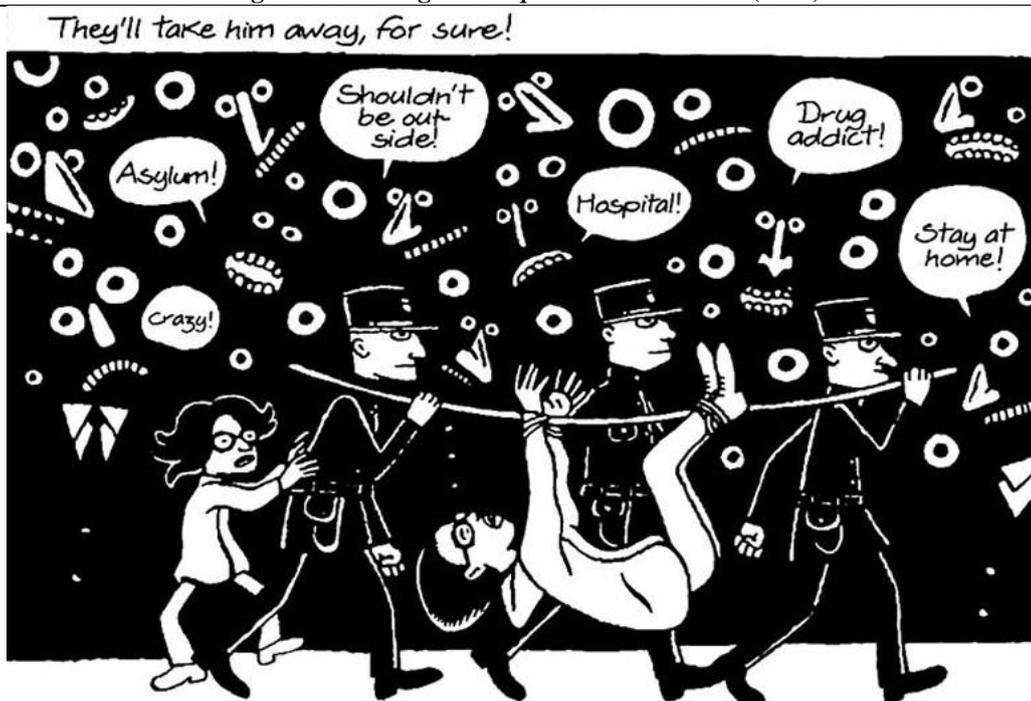
¹¹¹ Cf. “*Je m’efforce de ne pas avoir d’opinion. Ces long métrages ne ressemblent pas beaucoup à mês livres. Si ce sont de bons fi lms, le mérite en revient aux réalisateurs. Ça n’a rien à voir avec moi. De même si ces fi lms sont médiocres. Ça m’intéresse de les voir, mais comme je n’aipas envie de travailler pour*

Há coisa que fizemos em *Watchmen* que só poderiam funcionar nos quadrinhos e foram de fato feitas para mostrar o que outra mídia não poderia... de forma geral, eu realmente suspeito que nada de bom possa vir de quase todas as adaptações. Existem poucas adaptações que são melhores do que os originais, mas a grande maioria delas são desnecessárias. (apud PRATT, 2012).

O mesmo se vê na posição do teórico Douglas Wolk, que ao comentar a *graphic novel* “*Epilético*” de David B., especifica um dos aspectos do que estaria sendo perdido no investimento no meio dos quadrinhos – o desenho:

[...] O livro é uma clara demonstração do que os quadrinhos podem fazer, uma narrativa desenhada que exige a imaginação do leitor siga junto com ela, de forma que nada mais seria capaz. É impossível imaginá-lo sendo adaptado para qualquer outro meio: perder o desenho à mão de David, seria perder *Epilético* em si mesmo. (WOLK, 2007, p.141).

Figura 80 – Imagem de *Epilético* de David B. (1996)



Em *Epilético* (David B, 1996) desenvolve o drama pessoal de sua família para lidar com a epilepsia de seu irmão.¹¹²

A ideia subjacente a esses autores e teóricos de quadrinhos, céticos das possibilidades das adaptações, é que muitas histórias ou criações podem manter-se totalmente transparentes quanto ao meio em que foram criadas – talvez, um bom filme de Hitchcock, um romance de

Hollywood et que le cinéma n'est pas l'un de mes médiums préférés, je ne me sens pas très impliqué dans ces projets". Tradução nossa.

¹¹² Imagem disponível em: <http://www.clydefitchreport.com/2014/04/family-memoir-graphic-novel-epilepsy/> Acessada em 02/11/2017,

Machado de Assis, uma boa tira de Schultz, sejam esse tipo de obra, capazes de nos entreter sem que estejamos o tempo todo nos questionando sobre o que é a escrita, o romance, o cinema, ou os quadrinhos: são obras que funcionam sem que o meio apareça misturado indissociavelmente à história.¹¹³ Nessas obras, a história invade o meio até o ponto em que possamos esquecê-lo. Seus signos funcionariam “tão bem” que cedem lugar aos objetos representados (como diziam Frege e Wittgenstein a respeito do simbolismo adequado da linguagem: aquele que não deixa pensar sobre si mesmo enquanto funciona – FREGE, 2011; WITTGENSTEIN, 1994).

Mas, os teóricos dos quadrinhos têm em mente outro tipo de obras quando falam da incomensurabilidade dos quadrinhos em relação ao cinema...

4.1.3 *Shade, o homem mutável*: uma tentativa de “especificidade temática” através da vazão desenfreada do onírico

Criadores e teóricos de quadrinhos céticos quanto às adaptações apontam para obras nas quais a atuação dos meios não cede em favor do representado, onde os signos fazem parte tanto do ato enunciativo como do enunciado: ao invés da trama tomar os signos são eles que invadem a trama e se amalgamam com ela. Eles jamais cedem completamente ao narrado, constituem-se e enraízam-se no que mostram, de forma que não *parecem* ser passíveis de uma *transferência midiática* sem que a “alma” ou o que entendemos pela “essência” da obra se perca totalmente: são histórias onde enunciados e formas de enunciação se confundem. Os exemplos abundam de todos os lados.

Mesmo adaptada para os quadrinhos pelo gênio de Jack Kirby (1976), uma linha de argumentação pode ser traçada defendendo a especificidade do filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Kubrick, 1968). Ele parece estar tão envolvido com o meio cinematográfico e seus recursos que talvez só poderíamos reconhecer fora dele coisas muito vagas. Cenas estruturadas cinematograficamente, como as impactantes sequências psicodélicas e metafísicas de viagem no espaço-tempo, seriam totalmente “perdidas”, pois ali se trataria da própria linguagem cinematográfica em estado puro e trans-narrativo, que nos aborda durante o

¹¹³ Se o nome de Machado de Assis ou de outros artistas citados pode levantar controvérsias, convidamos o leitor à substituí-lo em sua imaginação por outro autor que pareça desempenhar a mesma função: nós, por exemplo, trocaríamos pelo nome de George R.R. Martin, autor das famosas *Crônicas de Gelo e Fogo*, uma leitura completamente empolgante, mas que se apaga como escrita em função dos acontecimentos narrados e do universo diegético representado.

filme. São os signos opacos, aqueles que jamais cedem totalmente ao representado porque também estão atuantes duplamente: como signos e como objetos.

Figura 81 – 2001 A Space Odyssey – versão em quadrinhos de Kirby (1976)



Jack Kirby consegue os direitos para criar uma versão estendida e “mais fiel” ao romance de Arthur C. Clark do que o filme de Kubrick de 1968. A publicação fazia parte do acordo de Kirby para voltar para a *Marvel Comics*, que publica o material com o dobro do tamanho, em formato tabloide. No entanto, mesmo fãs do site dedicado a Kirby avaliam o trabalho como inferior ao seu potencial, retomando o argumento de Resnais, julgam que o trabalho de Kirby “nada adiciona ao filme ou ao romance... como poderiam imagens estáticas e pequenas competir com o formato cinerama, ou o papel mudo comparar-se ao rimbombar de *Assim Falou Zaratustra*?” (ALEXANDER, 2001).¹¹⁴

Sugerimos, como Wolk a respeito de *Epilético*, que uma outra HQ, *Shade o Homem mutável* (MILLIGAN; BACHALO, 2016), é dessa mesma ordem. O roteiro de Peter Milligan

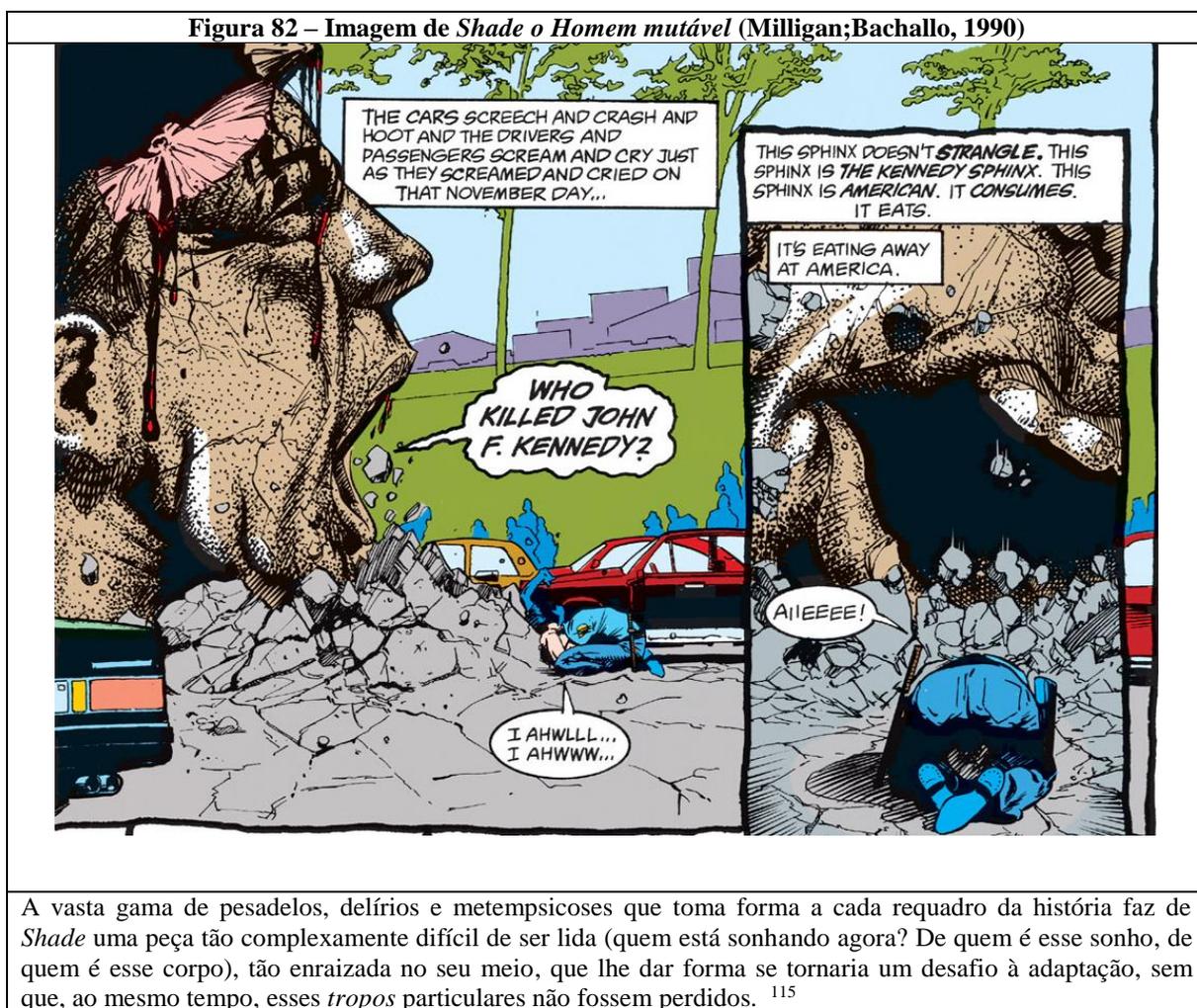
¹¹⁴ – Cf. “It adds nothing to the film or the novel, and is not among Kirby's best work. How can small static images compete with Cinerama, or mute paper compare with thundering Also Sprach Zarathustra?” (Tradução nossa).

nos traz uma história que precisa chegar até os signos e “impedi-los” de se esconder em favor do narrado. Isso começa no nível do tema: abordar “seriamente” o delírio em um meio “não sério”, como os quadrinhos. Isto é, tirar as consequências artísticas do delírio em um meio visual. Tal como faz o cinema de David Lynch, a ideia é levar a imaginação até o seguinte pensamento: o que se daria se a loucura social e coletiva tomasse forma física e se plasmasse objetivamente? Quais os tipos de chagas narcísicas mal resolvidas da psique coletiva revolveriam à superfície? Quais de nossas neuroses se deixariam aprender em formas, e assim fazendo, alterariam a paisagem tal qual a conhecemos, inverteriam as relações causais e a composição do mundo?

É preciso dizer que Milligan faz parte da chamada “invasão britânica” dos quadrinhos, ocorrida no final dos anos 80 do século passado. Uma aposta de sucesso da editora americana *DC Comics* em nomes do velho continente para recriarem títulos que estavam em baixa na época. Logo após o sucesso de Alan Moore com o *Monstro do Pântano*, *V de Vingança* e *Watchmen*, desembarcam na DC e assumem os roteiros, Neil Gaiman, Grant Morrison, Jamie Delano e Peter Milligan. Junto com o sotaque britânico trouxeram refinamento e preocupações literárias para os arcos das histórias, com as temáticas mórbidas e o aprofundamento psicológico dos personagens. Advindos da antiga publicação britânica de ficção científica *2000 A.D.*, seus temas e obsessões giravam em torno de preocupações sobre a guerra fria, as paranoias com apocalipses nucleares, as críticas à Margareth Thatcher e aos efeitos do neoliberalismo, além de terror, naturismo, mitologia saxã e magia. Na história *O sonho americano*, primeiro volume sob a escrita de Milligan, esse arsenal de símbolos e tendências é usado para entender a “alma americana”, para desvendar e psicanalisar seus mitos fundantes, suas chagas narcísicas, suas formas-pensamento recorrentes.

Milligan, como antes dele Oliver Stone em *JFK – A pergunta que não quer calar* (Oliver Stone, 1991), toma a morte de Kennedy e a onda de teorias conspiratórias e paranoias que se geraram a partir dela, como retrato de uma América que desandou, que perdeu as esperanças, que já não mais acredita no “sonho americano”. O acontecimento trágico de 22 de novembro de 1963 em Dallas é o trauma desencadeador do pesadelo coletivo americano. Toda loucura adormecida em cada indivíduo ganha vazão a partir desse evento, cada angústia, medo, neurose abafada, cria um ser espectral que explode, influenciando o plano espiritual de diversas galáxias. O *Grito Americano* que estava contido em todas as gargantas ganha forma, ela passa para o plano físico os pesadelos, a dor adormecida na alma de cada cidadão que não sabe o que foi feito dos sonhos de seu país a partir do assassinato de Kennedy. Lemos em um

belo texto entre as imagens: “o halo de cérebro e osso sobre a cabeça espasmódica de Jack... Há um buraco na nuca do presidente, do qual o coração e a alma da América vêm gotejando há quase trinta anos... E continuam a gotejar”. (MILLIGAN; BACHALO, 2016, p. 26).



Cientes desse perigo, seres de uma civilização mais avançada, enviam um dos seus poetas para dialogar com a loucura objetivada na terra. Se a loucura toma forma, é preciso um herói xamã e terapeuta para lhe fazer frente. *Shade* é o único capaz de acessar as entranhas da “loucura coletiva” que começa a tomar todo tipo de formas bizarras: um radialista desesperado narra a transformação de suas pernas em minhocas e de seu corpo em um vaso de flores, enquanto anuncia pelo rádio em cadeia nacional a chegada do *Grito*, a evasão onírica de todo reprimido de uma nação. *Shade* tem um traje especial, capaz de reorganizar os

115 — Imagem disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Shade, the Changing Man#Peter Milligan and the Vertigo years](https://en.wikipedia.org/wiki/Shade,_the_Changing_Man#Peter_Milligan_and_the_Vertigo_years) Acessada em 02/11/2017.

átomos, transformando pensamento em objetos sólidos, poder com o qual combaterá a loucura com loucura. Seu grande “superpoder” é a indução de psicodramas em forma de realidade aumentada para curar as fontes que emanam esse pesadelo.

Shade chega à terra através da projeção de sua “forma astral” para um corpo na terra. Para não ter que matar ninguém, ela resolve tomar o corpo de um *serial killer*, prestes a ser executado na cadeira elétrica. O corpo de Troy Granzer, um dublê de Charles Manson, é escolhido, mas a ocupação é problemática e fragmentos da psique de Granzer irão se alocar em um dos compartimentos do subconsciente de *Shade* e logo reivindicarão seu quinhão de corporeidade. Para completar a complicação de sua relação com o corpo que habita (e com o antigo proprietário), *Shade* se envolve com uma sobrevivente do último massacre de Granzer: Katty, uma jovem que se tornou alcoólatra, passou por clínicas psiquiátricas após ver Granzer chacinando seus pais. O namorado que estava com ela na ocasião foi morto por engano pela polícia quando chegou ao local do crime: ele estava lutando com Granzer e eles não duvidaram quem era o criminoso: ele era negro. América é desdobrada: seus mitos, preconceitos, aspirações, paranoias, *serial killers*, ciúmes e fetiches, são obrigados a se ver no espelho e encontrarem uma pacificação dialética. O conteúdo de *Shade, o homem mutável*, toma uma forma visualmente tão complexa e absurda, e ao mesmo tempo tão próxima ao desvario do conteúdo, que nos leva a consciência do meio em que a história está investida. Diante de *Shade*, pensamos justamente sobre a propriedade da *forma* para narrar esse tema absurdo. Sentimos estar diante de uma das possibilidades dos quadrinhos em estado puro: a fragmentação do ego em uma miríade de possibilidades vibrantes, todas relacionadas umas às outras, todas “deduzem-se uma das outras” em requadros retorcidos. As possibilidades do layout acompanhar o conteúdo nos dão a impressão de estar diante da própria arte dos quadrinhos em seu lugar natural e seu conteúdo adequado, onde a condição expressiva dos signos depende de seu não apagamento em favor da representação.

Ora, mas isso não é algo feito desde sempre com o próprio cinema, como atestam as obras de diretores como David Lynch e Minelli? Não parece uma contradição sustentar que as HQs são uma mídia com capacidade para exploração de qualquer tema e ao mesmo tempo pleitear a proeminência sobre alguns deles? Sim. Talvez, ao invés de requisitar uma especificidade para os quadrinhos através do onírico fantástico e do absurdo, estejamos tão somente a entrar tardiamente em mais uma zona disputada da especificidade: Milan Kundera defende ser justamente o “apelo ao sonho” uma das possibilidades intrínsecas do romance europeu, que teria permanecido adormecida durante o século XIX. O onírico em estado puro

teria esperado por Kafka para realizar o lema pretendido pelos surrealistas, mas segundo e Kundera, jamais concretizado: a fusão do sonho e do real. A partir de Kafka o romance teria se tornado o lugar onde a imaginação pode explodir como num sonho, liberta “do imperativo inelutável da verossimilhança” (KUNDERA, 2009, p. 22).

A proeminência sobre o onírico se apresenta apenas como mais uma rodada no leilão das parcelas de especificidade entre as artes. Mas, o mesmo Kundera nos dá elementos para aprimorar o lance dos quadrinhos. Ao falar dos apelos do romance europeu, ele deixa claro que algumas possibilidades permanecem latentes ou ignoradas. Três apelos “específicos do romance parecem ter migrado para os quadrinhos como mídia apta a realizar suas potencialidades: o apelo à diversão, à viagem/aventura, e ao fantástico/onírico.

O apelo à diversão é uma dessas possibilidades aproveitadas pelos quadrinhos enquanto a arte do romance seguia por outros caminhos. De acordo com Kundera, obras do século XVIII como *A vida e as opiniões do Cavaleiro Tristram Shandy* (STERNE, 1998) e *Jacques, o fatalista, e seu amo* (DIDEROT, 1993), foram romances concebidos como “grandes diversões” por seus autores. Mas, a vertente explorada por obras posteriores se fez valer pelo cenário realista, pelo imperativo da verossimilhança e pelo rigor da cronologia (Kundera, *ibidem*, p. 22). Não é preciso muito esforço para perceber que essas “possibilidades não realizadas no romance europeu” trabalharam em campo aberto nas HQs.

Para Thierry Groensteen é justamente nesse período, marcado pela verossimilhança sisuda do romance, que surgem as primeiras HQs europeias, que se debruçaram sobre três tendências sempre revisitadas pelos quadrinhos já no alvorecer de sua história no século XXI: o tema da viagem, da fantasia (do fantástico) e da tolice (GROENSTEEN, 2004, p.25). Se é certo que, formalmente, qualquer mídia pode abordar qualquer tema, historicamente, existem tendências estéticas e valores de mercado que se consolidam e fazem com que algumas mídias escolham alguns nichos temáticos privilegiados em detrimento de outros.

Se o apelo ao divertimento e à leveza são substituídos pela paisagem opressora do romance psicológico e dos grandes temas existenciais, os quadrinhos elegem justamente o burlesco, a paródia, o humor negro, o *nonsense* como seu campo favorito, a ponto de parecer como uma de suas inclinações naturais. A herança da caricatura de jornal fez com que os primeiros autores de histórias em quadrinhos quisessem em geral ser humoristas ou parecer engraçados. De Töpffer a Saint-Ogan e durante quase um século o humor é o grande tema dos quadrinhos. Tendência radicalizada até mesmo no nome conferido aos quadrinhos nos Estados Unidos: *Comics* ou *Funnies* não eram entendidos como meros nomes, mas fórmulas

que estampavam a missão do cartunista: fazer rir. Para isso surgiu toda uma tipologia específica de protagonistas, quase todos personagens ridículos, que como o Dom Quixote de Cervantes, se demonstram sempre ineptos para as aventuras que se colocavam a vivenciar. O herói atrapalhado é um conceito que se calcifica na mídia e chega a formas icônicas, com a figura de *Groo* de Sergio Aragonês e Mark Evanier. Acompanhado por um cachorro (*Rufferto*) que vocaliza por balões de pensamento, o contraponto crítico e consciente da estupidez e força bruta com que “herói” causa mais agruras às vítimas que socorre do que realmente as salva dos perigos em que elas estavam (às vezes imaginariamente) envolvidas.

A sátira e denúncia da tolice de certos tipos sociais se tornam também um lugar recorrente nos quadrinhos: o camponês ou caipira em ambiente urbanos ou refinados – tradição que desemborcará em tipos como o casal de *Bringing up Father*, de George McManus e *Ferdinando*, de All Capp; o sábio distraído, que começa o *Festus* de Töpffer e chega ao professor Pardal de Walt Disney; a longa legião de militares e policiais estúpidos, que desemboca nos imortais *Recruta Zero* de Mort Walker e *Crock e os legionários*, de Bill Rechin e Parker Brant. Ou mesmo quando não são estúpidos, são megalomaníacos e excessivos (esse apelo ao humor e à leveza parecem ser justamente negados em nome do “amadurecimento” dos quadrinhos e da pretensão de serem vistos como uma arte “profunda” com a seriedade e amargura de algumas *graphic novel* autobiográficas recentes).

Já o tema da viagem se desenvolveu em muitos autores de quadrinhos concomitantemente à literatura. Com o antecedente óbvio do Dom Quixote de Cervantes, autores como Júlio Verne e outros romancistas populares investiram no gênero das aventuras exóticas, que se desenvolviam em um ambiente hostil e desconhecido perante o herói protagonista. Essa estrutura iria ser a espinha dorsal do argumento de histórias como a de *Tintin*, sempre visitando países distantes em busca da grande viagem aventureira. Paralelos a esse investimento literário, alguns dos álbuns de suíço Rudolphe Töpffer já indicavam a tendência a ser desenvolvida em torno do tema da viagem. *Voyages et aventures du Docteur Festus* é publicado pela primeira vez em 1840 e *Histoire de M. Cryptomage*, que lhe acompanha faz menção no subtítulo a *Dois Odisseias*. O mesmo acontecendo com Gustave Doré, *Des-agréments d'un Voyage d'agrément* (Desprazeres de uma viagem de lazer, de 1851) e *Voyage sur les bords du Rhin* (Viagem nas Margens do Reno, de 1851 também); de Cham: *Voyage au tour du monde de M. Cham et de son parapluie* (Viagem ao redor do mundo de M. Cham e seu guarda-chuva, de 1852) ; de Gabriel Liquier: *Voyage d'un âne dans la planète Mars* (Viagem de um burro no planeta marte); e de Léonce Petit, *Les Méaventures de*

M. Bêton (As desventuras do Senhor Bêton, de 1869). Mas, nenhum outro tema foi reivindicado com tanto afincamento pelos quadrinhos do que a fantasia, o onírico e aberrantemente o surreal.

Fantasia e o fantástico são temas cuja exploração virou quase sinônimo de quadrinhos. Segundo Tzvetan Todorov, a fantasia é o sobrenatural ao qual o protagonista não se subleva porque admite sua possibilidade (ao contrário das vítimas do gênero de terror, cujas patentes quebras das expectativas ontológicas não os fazem perceber que estão diante do extraordinário e insistem em não acreditar no que os seus olhos veem). Seja na forma do sonho – já abordado também por Töpffer e maximizado pela criação de McCay, *Little Nemo em Slumberland* – seja no formato da viagem espacial (*Flash Gordon*, de Alex Raymond, *Raio Misterioso*, de Saint-Ogan, *Barbarella*, de Claude Forest, etc.), as histórias em quadrinhos ofereceram terreno livre para a tradição fantástica que se concentrava quase toda na literatura infantil, como nas obras *O mágico de Oz* (BAUM, 2013), passa por *Alice no país das maravilhas* (CARROL, 2010) e continua com *Peter Pan* (BARRIE, 2014).

É irônico que seja justamente de Kundera, um descrente das HQs (cf. Introdução), a ideia de que apenas com a figura de Kafka o romance começa a dilapidar a tradição da verossimilhança romanesca do século XIX. Pois, o impulso onírico represado nas belas letras encontra nos quadrinhos terreno onde se constituirão complexos sistemas imaginários, planetas perdidos, mundos distantes, sonhos dentro de sonhos, universos paralelos, extensões sensíveis, *gedankenexperiments*, conjugados impossíveis de magia e tecnologia, em suma: a paisagem narrativa dos quadrinhos esteve estrangida apenas pela própria maquinação dos criadores e desenhistas, que ao contrário do criador cinematográfico ou das possibilidades vigentes no terreno do romance, não encontrava impedimentos técnicos ou orçamentários para seu devir imaginativo. A tentação demiúrgica de moldar universos inteiros, sistemas sociais, leis físicas, vestimentas, maquinário, idiomas, que na literatura conhece os nomes na contracorrente como J.R.R Tolkien e George R.R Martin, encontra exatamente nos quadrinhos o circuito criativo perfeito: público, mercado e tradição valorativa favoráveis. Mesmo com o advento dos videogames, dos jogos de RPG e dos efeitos especiais de última geração, o fantástico ainda encontra terreno fértil nas HQs, é a sua especificidade, não uma de tipo absoluta, calcada nos signos ou no suporte físico, mas móvel, tomada de empréstimo das possibilidades adormecidas no romance.

Retornemos agora às premissas de *Shade*. Imaginamos que em uma outra mídia visual, como o cinema, provavelmente ficaríamos cansados, saturados e perdidos pela grande

demanda por efeitos especiais necessários para dar conta da história e sua apropriação da forma em que está investida. Não estamos dizendo que seria impossível fazer objetivamente imagens cinematográficas capazes de representar o universo diegético da história e a sucessiva imersão de sonhos em pesadelos. Tal como a divisão de papéis entre os signos criticada por Mitchell (cf. cap. 3) trata-se de uma questão de grau e não de natureza: a vazão fantástica nos quadrinhos é um fundamento socialmente constituído da mídia. Há coisas que quando feitas no cinema *podem* parecer mais confusas, carregadas e pirotécnicas do que se o mesmo efeito fosse tentado na mídia HQ.

Uma pessoa que abraçasse os valores de hibridez de forma mais radical poderia defender a possibilidade irrestrita do trânsito de técnicas e temas entre as duas mídias: tudo seria apenas questão de encontrar uma forma cinematográfica de dizer “o mesmo” com o vocabulário cinematográfico. Mas, nossa hipótese especificista, ao contrário, vê na leitura controlada de uma HQ a possibilidade de conduzir a narrativa na medida em que nossa capacidade imaginativa-digestiva permite: podemos voltar, recuperar o fôlego e religar uma ponta solta deixada algumas páginas atrás. Temos tempo para decompor a complexidade de um delírio imagético. Não somos “atropelados” pela quantidade de informações visuais e verbais em torvelinho, na velocidade de um *thriller* de ação hiper editado por efeitos especiais. Um criador de HQs pode desenhar em um requadro um casal percorrendo de carro uma estrada numa tarde que explode em laranja e no quadro seguinte a cabeça de John Kennedy como uma esfinge devorando os transeuntes que não soubessem dizer quem, afinal, matou JFK. O público de uma HQ parece poder ser “açoitado” com uma margem maior de surrealismo visual, sem que isso pareça “extrapolar” os limites razoáveis, afinal, ele pode breçar a leitura, que é feita no seu ritmo e de acordo com sua sensibilidade, e se deter em algum aspecto do desenho, o laranja pode ser apenas estilístico ou de uma qualidade de impressão limitada: as cores do céu podem ser retóricas e parte do delírio, de toda forma elas não tem nenhum compromisso com a credibilidade e fidelidade da percepção ordinária. Enquanto que um céu explodindo em laranja com a cena seguinte onde a cabeça de John Kennedy devora transeuntes pode até ser visualmente adaptado para o cinema com o uso das últimas ferramentas de efeitos especiais. Mas, a recepção, devido à tradição criativa em ambas as mídias, é distinta. Alguns filmes aberrantemente oníricos e fantásticos demonstram que a viabilidade técnica não significa que tudo é possível para todos. Críticas negativas a um filme como *A Origem* (Nolan, 2010), que extrapola as premissas oníricas de *Little Nemo* com efeitos especiais de última geração, deixam isso mais patente.

Nolan consegue dar credibilidade visual à ideia de um personagem capaz de invadir sonhos alheios e implantar ideias – o que faz com que em alguns momentos tenha que entrar em sonhos dentro de outros sonhos. Mas, apesar de bem recebido por parte da crítica e do público, muitos críticos não deixaram de acusá-lo de fazer um filme espetacular sobre como fazer um filme espetacular, como escreve Nick Pinkerton para o *Village Voice* (PINKERTON, 2010). O filme também foi visto como irracional e confuso pelo crítico do *The Observer*, Rex Reed (REED, 2010), chegando à conclusão inversa do crítico brasileiro Pablo Villaça, que considera que a narrativa não se perde em ter que “parar periodicamente para mastigar os acontecimentos” (VILLAÇA, 2010). Na mesma linha, Stephanie Zachareck, escrevendo para o *Movieline* considera o filme super inflado, sem lógica visual, desajeitado, com uma miríade de complexidades intelectuais e emocionais adicionadas *ad tedium* (ZACHARECK, 2010).

Julio Cabrera nos fala que o cinema, em seu formato comercial e padrão, abandonou muito de suas possibilidades experimentais em função das obras mais narrativas e lineares (CABRERA, 2015, p.39). Mas, nos quadrinhos, as formas comerciais parecem ser também experimentos com o fantástico e surreal. A margem de delírio, de invasão do mundo representado pelo onírico, de fusão de sonho (ou pesadelo) e realidade é passível de ser executada e aceita com menos resistência pelo público das HQs, *ab initio* divorciado de qualquer fidelidade documental da imagem.

No caso do cinema, a imaginação ficaria limitada à capacidade técnica dos aparelhos e da viabilidade financeira para tanto. E, como um tal filme deve funcionar para diversas audiências e produzir retorno financeiro, o excesso fantástico causa resistências e isso pode levar o autor a brechar em algum momento seus ímpetos surrealistas e dadaístas. Já quando folheamos essa história em quadrinhos, percebemos que as limitações nesse quesito são quase nulas. É justamente nelas que o leitor encontra abrigo para sua nostalgia fantástica, desenvolvida durante a infância.

A limitação dos efeitos especiais, que no passado funcionava como uma barreira técnica, atua hoje como um recurso a ser administrado com a devida parcimônia. Todavia, há ainda outra limitação em relação ao cinema que os quadrinhos se encontram desimpedidos: a dependência de modelos “vivos” ou físicos inexistente. Além da saturação pirotécnica que estaria envolvida em passar *Shade* para as telas do cinema, nos chocamos com outras “limitações” do cinema: seriam necessários atores capazes de encarnar esses personagens impossíveis.

Robert Stam nos fala que nossa cultura iconofóbica é responsável por determinadas condenações *a priori* das adaptações cinematográficas de romances e que essas condenações geralmente se enraízam em preconceitos não esclarecidos, como o temor da incorporação do texto fílmico por atores de carne e osso, com “seus lugares reais e objetos de cenografia palpáveis; sua carnalidade e choques viscerais ao sistema nervoso” (STAM, 2006, p.21). Não é disso que se trata quando falamos de encarnar os personagens das HQs: sabemos dessas “vantagens” do cinema em relação aos quadrinhos: ele é justamente composto de um universo de atores, dos mais expressionistas, aos mais belos, que carregam consigo narrativas à parte ao produto cinematográfico, o dito *showbizz*, que catalisa o fascínio e as múltiplas projeções coletivas em “estrelas” (cf. MORIN, 1989).

Mas, todas as lendas que compõem a mitologia em torno das dificuldades de incorporar personagens complexos e extraordinários para as telas do cinema, deixam claro que há excessos arquetípicos permitidos nos personagens dos quadrinhos: aceitamos de bom grado homens de fogo, seres de pedra, leitores de mente, manipuladores de sonhos, mas sobretudo, tipos excessivos, que são duros demais, loucos demais, cruéis demais, atormentados por superpoderes e supermaldições, tipos que “extravassam os limites da percepção”. Assim sendo, uma coisa é interpretar um personagem, outra bem diferente, interpretar uma entidade mítica e parece não haver negociação entre eles: ou temos interpretações muito aquém de qualquer brilho do que representa o personagem, como um ator de comédias românticas, como Ben Affleck interpretando o atormentado *Demolidor* (*Demolidor – O Homem sem Medo*, Mark Steven Johnson, 2003), ou os atores se tornam a própria máscara que ousam vestir e não a retiram mais: conta-se que o ator Danny DeVitto não saía do “Pinguim” entre as filmagens de *Batman, o Retorno* de Tim Burton (1992), deixando os colegas de filmagem assustados e incomodados (BRIDI, 2017). O mesmo sucedeu com Heath Ledger e sua imortal interpretação do Curinga em *Batman, o Cavaleiro das Trevas* (Nolan, 2008), maquiado, produzido e interpretando o tempo todo, mesmo quando não iria contracenar com ninguém.¹¹⁶

Há uma divertida (mas não totalmente absurda) teoria da conspiração de Jason Hosley no site do *Aelus Inc*, usada de maneira mais crítica pelo pesquisador brasileiro da comunicação, Wilson Roberto Vieira Ferreira (FERREIRA, 2005) para abordar a dimensão psíquica e arquetípica dos personagens da cultura pop que atingem um status mítico:

¹¹⁶ – Em *Cinegnose* (FERREIRA, 2005) encontramos instigantes análises sobre o papel arquetípico desses personagens da cultura popular e sua influência na psique social.

Se estou certo em afirmar que as criações ficcionais se tornam semiautônomas, mesmo que semiconscientes, entidades dentro de um reino imaginário, através das energias psíquicas que damos a elas (uma ideia que Neil Gaiman trabalhou em *Sandman*, e Alan Moore com *Promethea*), presumivelmente quanto mais popular um personagem se torna – e mais narrativas são feitas em torno dele – mais poderoso e autônomo pode se tornar? Pense em Papai-Noel e Jesus Cristo. A mistura ímpar do mito, lenda e fatos históricos que estão por trás desses personagens, torna-os profundamente reais em seus efeitos e não apenas em nosso psiquismo, mas por meio das nossas ações. Os pais fingem ser Papai-Noel para manter a ilusão. (FERREIRA, 2010).¹¹⁷

No caso de *Shade*, pensamos em quanto um ator deveria se transfigurar para ser capaz de sorrir de forma tão macabra e assustadora quanto o faz Troy Granzer, o *serial killer* da saga (talvez um Conrad Veidt, talvez um Heath Ledger, mas nós já sabemos como terminam essas histórias ...). Mas *Shade* e seu vilão são apenas duas entre tantas personas arquetípicas que habitam o universo fantástico dos quadrinhos. Há muitas delas cujo trânsito para o cinema dependeria de atores capazes de realizar aquilo que Deleuze chama de “uso superior da percepção”: a capacidade de descobrir “*perceptos* no limite do suportável ou conceitos no limite do pensável” (BOUTANG, 1995. "L" de Literatura). Deleuze chama essa capacidade de “atletismo da percepção”, a capacidade de “conquistar uma potência”. Van Gogh conquista uma potência ao entrar na cor como entrou, assim como poderíamos dizer que Heath Ledger também conquista uma ao incorporar o Curinga como o fez. Mas, essa “pode ser uma potência potente demais e a pessoa acaba não suportando” (BOUTANG, 1995. "B" de Bebida). Pode-se ver as coisas a partir de um ponto que não se pode mais voltar: “Por que Tchekhov ficou tão arrasado? Ele viu alguma coisa... [...]” (*Idem*). Afinal, “Do que viu e ouviu o escritor regressa com os olhos vermelhos, com os tímpanos perfurados” (DELEUZE, 1997, p. 14).

O investimento de uma obra em seu meio, as diferentes possibilidades de investir no fantástico (mesmo quando ele é tecnicamente possível), a necessidade de encontrar atores capazes de assumir as potências sobre-humanas pressupostas em personagens que extravasam todo vivido, o traço particular de cada autor – todos esses aspectos fazem com que a possibilidade de emparelhamento visual trazidas pelos efeitos especiais por si só não resolva os problemas que as HQs colocam particularmente para o adaptador de cinema. Todavia, como veremos adiante, a situação é paradoxal: o público, as pessoas para quem as adaptações se destinam exigem cada vez mais fidelidade e verossimilhança com o original.

¹¹⁷ – Cf. <http://aeoluskephas.blogspot.com.br/> Acessado em 02/11/2017.

4.2 A persistência da fidelidade

Parece que os amantes dos quadrinhos temem que a transposição para outra mídia não esteja “à altura” do que a obra significa em seu meio original. Enquanto personagens, autores, sagas (e até coloristas e arte-finalistas) são objetos de culto e veneração, filmes baseados neles são meros filmes entre outros tantos filmes. A maneira de garantir que os filmes façam justiça aos quadrinhos que adaptam foi interpretada muitas vezes em termos da polêmica “fidelidade ao original”: a adaptação fará justiça à fonte na medida em que for fiel a ela. A fidelidade passa a ser perseguida como critério qualitativo pelos leitores, ciosos da continuidade entre as histórias e dos detalhes visuais. Mesmo que o público dos filmes adaptados não seja composto só de leitores habituais de quadrinhos, eles exercem influência através de sua militância nas redes sociais e fóruns de debate, e por um efeito boca-a-boca, atingem a opinião dos não leitores, interessados em conhecer os personagens a partir desse outro meio.

Esse mesmo público aceita uma gama de variações das sagas no texto fonte original, responsáveis por mover o interminável ciclo de arcos narrativos. Um exemplo disso é que enquanto eram lançados os filmes *Incrível Hulk* (Leterrier, 2008) e o *Cavaleiro das Trevas* (Nolan, 2008), os respectivos personagens passavam por grandes mudanças nos quadrinhos. *Hulk* estava em uma fase na qual sua pele estava vermelha, diferente do habitual verde característico do personagem, e os quadrinhos do *Batman* lidavam com a morte de Bruce Wayne e o primeiro Robin, Dick Grayson, assumia a capa e a máscara do herói. Mas, um filme sobre esses heróis não poderia se permitir essa margem de mudanças (a não ser com um grande estardalhaço do público). Enquanto os personagens podem voltar às suas características tradicionais (e invariavelmente isso tende a acontecer), os filmes são vistos como a “versão definitiva” para uma grande parcela de espectadores que não vão acompanhar as sagas através do tempo. Quando o filme de Joel Schumacher (*Batman e Robin*, 1997) se tornou a versão mais assistida, os fãs de quadrinhos ficaram irados porque entenderam que uma adaptação fílmica deve capturar a “essência” do texto fonte e o filme destoava do tom mais sombrio que o Batman havia tomado nos últimos anos nos quadrinhos e se desvinculava da atmosfera *noir* conferida pelas adaptações anteriores de Tim Burton. Como os filmes são vistos também por quem jamais leu (ou irá ler) as histórias originais, essas adaptações servem de apoio para os leitores de HQ justificar sua devoção a esses heróis e a própria mídia dos

quadrinhos, o que as mudanças de atmosfera do *Batman* de Joel Schumacher obviamente impediam.

Para Liam Burke (BURKE, 2015, p.129) o público desses filmes que já acompanha as histórias em quadrinhos herdou uma cultura de participação intensiva no processo de criação, que retrocede a episódios cômicos na história das HQs. Quando Milton Caniff matou a personagem *Raven Sherman* em 1941 houve comoções sociais tamanhas que ele se viu obrigado a justificar sua escolha pelo rádio. Chester Gould passou pelo mesmo quando eliminou o gangster *Flattop*, recebendo milhares de telegramas indignados (ECO, 2002, p.245). Essa cultura de participação só veio a aumentar sua influência com o advento das colunas de cartas dos leitores na década e 60, o cultivo dos *fanzines*, e atualmente, os fóruns de debate *online* e as grandes convenções – que colocam público e criadores frente a frente. Alie-se a isso o fato de que muitos fãs de quadrinhos são também colecionadores o que contribui para a valorização da consistência e da vigilância quanto à continuidade entre as histórias e temos então um público militante, capaz de influenciar até mesmo os rumos da produção dos filmes.

O diretor de *Batman & Robin* (1997), Joe Schumacher (BROESKE, 1997), culpou justamente o burburinho das redes pelos maus resultados de seu filme (o pior avaliado pelo *Rotten Tomatoes* da série *Batman*, iniciada por Tim Burton; também a pior bilheteria dos três filmes).¹¹⁸ O próprio filme de Tim Burton sofreu pressão dos fãs. Um *trailer* mais sombrio já havia sido usado como campanha promocional em convenções de quadrinhos, com intuito de aplacar o marketing negativo que se criou entre fãs quando souberam que o *Batman* de Tim Burton (1989) seria protagonizado por Michael Keaton, na época célebre pelo personagem cômico *Beattlejuice* (cf. *Shadows of The Bat*).¹¹⁹ Mais recentemente, o diretor e co-roteirista Edgar Wright explica que começou a escrever o roteiro de *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010) antes do final dado por Bryan O'Malley nos quadrinhos, e que, portanto, sua versão tinha um final diferente (Scott voltava para a namorada adolescente, Knives Chau ao invés de terminar com Ramona). Mas, ao ler o final do quadrinho, refez seu final para “bater” com o da fonte, atribuindo parte de sua decisão aos fãs com quem esteve em contato e aos fóruns e redes sociais: após ler o lamento de uma fã com seu final alternativo,

¹¹⁸ Cf. https://www.rottentomatoes.com/m/1077027_batman_and_robin acessado em 09/04/2017.

¹¹⁹ Cf. *Shadows of the Bat* (Constantine Nasr, 2005) documentário de 2005 sobre a realização do segundo filme de Tim Burton sobre o *Batman* (1992). Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=BVsdNVke2ds> . Acessado em 09/04/2017.

ele “retuíta” para ela dizendo que seus desejos haviam sido realizados, ele manteria o final de O’Malley.¹²⁰

Todavia, o que os amantes de quadrinhos exigem dos filmes adaptados é aquilo que muitas das teorias da adaptação já expurgaram de seus domínios, tanto como ideal indesejável, como meta impossível. Para Robert Stam (STAM, 2006) existem alguns preconceitos intelectuais mascarados na exigência por fidelidade, como o senso intuitivo que as adaptações são “parasitas” das obras que adaptam, refletido empiricamente na posição de Alan Moore, segundo o qual “nada de bom pode vir de quase todas as adaptações”, citadas anteriormente.

Mas, mesmo que um filme tentasse de fato “ser fiel ao original”, a tarefa parece inviável: ela dependeria da apreensão do “único” e “correto” sentido da obra (ANDREW, 1984, p.101). Porém, toda obra implica e sugere múltiplos (e talvez) inesgotáveis sentidos, a partir dos diferentes (e talvez conflitantes) recortes que podemos fazer dela: uma leitura psicanalítica pode revelá-la como profunda, potencialmente simbólica e libertadora (isso para não falar das múltiplas correntes psicanalíticas disponíveis); uma leitura política-ideológica, poderia vê-la como retrógrada e legitimadora de relações instituídas de poder; e assim por diante.

Portanto o adaptador se questionaria sobre qual sentido sua versão da obra deve preservar diante dessa multiplicidade – ou sequer se deve preservar: afinal, ser fiel ao sentido da obra poderia ser, justamente, ultrapassá-la, questioná-la, expandi-la, torná-la um palimpsesto híbrido de suas versões anteriores, mas indo muito além delas. Seria necessário então esclarecer o que querem os fãs de quadrinhos quando exigem fidelidade, pois o desejo de ver as histórias de um meio em outro está obviamente ligado aos valores de hibridez, do livre trânsito de técnicas e temas entre as artes, mas a pedida por “fidelidade” traz de volta as especificidades midiáticas dos quadrinhos que se quer mantidas no produto fílmico resultante. O movimento pendular dos valores que estamos perseguindo ao longo desse trabalho reaparece no dilema dos adaptadores e do público dessas adaptações: o que representa a fidelidade nesse contexto? Que tipo dela se pode obter? A que custo? E com que significado? É o que iremos explorar na próxima seção.

¹²⁰ – Cf. *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (Edgar Wright 2010), comentários do DVD.

4.2.1 Ser fiel à letra ou ao espírito: a taxonomia de Andrew

Diante das dificuldades envolvendo a fidelidade absoluta, diversas abordagens das adaptações fílmicas em geral ofereceram diferentes taxonomias sobre os tipos viáveis de relação com o texto antecedente, tanto para tentar dar relevo ao trabalho criativo do adaptador, quanto para minar a autoridade do texto fonte ou original. (ANDREW, 1984; ELLIOTT, 2003; KLEIN; GILLIAN, 1981; WAGNER, 1975) . Dentre essas, a proposta de Dudley Andrew (ibidem, p.98), define a adaptação como uma mudança de um sistema de códigos a outro, a ser entendida a partir de três possibilidades: *Empréstimos*, *Intersecções* e *Transformação*, cada um com diferentes graus de liberdades com a fonte.

Utilizaremos essa classificação devido à distinção feita em sua terceira categoria, entre ser fiel à “letra” ou ao “espírito”, a grande questão envolvida nas demandas por adaptações de quadrinhos. Sua taxonomia, no entanto, não possui modelos com mais liberdades com as fontes – como os propostos por Kamilla Elliott, onde temos a categoria *incarnacional*, em que a palavra do texto é feita “carne” pelo filme; a categoria *ventriloquista*, em que há imposição de uma nova “voz” a um corpo inerte); *genética*, em que um DNA textual latente é manifesto em uma nova forma em uma realidade diferente, etc. (cf. ELLIOTT, 2003, p.25).

Andrew nos diz que nos *empréstimos* os elementos chave do texto original são mantidos, mas modificados de forma a revelar seu potencial gerativo, sua existência como forma contínua ou como arquétipo da cultura. É a forma de adaptação favorita quando o material adaptado ganhou, através de múltiplas encarnações, o status mítico e a capacidade de servir de história exemplar a ser reincidentemente narrada. Mesmo que se mude a caracterização dos personagens, a trama, a ordem em que se desenrolam os eventos, a época ou a configuração geográfico-social, o mérito artístico do adaptador reside tanto em preservar quanto em revelar o potencial mítico do texto adaptado que subjaz à sua interpretação.

De acordo com Liam Burke (ibidem, p.13) os empréstimos são o tipo predominante de adaptações de quadrinhos mais recentes, principalmente quando adaptam um material que ganhou o status “mítico” (tais como *Batman* e *Super-homem*, publicados desde 1930, ou os grandes nomes da Marvel, publicados desde a década de 60). As mudanças de tonalidade e estilos, desenvolvidas através da alternância de equipes editoriais diferentes ao longo do tempo e as sagas paralelas, fazem com que em um filme do tipo *empréstimo*, a continuidade dos traços gerais e não a “fidelidade” a uma história em particular seja perseguida pela equipe de criação. Afinal, se por acaso um filme sobre um desses personagens, como o Batman,

optasse por seguir fielmente o herói típico de suas primeiras aventuras, com uma temática voltada ao vigilantismo e o combate ao crime ordinário, excluiria personagens e elementos que só aparecerão depois, mas que são parte da identidade do personagem, como o mordomo *Alfred* ou a *batcaverna*. Como a fidelidade total não é buscada nesses casos, os adaptadores precisam fazer modificações para manter os filmes reiterando o aspecto genérico da função mítica dos personagens ou da saga narrada.

Esse tipo de adaptação combina-se com as práticas genéricas da adaptação. Afinal algumas mudanças são inevitáveis e poucas são as adaptações que seguem meticulosamente a história original, principalmente porque a mídia cinema tem suas próprias regras de composição e suas próprias convenções narrativas. Assim, coisas que podem funcionar muito bem em uma HQ podem parecer jocosas e conferir um sentido diverso em um filme. Outras mudanças têm a ver com normas de extensão narrativa de cada uma das mídias. Como no caso da adaptação de *Do Inferno*, de Alan Moore para o cinema (Allen & Albert Hughes, E.U.A, 2001): adaptar as centenas de páginas da HQ original para a película tornaria o trabalho do diretor quase inviável e o resultado final seria cinematograficamente duvidoso, assim, optou-se por não filmar cada uma das cenas (já a fusão da dupla de investigadores presentes na HQ em um único personagem no filme, interpretado pelo performático Johny Depp, parece ter sido uma clara opção estilística do diretor).

Muitos criadores contemporâneos que têm trânsito no universo cinematográfico também entendem as necessárias mudanças no contexto da adaptação de suas obras. Stan Lee, por exemplo, não vê problema e acha um exagero dos fãs implicarem com o fato de que as teias do *Homem-Aranha* saiam naturalmente de seu corpo e façam parte de seus superpoderes, ao invés daquilo que foi colocado nos quadrinhos, onde as teias eram parte de uma invenção do jovem cientista Peter Parker (e que quando se esgotavam, colocavam o aracnídeo em sérios apuros!). Enki Bilal, por seu turno, deixa claro que seu filme *Immortel* (Enki Bilal, Bélgica, 2004) não adapta a sua trilogia nos quadrinhos, *Nikopol*, mas que se trata de uma reescrita (*réécriture*), onde ele achou importante incluir coisas mais candentes do momento atual e esquecer aspectos datados. Assim como Daniel Clowes dá carta branca às mudanças que o diretor Terry Zwigoff opera em sua história original, inclusive acompanhando todo o processo de filmagem e dando dicas aos atores.

Mas, os fãs sempre querem algo mais do texto fonte: Brian Singer, diretor dos primeiros filmes dos *X-Men* (*X-men*, 2000 e *X-men 2* 2003), diz que modificou as roupas coloridas e espalhafatosas presentes nas HQs para o sóbrio couro preto porque queria que eles

fossem humanamente identificáveis e que o único extraordinário ficasse por conta dos superpoderes. As roupas originais coloridas causariam efeito diverso ao que acontece nos quadrinhos e a fidelidade visual precisou ser nuançada, para que não se pareçam com heróis dos seriados *tokusatus* japoneses, vestidos em roupas impossíveis. Todavia, a pressão dos fãs foi tanta que durante as gravações do *prequel Days of the Future Past* (Singer, E.U. A. 2014), um *tweet* do diretor avisando que não haveria uniformes em couro preto foi recebido com entusiasmo pelos fãs.¹²¹ O mesmo sucedendo com as já aludidas teias do *Homem-Aranha*: são as versões de Sam Raimi que as colocam como parte natural de seus poderes aracnídeos. O *reboot O Espetacular Homem Aranha* (Marc Webb, 2012) “corrige” essa infidelidade devolvendo os lançadores de teias originais.

Portanto, uma “fidelidade” apenas às caracterizações gerais dos personagens e o amálgama de algumas histórias não parece suficiente para os fãs de quadrinhos e o público das adaptações. Eles esperam também uma fidelidade visual ao que foi apresentado na mídia original. Ou, dito de outra forma: para esse consumo fetichista, até os uniformes e suas cores assumem um caráter mítico a ser preservado como arquétipo cultural. Se, como afirma Timothy Corrigan (CORRIGAN, 2007, p.33), as adaptações de textos da cultura popular têm uma margem de flexibilidade maior do que textos consagrados da “alta cultura”, os leitores de quadrinhos são igualmente exigentes ou tomam seus textos com igual sacralidade.

A segunda categoria de Andrew é chamada de *Intersecções*. Nela a singularidade do texto original é preservada a ponto de torná-lo inassimilável na adaptação. Esses filmes mantêm o “outro” do original de forma a permitir que um texto (o filme) comente outro (a HQ, ou o livro, etc.). Apresenta-se uma experiência do texto original, mas modulada ou rerepresentada pelo modo cinematográfico. Bazin comenta que um diálogo de um romance pronunciado ao pé da letra em um filme, teria outra valência, como faz Bresson em *Diário de um Pároco de Aldeia* (Bresson, 1951) para frisar o elemento literário da fonte: “ele não apenas não adapta sequer discretamente os diálogos à exigência da interpretação, mas ainda, quando acontece do texto original ter o ritmo e o equilíbrio de um verdadeiro diálogo, ele faz de tudo para impedir o ator de realizá-lo”(cf. BAZIN, 1991, p.108).

No caso das HQs adaptadas, mesmo que a trilogia do *Homem Aranha* de Sam Raimi possa ser descrita como um tipo de adaptação de *empréstimo*, mesclando várias histórias de diferentes períodos, as aparições (*cameos*) de Stan Lee em todas as três, podem ser vistas

¹²¹ Cf. https://twitter.com/BryanSinger/status/268924125647613953?ref_src=twsrc%5Etfw.

como uma alusão do tipo *interseccional*. Do mesmo modo como vemos e ouvimos o próprio roteirista da HQ *American Splendor*, Harvey Pekar, no filme *Anti-Herói Americano* (2003, Robert Pulcini), e o ouvimos comentando sobre si mesmo e o ator que o interpreta.

Podemos ver a presença dessa categoria também quando o filme permite que os personagens ou o público questionem a própria forma ou ironizem esse formato. Nos filmes de super-heróis em especial, a sensação de “realismo” é aumentada pela exploração dos conflitos psicológicos, o mergulho em traumas de infância, os *flashbacks* e a exposição dos medos, temores e fragilidades do herói, assumindo que aquele universo deve ser levado a sério de um jeito que até a própria leitura das HQs não é. Mas o filme *Corpo fechado* (M. N. Shyamalan, 2001) traz em sua premissa a ideia de que os superpoderes dos heróis podem ser vistos tanto de um ponto ingênuo e realista (eles estão enfim entre nós), ou como uma projeção de doenças mentais de seres com personalidade dividida, que acreditam possuir “realmente” esses poderes, colocando todo o gênero sob uma perspectiva irônica (cf J. K. ZIZEK, 2016, p. 871).

Se as a consequência de uma adaptação é a recepção diversa ou enriquecida do original (HUTCHEON, 2013, p.30) as *interseccionais* trazem esse efeito para a própria textura do filme. Seu critério de sucesso é fazer ver a especificidade do texto original através da especificidade da linguagem cinematográfica, num jogo de questionamentos, auto referências e ironias bastante complexo. Mas para uma plateia ávida por uma fidelidade intensa, esse tipo de trabalho parece exigir um afastamento intelectual não facultado ao tipo de consumo fetichista envolvido.

As *transformações* são particularmente interessantes para a sede por fidelidade por parte dos fãs de HQs. Nelas se faz o menor número de mudanças necessárias, de forma a trazer a “essência” do texto fonte para as telas através do emparelhamento dos diferentes sistemas de signos. Aí se assume que o objetivo da adaptação é reproduzir algo “essencial” do código adaptado no sistema de códigos do filme, o que casaria com a preocupação dos fãs em garantir filmes à altura das HQs que adaptam. A grande tese do livro de Burke é que as adaptações cinematográficas de quadrinhos nos últimos 20 anos são responsáveis por uma influência crescente na produção cinematográfica, traduzida na procura de uma “estética dos quadrinhos” (*comic book aesthetic*). Há uma passagem crescente de *empréstimos* para a afirmação das *transformações* no adaptado. “Vigiados” e “policiados” pelos fãs, criadores de cinema tem procurado equivalentes aos signos próprios dos quadrinhos (quando eles existem) e inventado alguns novos quando eles não estão à mão (BURKE, 2015, p.173).

No que tange as *transformações* e seu casamento com a expectativa de fidelidade visual são úteis duas distinções enriquecedoras. A primeira é a distinção feita por Brian McFarlane em *Novel to Films* (MCFARLANE, 1996, p.20). Ele separa no texto fonte elementos (a) que são transferíveis para outro sistema semiótico porque não estão atados a esse sistema e são basicamente os elementos da narrativa. E (b) os elementos que são mais recalitrantes à adaptação porque seus efeitos estão atados a um sistema semiótico em que se manifestam, estão ligados à *enunciação específica* daquele meio, feita a partir dos signos próprios da mídia. As adaptações do tipo *transformação* encaram o desafio de trazer justamente esses elementos atados a enunciação específica para o cinema, uma vez que os elementos da narrativa, a sequência das ações e atos que levam a história para frente, sempre podem, *a priori*, ser mantidos na transposição.

Em segundo lugar, o próprio Andrew também sugere que essa categoria transformação seja subdividida em dois aspectos: (c) ser fiel à “letra” e (d) ser fiel ao “espírito”. A fidelidade à “letra” pode ser entendida a partir da demanda de encontrar elementos paralelos entre dois sistemas de signos distintos, isto é, a substituição de significantes verbais (no caso dos textos), ou estático-visuais (no caso das imagens “paradas” das HQs) para significantes cinematográficos (imagens em movimento com trilhas de áudio). O mesmo Resnais da epígrafe, julgando as adaptações nada criativas sobre o material original, narra que declinou de adaptar o *Homem-Aranha* ainda na década de 60, ridicularizando as capacidades técnicas de representar os personagens (cf. 4.1). A realidade hoje é outra e os efeitos especiais permitem uma vasta gama de representações e consequências criativas na indústria cinematográfica. Enquanto “o advento do som trouxe um apetite por literatura entre os magnatas de Hollywood” (NAMORE, 2000), a chegada do CGI (*Computer-Generated-Imagery*) permitiu que as realidades aumentadas fossem então retratadas de forma convincente. Filmes como *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), *Sin City* (Robert Rodriguez, 2007), *300* (Snyder, 2009), *Watchmen* (Snyder, 2009), *Scott Pilgrim contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010) e *As Aventuras de Tintin* (2011, Steven Spielberg), procuram trazer não apenas personagens e tramas famosas (as funções da narrativa), mas transpor a própria estética visual e os *tropos* dos quadrinhos nos filmes.

Filmes como *Popeye* (Altman, 1980), *Creepshow* (Romero, 1983), e *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) trouxeram ainda os diferentes formatos de quadros de quadrinhos para a tela, na forma de “molduras”, alternado o habitual tamanho estático da tela do cinema de uma forma artificial. O *Hulk* de Ang Lee (2003) apresenta a tela multiplamente dividida

(*split screen*), simulando o *layout* de página povoada de requadros. Enquanto que *Scott Pilgrim contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010), abusa do uso dos balões de pensamento e da visualização de onomatopeias.



A subdivisão proposta por Andrew entre fidelidade à letra ou ao espírito se mostra útil para uma crítica dessas adaptações e seu pressuposto. Se os efeitos especiais têm levado as adaptações a uma fidelidade inaudita à letra, a dúvida que resta é se essas tentativas conseguem de fato “replicar” esses efeitos de *leitura*, de quadrinhos que são *lidos*, em filmes que serão *vistos*. E, em segundo lugar, se o conseguem, resta saber se esses filmes ainda funcionam como filmes. Obras como o *Hulk* de Ang Lee são criticadas pela remediação agressiva, por exemplo, a resenha do crítico Scott Holleran para o site *Box Office Mojo* tachou o filme de “dispersivo” em sua tentativa fidelizar a película ao texto fonte, ele relembra constantemente o espectador do artifício cinematográfico (HOLLERAN, 2003). Filmes *transformacionais* como o de Ang Lee desobedeceriam a um dos “mandamentos” da montagem cinematográfica, que se opõe naturalmente à expressão da ambiguidade e por

¹²² – Imagem disponível em <https://christaylor2395.wordpress.com/2013/11/25/split-screen-in-hulk-2003/>. Acessada em 02/11/2017.

desconstruírem a “sutura” das imagens, a ilusão cinematográfica propriamente dita (BAZIN, 1991, p.77).

Por outro lado, esses elementos traduzidos das HQs acabam atuando no filme de forma diferente. Truques extra diegéticos ou metalinguísticos como os tentados por Ang Lee em sua adaptação de *Hulk*, não fazem parte do repertório cinematográfico comum, enquanto que nos quadrinhos eles são apenas diegéticos e parte de seu vocabulário ordinário. Se o interesse nesse tipo de adaptação é transplantar esses elementos para a tela em função de objetivos “transformacionais”, eles podem funcionar de forma diversa e “interseccional”, frisando o aspecto incomensurável das duas linguagens, ao invés de transplantar o que é essencial na passagem de uma para outra.

Robert C. Harvey, ironiza a possibilidade mesma de tal emparelhamento para se conseguir uma fidelidade à letra: “os cartunistas não podem transferir para a filmagem todas as técnicas que se usam para fazer uma boa história em quadrinhos, não mais do que os cineastas podem empregar todas as ferramentas utilizadas para se fazer um filme, para fazer quadrinhos”.¹²³ (HARVEY, 1996, p.190). Pascal Lefèvre (2007), lista ao menos quatro dificuldades intransponíveis no processo de tradução de uma mídia a outra: os quadros ou vinhetas dos quadrinhos são organizados em uma página, não produzem som ou barulho e são, na maioria das vezes, formados por desenhos, enquanto que os filmes são jogados numa tela, são feitos de imagens fotográficas ou digitais, elas estão em movimento e por último, possuem uma sonoplastia ou trilha sonora. Há, portanto, uma incomensurabilidade de ontologias: filmes são um meio verbo-voco-visual, enquanto que os quadrinhos são largamente (mas não exclusivamente) visuais.

O irrealismo constitutivo das imagens das HQs estabelecia um distanciamento pelo fantástico, com objetivo de esclarecer uma situação semelhante, que de tão complexa necessitava ancorar-se em um exemplo transfigurado, no qual o peso, a carga e a proximidade dos elementos reais envolvidos não atrapalhem o entendimento – tal como as imagens sacras objetivavam transmitir o conteúdo de uma verdade revelada *per speculum in aenigmate* (ECO, 2002, p.240). Essa simplificação alegórica ou cartunizada é mencionada por McCloud (MCLOUD, 2005, p. 242), como a identificação com os personagens parece ser apagada em imagens “críveis” e “impositivas demais”.

¹²³ Cf. “cartoonist cannot transfer to filmmaking all the techniques of making good comics any more than the filmmaker could employ all of the devices of making motion pictures if he were to undertake producing comics” (Tradução nossa).

Por outro lado, a demanda do público por filmes que façam frente às realizações dos quadrinhos em seu domínio se esgota muito fácil se se contenta apenas com a fidelidade à letra, a tecnicamente mais disponível. Pode ser o caso que uma grande fidelidade à letra camufle justamente uma grande traição ao espírito da obra: enquanto os quadrinhos já foram adiante no vigilantismo e na narrativa de vingança, com relativização desses valores e tramas mais psicológicas, as adaptações fílmicas dessas obras reescrevem essas histórias emulando justamente os valores contestados pelos textos fontes. Já foi dito que nenhum filme de guerra pode ser feito sem que as cenas não pareçam todas divertidas. Do mesmo modo, *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 2009), uma HQ de heróis atuando justamente como anti-heróis, que desconstrói toda aura mítica constituída sobre eles, acaba sendo filmada com batalhas e imagens espetaculares, que serão vistas como um filme de super-heróis *tout court* (*Watchmen*, Snyder, 2009).

Ou o que é pior: a mudança do tom auto referencial e irônico dos primeiros filmes do *Batman* e *Superman* para um realismo visual mais apurado e uma profundida psicológica maior dos personagens não é sinal de progresso. Se os fãs se importaram com a aparência do protagonista, mais do que com as auto ironias do filme de Tim Burton, eles perderam a piada. Como diz Jela Zizek, no filme “cômico” de Tim Burton, o Curinga diz ao Batman: “que mundo é esse em que vivemos onde um homem vestido como um morcego recebe toda a minha publicidade? Essa cidade precisa de um inimigo”. Como quem diz, “que tipo de mundo é esse onde um filme sobre um personagem vestido de morcego está sendo feito?” (cf. J. K. Zizek, 2016). Ele satiriza os *tropos* do gênero, sem qualquer pretensão de ser levado a sério.

Mesmo um personagem conservador em sua essência (lutando contra assaltantes de bancos e defendendo uma cidade específica nos Estados Unidos, enquanto guerras são travadas ao redor do mundo), a versão do *Superman* de Richard Donner para o cinema, fazia ironias semelhantes: ao ser perguntado por Lois Lane por que estava na terra, Superman responde que era para lutar pela verdade, pela justiça e pelo “*american way of life*”, ao que Lois replica, “você terá que lutar contra todos os eleitos desse país”. Mesmo inspirado na “letra” de Donner, *Superman – O Retorno* (Brian Singer, 2006) deixa de lado as tiradas de Lois e nos dá um herói mais “humano” onde as premissas ideológicas do personagem permanecem inquestionadas.

Não sem razão, após os acontecimentos de 11 de setembro nos E.U. A, explodem as adaptações de super-heróis, exaltando (ou não problematizando) o *american way of life*, eliminando as ameaças naturais às cidades americanas e livrando-os literalmente do

terrorismo a partir de táticas de vigilância social não consentida. É o que vemos em *Batman: o Cavaleiro das Trevas* (Nolan, 2009). Já em *Batman o Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), a carga de realismo visual não leva o filme a problematizar a ideia de que um vigilante milionário pode salvar o mundo, que, salvo as ameaças terroristas, funciona perfeitamente bem com as inquestionadas coordenadas sociais vigentes. Quando o povo derruba o poder constituído e assume o comando, tudo que Hollywood consegue imaginar é caos banhado por execuções sumárias. Batman surge então para interromper a autogestão anárquica e popular da cidade praticada por Bane, o vilão anarquista (ZIZEK, 2015, p.224). Enquanto que em *Batman Ano Um*, o quadrinho de Frank Miller, é justamente num jantar com a elite de *Gotham City* que Batman faz sua entrada magistral contra os verdadeiros criminosos. A fidelidade à letra, por si só, pode esconder justamente a mais cínica traição ao espírito da obra.

Figura 84 - Imagem de *Batman Ano Um* (Frank Miller, David Mazzucchelli, 1987)



Enquanto a trilogia de filmes de Nolan é criticada pela condescendência com o *establishment* na forma d milionários filantrópicos e policiais incorruptíveis (CHARITY, 2012), é justamente a elite de Gotham City o primeiro alvo do herói após seu período de formação na HQ *Batman year one* (MILLER; MAZZUCHELLI, 1986, p.14) que seria o correspondente aos acontecimentos do primeiro filme de Nolan, *Batman Begins* (2005).

Todas essas questões nos levam a questionar se é suficiente entendermos à fidelidade à letra apenas num contexto visual (e não temático). Enquanto alguns aspectos próprios da

enunciação cinematográfica são similares aos quadrinhos de uma forma que os textos literários não o são – como a alternância entre planos longos e *close ups* e do efeito duplo de “ver e ser visto” (BELLOUR, 1997) – outros são bastante desafiadores. Afinal, qual seria o equivalente fílmico do *splash page*? Como emular a *conclusão (closure)* entre requadros? Como passar do desenho, marcado pela singularidade do estilo pessoal e da assinatura, à captação apenas aparentemente fotográfica das imagens? Pois, tanto quanto “um personagem não é o mesmo visto pela tela ou evocado por um romance” (BAZIN, ibidem, pg. 110), um personagem interpretado por um ator também não é o mesmo à mercê de um traço particular ou de uma narrativa disposta em requadros e submetidos a um regime de leitura e disposição visual (*layout*). Na próxima sessão veremos que os personagens não são os mesmos nem quando o autor participa do processo de adaptação.

4.2.2 Stevenson e Daniel Clowes: a visibilidade da perfídia invisível

Diante das dificuldades e dúvidas sobre a passagem dos empréstimos para as transformações nas adaptações de quadrinhos para o cinema, os elementos que vão além do visual (ou que não se escorem só neles) se apresentam como grandes oportunidades de pensar os signos próprios recalcitrantes à transposição de um sistema semiótico a outro. Esse parece ser o caso da *grafiação*. Como já dissemos (cf. seção 1.3.2), para se referir a forma como cada artista imprime sua persona ao tratamento visual, Philippe Marion cunhou o termo “grafiação”, significando com isso o traço particular que um desenhista tem e do qual não consegue se desvencilhar (MARION, 1993), mas também, a temática que geralmente se associa a esses desenhos singulares. Nos referimos à *Wilson* (CLOWES, 2012) como exemplo típico de uma grafiação: seus enquadramentos, sua decupagem da ação em imagens, seus temas obsessivos formam uma assinatura temático-visual que torna Clowes singular e por isso mesmo, recalcitrante às adaptações “transformacionais” ou que busquem a fidelidade a partir do visual somente.

Diz o ditado popular que “quem vê cara, não vê coração” enquanto que a antiga teoria de Lombroso, segundo a qual, haveria traços físicos identificáveis em criminosos, ficou perdida no passado, como parte do anedotário científico, junto com a “geração espontânea” da vida e o “flogístico” aristotélico. Da ciência à sabedoria popular, sabemos que não podemos

julgar as pessoas pela aparência, pois há voluntários feios e criminosos belos. Mas isso não nos impede de cismar e intuir defeitos morais através de gestos espontâneos, de trejeitos faciais, de olhares maliciosos, da linguagem corporal e da “energia” que a presença de alguém pode emanar. Sentimos uma antipatia que não conseguimos nominar. Presentimos um perigo mudo, ficamos em estado de alerta, não conseguimos relaxar – a fantástica invenção do “sentido aranha” que disparava segundos antes que algo de ruim acontecesse a Peter Parker é o melhor correlato ficcional dessa intuição preventiva que possuímos, mesmo sabendo que não se pode julgar as pessoas pelas aparências.

Nossa má-consciência e capacidade de elaborar justificações *a posteriori* toma a dianteira e se fixa em algo totalmente externo, como as opiniões professadas pela pessoa que nos incomoda ou por seu lugar no mundo social ou profissional. Mas, ainda assim, a melhor explicação que podemos dar para essa antipatia muda é, na verdade, explicação nenhuma: “não fui com a cara de dele” ou “meu santo não bateu com o dela”.

Pessoas extremamente intuitivas se protegem antecipadamente de quem as perturba assim, mesmo que o outro que desperta nossa antipatia natural nada tenha feito (ainda) para nos prevenir contra si. Como em algumas situações, essa antipatia se revela totalmente infundada e podemos estabelecer laços pacificamente com quem nos assediou os ânimos gratuitamente, melhor seria se pudéssemos “visualizar” o que nos incomoda e causa repulsa, ao invés de simplesmente presentir e agir de acordo com essa superstição da sensibilidade.

Diversas ficções, todavia, tomaram essa meta para si. Vamos nos ater ao caso especial do desenhista Daniel Clowes e seus personagens perturbadores. Mas, antes de Clowes é preciso abordar uma outra tentativa de descrever essa antipatia cega causada por certos indivíduos. Porque o trabalho de Clowes parece ter pegado o bastão, justamente onde outro havia largado – novamente, confirmando nossa leitura de que os quadrinhos vêm realizando possibilidades abandonadas da literatura.

Em *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr Hyde* (STEVENSON, 2010), o romancista inglês, Robert Stevenson, alude a uma sensação extremamente desconfortável causada por um tipo em particular. Mr Hyde, o famoso alter ego do Dr. Jekyll. Enquanto temos geralmente uma antipatia difusa, despertada por uma ou outra pessoa, Hyde concentrava em seu rosto um tipo de maldade que causava aversão em quem pousasse os olhos sobre ele, encarnando uma espécie de “antipático universal”. O rebatismo da obra em suas múltiplas adaptações para *O médico e o Monstro* nada mais é que a tentativa de explicitar a oposição entre o caráter asqueroso de Hyde e a figura cordata de Jekyll. Sabemos que Jekyll é indiscutivelmente um

médico, afinal essa é sua profissão objetiva na história, mas o que haveria de objetivamente “monstruoso” em Hyde?

Fisicamente falando, muito pouco, ou quase nada que se pudesse apontar ou visualizar. A antipatia de Hyde é conhecida pelos relatos dos personagens que cruzaram com ele. Sabemos se tratar de um homenzinho de baixa estatura, que caminhava com passos ligeiros e silenciosos, como um “rato desconfiado” ou “uma “barata em fuga”. Que era pálido e atarracado, que possuía um sorriso desagradável e insolente. Mas, parece que tudo que podemos dizer sobre a aversão causada por Hyde, mesmo concentrada em um único indivíduo, é o mesmo que poderíamos dizer sobre a aversão que sentimos por qualquer outra pessoa. Assim descreve-o Stevenson:

Não é fácil descrevê-lo. No seu aspecto, há algo de estranho, algo de desagradável, de francamente detestável. Nunca vi um homem a quem considerasse tão antipático e, apesar disso, não sei bem explicar a razão da minha atitude. Deve possuir alguma deformidade. Essa é a sensação que dá, embora não possa especificá-la com exatidão. É um homem de aparência extraordinária e, apesar disso, não podemos indicar nele nenhum sinal fora do normal. Não, senhor, não posso fazê-lo, não consigo descrevê-lo. E não é por um lapso de memória, porque neste preciso momento estou a recordar-me perfeitamente dele. (STEVENSON, 2010, p.9).

Em outro trecho, essa antipatia concentrada e invisível é assim descrita:

Nunca fora fotografado e os poucos que conseguiram descrevê-lo diferiam consideravelmente uns dos outros, como é frequente entre observadores não profissionais. Apenas estavam de acordo num ponto: a obsessiva sensação de deformidade inexplicável que o fugitivo deixou gravada na memória de quantos o haviam observado. (Ibidem, p.19)

Hyde estampa no rosto vícios morais. Ele causa aversão e mal-estar em quem o vê. Mas, mesmo assim, sua imoralidade visível é, contraditoriamente, não descritível. Stevenson capta o problema, mas deixa para o leitor imaginar o rosto descrito a partir dos efeitos causados nos personagens. Se não conseguimos explicar o mal-estar que nos causam certas pessoas, nem quando o maximizamos em um personagem como Hyde, poderíamos então pensar que aquilo que não pode ser apreendido pelas palavras de Stevenson, poderia ser feito por um meio visual, como o cinema?

A priori sim, mas na prática, (ainda) não. A antipatia concentrada do personagem parece perdida justamente em algumas tentativas de adaptações do conto para as telas. Sua “monstruosidade” é caracterizada com deformidades literais. Seja o sobre-humano (*O médico e o Monstro*, Rouben Mamoulian, 1931), com orelhas de abano, presas e nariz achatado, seja super-humano (*A Liga Extraordinária*, Stephen Norrington, 2003), onde um furioso e enorme *Juggernaut* destrói tudo pela frente. A versão inglesa de Maurice Phillips (*O médico e o*

Monstro, 2003), tenta evitar esses exageros, mas confia toda a caracterização do personagem à atuação pouco convincente do ator John Hannah.

Figura 85 –Imagem de *O médico e o Monstro* (Rouben Mamoulian, 1931)



O indescritível mal-estar causado por Mr Hyde na obra de Stevenson é interpretado grotesca literalmente no filme de Rouben Mamoulian de 1931. Imagem do ator Fredric March.¹²⁴

Sabemos que a passagem de uma história para outro meio precisa passar por alterações significativas, às vezes até para causar o mesmo efeito é preciso modificar aspectos substanciais (vide, Brian Singer e os uniformes dos *X-Men*). Mas, as soluções cinematográficas para Hyde, alteraram o que sequer haviam obtido. Os cineastas dos filmes aludidos parecem não ter conseguido emular o que o rosto de Hyde sugere nos textos. Quer tenham evitado por motivos narrativos próprios, quer por limitações de seu meio, não souberam captar com a câmera o que os próprios personagens diziam ser impossível de localizar com os próprios olhos.

¹²⁴ Imagem disponível em: <https://assimerahollywood.wordpress.com/2013/04/29/filmes-o-medico-e-o-monstro-1931/> Acessada em 02/11/2017.

Mas, se nem os olhos conseguiam pousar em algo palpável que explicasse a sensação de desconforto e se nem as hipérboles cinematográficas foram capazes de apreender e dar contorno a decadência moral estampada na face de Mr Hyde, o que mais poderia?

4.2.2.1 A apreensão visual do malévolo nas pessoas: a assinatura de Daniel Clowes

Paul Valéry nos fala que Degas acreditava haver uma diferença entre desenho e forma: “desenho não é a forma, é a maneira de ver a forma” (VALÉRY, 2003, p.139). Disso depreendemos uma diferença entre os desenhistas profissionais, e sua precisão na apreensão fidedigna das formas, e os artistas, que conseguem imprimir um olhar ou assinatura às formas vistas. Os desenhistas profissionais atuam como uma câmara clara, podem “começar um trabalho de um ponto qualquer e até mesmo não olhar para o conjunto, não procurar relações entre as linhas ou as superfícies, não agir sobre a coisa vista para transformá-la em coisa vivida, em ação de alguém” (Ibidem). Quanto mais for capaz de imprimir fidelidade ao seu modelo, menos seu trabalho se distingue de outro tão bom ou mesmo de uma apreensão por aparelhos fotográficos.

Por outro lado, existiriam desenhistas que são também artistas, “cujo valor está em certas desigualdades, de mesmo sentido e de mesma tendência, que revelam ao mesmo tempo, em uma figura, uma cena ou uma paisagem, o poder de transposição e de reconstituição de alguém. O que não pode ser encontrado nas coisas, e não haverá nunca o mesmo em dois indivíduos” (Ibidem, p.140). Eles revelam um aspecto íntimo das coisas que escapa ao olho nu e aos aparelhos mecânicos.

Talvez o efeito pretendido por Stevenson tivesse que esperar por Daniel Clowes e as cretinas, cínicas e nauseabundas feições dos personagens dos seus desenhos. Para usar metáforas bastante exageradas, podemos dizer que se Clowes desenhasse os anjos da capela Sistina, teríamos legiões decaídas de canalhas carregados de lascívia. Se por ventura desenhasse uma sala com suspeitos a serem reconhecidos por uma testemunha, todos seriam igualmente vistos como suspeitos, senão como culpados. Cada olhar, cada deixa, cada gesto é carregado de malícia, de falha moral. Seus personagens são flagrados com as piores intenções no rosto, como se se deixassem fotografar no pior momento de si e não se envergonhassem disso. Para Clowes e seu traço, todos são Mr. Hyde, dos bebês em propagandas de fraldas, aos

filhotes de panda em cartões postais. Seus desenhos apreendem a forma indigna das pessoas, mesmo e sobretudo, quando essa forma tenta se camuflar.

Figura 86 – Expressões faciais em *Como uma luva de veludo moldada em ferro* (Clowes, 2002)



As expressões faciais de Clowes representam um desafio às adaptações que buscam emparelhar sistemas de signos distintos, como quadrinhos e cinema, colocando a questão sobre como apreender o traço e a filosofia particular de cada artista em um outro meio. Imagens de *Como uma Luva de Veludo moldada em ferro* (CLOWES, 2002, p.50)

Sentimos o mal estar pelos rostos que abrem cada um dos capítulos de *Como Uma Luva de Veludo Moldada em Ferro* (CLOWES, 2002), mesmo que não haja nada de disforme ou objetivamente grotesco na apreensão da maioria deles (à exceção de Tina, a aberração nascida das relações de sua mãe, humana, com um extraterrestre. Mas Tina é justamente a mais humana dos personagens da *graphic novel*). Os rostos que abrem cada capítulo são retratos frontais, dos quais esperaríamos justamente a ausência de expressão típica de um retrato estilo “3x4”. Mas, eles ostentam um olhar vítreo, um sorriso canalha, um incômodo dissimulado (se o gesto congelado do *Laocoonte* continha um prenúncio de dor ou grito, os desenhos de Clowes indicam o contínuo de uma decadência moral que vai além deles, perpassa sua obra e chega até nós, que a percebemos).

As dificuldades em apreender sua grafiação (ou colocar sua obra dentro de um modelo *transformacional* de adaptação), aparecem ironicamente em uma das mais celebradas adaptações de quadrinhos alternativos para o cinema, *Ghost World – Aprendendo a viver* (Terry Zwigoff, 2001) e que teve o próprio Daniel Clowes entre os realizadores, assinando o roteiro. Talvez o filme cometa o mesmo “erro” das adaptações do *Médico e o Monstro* para o cinema. Foram escolhidas belas atrizes para viver a dupla irritante de adolescentes que

protagoniza a história, Enid (Thora Birch) e Rebecca (Scarlett Johanson). Esses rostos parecem minar as “desigualdades de mesmo sentido e de mesma tendência que revelariam o poder de transposição e de reconstituição de alguém”, aquilo de que Valéry dizia ser impossível encontrar “o mesmo em dois indivíduos”. As atrizes não só são atrizes, ou seja, rostos possíveis para uma infinidade de personagens diferentes, como nenhum efeito mais agressivo de maquiagem foi feito para representar a particular apreensão dos semblantes da grafiação de Clowes – algo conseguido com efeito relativamente equivalente na criativa maquiagem dos atores em *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), versão fílmica da tira de Chester Gould que contou com truques de maquiagem para dar uma remediação do traço cartunizado de Chester Gould, com cabeças enormes, arredondadas, rugas protuberantes e queixos absurdamente longos.

Figura 87 – Imagens do desenho de Chester Gould e da maquiagem no ator Willian Forsythe



O “acerto” da adaptação de *Ghost World*, nesse sentido de fidelidade visual, fica por conta da escolha do nada belo Steve Buscemi para o perfil esquizofrênico de Seymour. Chamamos de “erro” porque os personagens de Clowes são em maior ou menor grau, feios, ou contém uma feiura crispada, prestes a se revelar. São feios não só de uma feiura física e palpável, mas de uma feiura da alma. A mesma aura de feiura que parecia emanar de Mr. Hyde é apreendida por sua “visão” das pessoas. Não se trata de desenhos “mal desenhados”,

¹²⁵ Imagens disponíveis em: http://dicktracy.wikia.com/wiki/The_Complete_Dick_Tracy_Vol._17
Acessada em 02/11/2017.

mas da apreensão do mal, desenhado. Daniel Clowes jamais pensou em adaptar *O Médico e Monstro* para os quadrinhos, é bem verdade, mas aquilo que vemos nos traços de seus personagens, pode passar por aquilo que pressentimos ao ler o conto de Stevenson (ou esbarrar com alguém que nos irrite gratuitamente).

Podemos supor que a qualidade do desenho de Daniel Clowes poderia ser usada para contar histórias edificantes, conciliadoras e com filosofias afirmativas perante a vida. Se os ratinhos e gatinhos de Art Spiegelman podem ser usados para narrar o horror do holocausto, podemos, em hipótese, pensar em um experimento inverso, no qual, as feições cínicas, morosas ou indiferentes de seus personagens sirvam para contar histórias onde esses traços (e a própria feiura, como categoria transcendental) possam ser superados.

Todavia, a grafiação, não se esgota apenas no traço, mas na relação desse com os temas e a “filosofia” do autor. Talvez o grande mérito de Clowes não se esgote na apreensão visual do lado cretino dissimulado em todos, mas na concepção de suas narrativas, no substrato final de sua “moral”. Julio Cabrera afirma que cineastas como Luiz Buñuel, Carlos Saura, Louis Malle, Liliana Cavani, Robert Altman, Mario Ferreri, Roman Polanski e Quentin Tarantino preferem caracterizar seus personagens a partir do “lado sombrio” do ser humano e da vida, onde se explora uma visão cética dos valores, seja através do drama, seja através da paródia, mostrando o lado grotesco e ridículo da vida humana (CABRERA, 2006, p.237). Mas, o fato de um filme apresentar aspectos sombrios, não impede que ele seja também, no fim das contas, um filme otimista. Tudo depende do grau de abertura de possibilidades que ele abre e da mensagem que passa.

Um filme pode descrever as pessoas no seu pior momento, mas terminar com uma mensagem otimista, com uma redenção através da arte (*Cisne Negro*, Darren Aronofsky, 2011), da pureza da alma (*Forrest Gump*, 1994, Robert Zemerckis), da solidariedade (*O dia da Marmota*, 1993, Harold Ramis) e do amor (*Quem quer ser um milionário*, Danny Boile, 2009). Mas filmes como o *Túmulo dos Vagalumes* (Isao Takahata, 1989), *Tropa de Elite* (José Padilha, 2007), *Biutifull* (Alejandro González Iñárritu, 2011) *Brazil* (Terry Guilliam, 1985), são ao mesmo tempo sombrios e fechados: não há possibilidades de superar da condição amargurada apresentada e os personagens, ou o que sobra deles ao final do filme, sucumbem ao peso da situação narrada.

Nesse sentido, Clowes parece ter erguido toda uma obra voltada ao complemento narrativo da decadência visual de seus personagens. Ele é ao mesmo tempo sombrio e pessimista naquilo que narra e onde ambienta suas histórias. Se tomarmos a dupla de *Ghost*

World como exemplo, temos a história de duas adolescentes, Enid e Rebecca que acabam de terminar o ensino médio e não sabem o que fazer da vida. Primeiro nível de fechamento: *a dupla é uma amostragem de que não há perspectivas para os jovens*, eles já estão completamente saturados da disciplina escolar, qualquer emprego ou ocupação inútil servirá, no fim das contas, confinamos os adolescentes em boa parte de seu tempo em salas de aula monótonas para dar com a cara no absoluto nada ao conseguirem enfim se formar: elas nem precisavam ter aturado tantos anos de escola para poder atender na lanchonete da esquina ou começar a vida em alguma funçãozinha subalterna que lhes será oferecida.

Durante esse processo pós-formação, as duas adolescentes destilam todo ódio acumulado por um mundo hostil regido por idiotas consumistas e valentões. Mantém os típicos diálogos fúteis e as obsessivas preocupações com a aparência, falam mal de tudo e de todos, com a irritante empáfia e arrogância típica dos adolescentes. Elas são responsáveis por vocalizar a visão sombria das pessoas e do mundo, mas não nos enganemos, quanto a isso. O segundo nível do fechamento é que *tudo que podemos fazer diante do mundo é escolher um canto a partir do qual mirar nosso desprezo e fuzilar a todos*, pois todo mundo carrega uma miséria existencial estampada no rosto, todos merecem desprezo. A dupla não funciona como um contraponto ético e luminoso diante do mundo que dissecam, elas não seriam o que são sem fazer parte dele, a própria amizade entre elas é traída pelo motivo mais carnal e egoísta possível: os favores sexuais do colega de turma, o ingênuo Josh.

O terceiro nível de fechamento: *é impossível mudar esse mundo que se critica*, pois o engajamento na “melhoria” do mundo está atrelado à crença na possibilidade de melhoria das pessoas. É nesse sentido que a filosofia de Marx é criticada, por pressupor “ingenuamente” uma ilimitada capacidade de mudança e melhoria da humanidade, como se a política pudesse fazer as vezes da ética (cf. COMTE-SPONVILLE, 2001). Nesse mundo desolado de valores e habitado por cínicos e canalhas, há apenas dois personagens que falam de política e ativismo “seriamente” e que são igualmente alvos da chacota crítica da dupla: o pai de Enid, e seu possível *affair* Josh. Lendo o jornal com Rebecca na cafeteria, Enid dispara: “Meu Deus, eu odeio essas pessoas! Pessoas que são super sérias sobre política o tempo todo me dão nos nervos... são como meu pai, quem está pouco se fudendo?” E Rebecca responde: “Eu sei, como esse cara o Jason... se você não é um entusiasta sobre suas causas específicas, ele age como se você fosse uma pessoa completamente esnobe e obcecada consigo mesma!” E mais adiante, prossegue Enid: “Definitivamente é algo psicológico... não é como essas pessoas boas que realmente se importam e se preocupam com a humanidade... é a simplesmente a

mesma coisa quando os caras estão realmente ligados em esportes! ” Completa Rebecca: “eu sei, ou então computadores! ” (CLOWES, 1996, p. 41).

Clowes parece antecipar uma crítica ao seu pessimismo, ele sabe afinal da existência de quem ainda se importe e tente mudar o mundo, mas essa possibilidade é vocalizada pelas lentes das adolescentes cruéis, para quem tudo isso não passa de um hobby vaidoso para bancar superioridade diante dos outros. O mundo é horrível e ninguém se importa, quem diz que se importa, mente ou acaba deixando ele ainda pior.

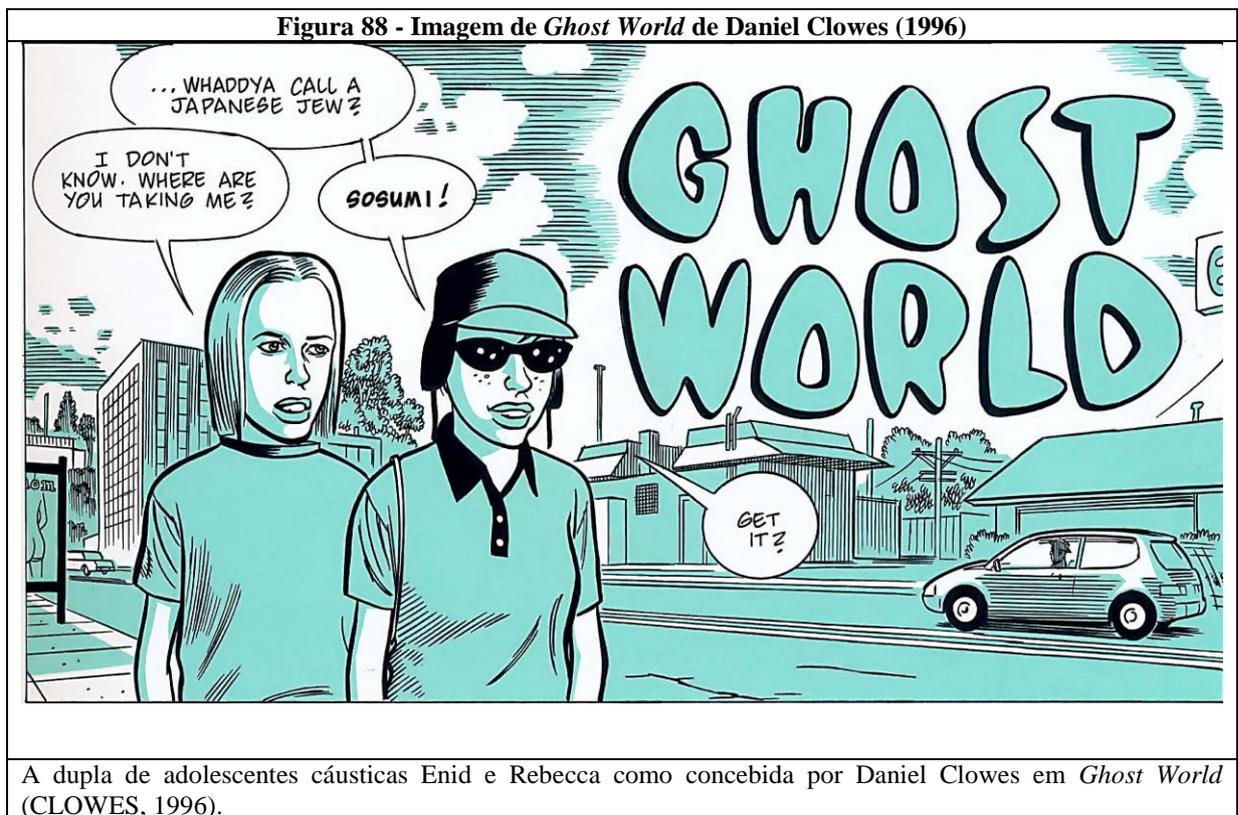


Figura 89 – Imagem das atrizes Scarlett Johanson e Thora Birch nos papéis de Rebecca e Enid no filme *Ghost World* (Zwigoff, 2001)



Linda Hutcheon em *Uma Teoria da Adaptação* lembra que os fãs lamentaram que o filme de Terry Zwigoff perdeu o que eles consideravam o “análogo perfeito, ainda que doentio, para as vidas de extrema autoconsciência e cinicamente irônicas das duas garotas punks: o matiz azul-esverdeado enfraquecido das páginas de quadrinhos”. (HUTCHEON, 2013, p.74)

Percebemos que maldade que emanava de Hyde era particular e local, vinha de um homem, ou melhor de uma parte ocasional desse homem. Mas a maldade generalizada em *Ghost World* é a maldade estrutural do mundo. Não há qualquer história de superação (quando há história), qualquer abertura de perspectivas, de melhoramento, ninguém sai maior durante a jornada do enredo. Pelo contrário, os personagens terminam piores do que eram ou sucumbem aos seus vícios, manias e neuroses. São típicos “losers” americanos vivendo em uma atmosfera saturada onde nada pode ser feito com a vida que vivem e no mundo em que estão. Nem a amizade entre elas perdura, Rebecca enciumada pela paixão platônica de Enid por Josh e pela iminência da saída da amiga da cidade, seduz o rapaz e põe fim à amizade, abdicando de uma vida de *outsider* cáustica para viver entre os comuns e levar o mesmo tipo de vidinha que gostava de categorizar e odiar (nem a amizade nem a vida devotada ao sarcasmo social são soluções viáveis). Clowes desconstrói inclusive a própria dupla como vocalizadora das críticas. Não há qualquer romantismo quanto ao potencial crítico e a condição (ainda) inadaptada da adolescência para causar qualquer mudança no mundo.

Mas o rosário de misérias não acaba por aí: logo no início da história também conhecemos um padre pedófilo que faz pornografia infantil digital para escapar da

punibilidade com atores reais. Os colegas de escola, tampouco são menos merecedores de ódio. John Ellis, um adolescente neonazista, reproduz o ódio generalizado das protagonistas a partir de preconceitos étnicos (ou seja, a vida ácida da crítica generalizada encampada pela dupla também não é uma saída, pois qualquer cretino preconceituoso pode odiar a todos por motivos menos nobres, se você precisa odiar para criticar, John Ellis pula a sofisticação intelectual e simplesmente odeia). Uma colega de classe (Melorra) encontra as duas na lanchonete, o que poderia ser uma ocasião para um simples “olá” impessoal (afinal, elas não são amigas), se transforma em um pretexto para que Melorra vá se gabar do comercial que gravou. Ironicamente, ela trabalha para o *Green Peace* nas horas vagas, mas fez um comercial para um candidato de direita, para se promover como atriz, confirmando assim o comentário de Enid de que as pessoas que ainda abraçam causas são apenas desesperados que não têm coragem de assumir o próprio egoísmo. Em suma, o mundo que Enid e Rebecca têm diante de si é completamente fechado, é nesse sentido, um mundo fantasma, sem pessoas reais, um mundo da pós-história e pós-verdade, onde quem se destaca, só o faz negativamente.

Clowes constrói um bloco, uma assinatura que desafia a possibilidade dos adaptadores em criar signos próprios equivalentes à sua obra dentro de uma perspectiva *transformacional*: se os aspectos da narrativa podem *a priori* ser mantidos de um meio a outro, a relação deles com seu traço pessoal (a apreensão da maldade nas feições de seus personagens), fica prejudicada quando esse bloco está à mercê das atuações dos atores e seus rostos disponíveis a uma infinidade de personagens. A recusa (ou impossibilidade) do próprio Clowes em emular “*transformacionalmente*” esse efeito visual no filme adaptado na forma de *empréstimo* pode revelar um respeito à forma artística do filme e suas convenções de criação. Mas também levanta a possibilidade de ser impossível apreender no meio mecânico de captação das imagens de um filme, a sutileza das *desigualdades de igual valor* que marcam seu desenho particular.

4.3. A fidelidade ao espírito e às equivalências

Se a fidelidade à letra se define pelo emparelhamento de sistemas de signos distintos, a fidelidade ao “espírito” implica intuir o sentido “verdadeiro” ou a “moral” subjacente através dos signos. O paralelismo nesse caso deve se dar entre duas ou mais leituras do texto adaptado, uma vez que qualquer versão fílmica de uma obra é capaz e dar apenas a versão do realizador do filme. A adaptação fiel ao espírito se apoiaria então na esperança de que essa

leitura coincida afinal com a da maioria de outros intérpretes da obra original (MCFARLANE, *ibidem*, p.9).

A primeira dificuldade é que a fidelidade ao espírito reside na presunção de que o sentido do original possa ser separado do sistema de signos em que foi constituído, como se pudéssemos “reproduzir o sentido da *Mona Lisa* em um poema, ou um poema em uma frase musical, ou até mesmo uma frase musical num aroma?” (ANDREW, *ibidem*, p. 101).¹²⁶ Em outras palavras: se tudo que pode ser dito (ou mostrado) em uma dada forma artística (como os quadrinhos) for completamente transferível para outra (como o cinema), sem qualquer tipo de perda, temos bons motivos para duvidar da independência e irredutibilidade de uma dessas linguagens.

É o que o Resnais da fase cética acreditava. Linda Hutcheon adianta que, por mais que o público acredite na inseparabilidade entre mídia e sentido, os adaptadores e teóricos consideram os vários elementos da história separadamente, que a especificidade midiática não é empecilho à adaptação. Mas, diversos criadores e teóricos dos quadrinhos estão de acordo com o público nesse sentido. Douglas Wolk ao considerar em 2007 que o *Watchmen* de Alan Moore seria totalmente impossível de ser adaptado para o cinema, afirma que “ele está tão investido em ser um quadrinho (*comic*) que tirá-lo de seu meio nativo seria como arrancar fora seus ossos” (WOLK, 2007, p.241).¹²⁷

A fidelidade ao espírito mostraria que não se pode acreditar que há algo de “essencial” na relação de uma obra com seu meio e ainda assim acreditar que esse algo possa ser plenamente captado por outro meio. Ademais: como encontrar equivalentes a coisas como o tom, o estilo, a atmosfera existencial, a *Weltanschauung* de uma obra – todos aspectos intangíveis por natureza, ou tidos como “subjativos” e de difícil teorização? (HUTCHEON, 2013, p.32). Parece que a natureza imponderável desses aspectos nos leva a uma solução intrinsecamente não sistematizável: só poderíamos contar com a fidelidade ao espírito se nos apoiarmos em equivalências não sistematizáveis, dependentes da intuição artística e do talento daquele que adapta, como sugere Bazin, ele próprio capaz de ver na adaptação

¹²⁶ Cf. “*Can we attempt to reproduce the meaning of the Mona Lisa in a poem, or of a poem in a musical phrase, or even of a musical phrase in an aroma? If one accepts this possibility, at the very least one is forced to discount the primary articulations of the relevant language systems.* (Tradução nossa).

¹²⁷ “*Watchmen [the comic], bless its twisted heart, is totally unfilmable – not that people haven’t been trying to figure out how to turn it into a movie for twenty years, but it’s so heavily invested in being a comic book that to take it away from its native medium would be to rip all its bones out.*” (Tradução nossa).

cinematográfica *Sinfonia Pastoral* (Jean Delannoy, 1946) “a presença constante da neve como um equivalente aos passados simples usados por André Gide” (BAZIN, *ibidem*, p.97)

Se a fidelidade à letra pode esconder uma traição ao espírito, a fidelidade ao espírito pode nos levar a uma traição da adaptação, pois as equivalências entre estilos, tons e filosofias podem ser encontradas entre as obras e autores que sequer se propõem à adaptação. Deleuze se pergunta: “o que faz com que um cineasta queira adaptar um romance? Ele o faz quando tem ideias em cinema que ressoam com o que o romance apresenta como ideias em romance” (DELEUZE, 2016, p.335). A afinidade de espírito é o critério, mas ela está à mercê da possibilidade do encontro: apenas quando dois criadores, em função da necessidade de seu trabalho, encontram-se em suas descobertas. É Kurosawa, um japonês criador de cinema do século XX quem apreende a essência dos romances de Dostoiévsky: em ambos os casos seus personagens estão envolvidos em problemas urgentes, mas são apreendidos pela intuição de que há ainda algo mais urgente a fazer e eles se recusam a socorrer a primeira urgência enquanto não descobrirem a verdadeira e mais profunda. É isso que vemos em *O idiota* e em os *Sete Samurais*. Sobreposições e urgências que se prolongam de forma angustiante. Kurosawa tem “um negócio em comum” com Dostoiévsky, é “fiel” ao espírito de sua obra, sem necessariamente adaptá-la. Na próxima seção exploraremos um caso particular de fidelidade ao espírito fora das adaptações.

4.3.1 *Old Boy* e Kundera: as equivalências da *litost*

Podemos encontrar diversas críticas às adaptações de *Old Boy*, o Mangá de Garon Tsushuya e Nobuaki Mineguish, publicado originalmente em 1996. Se compararmos as duas adaptações cinematográficas (Park Chan Wook, 2003; Spike Lee, 2013), percebemos que elas, procuram preencher o clima indeterminado que paira sobre as ações dos personagens. Guilherme Gontijo, do blog de críticas cinematográficas “*Takecaneca*” considera que as mudanças feitas nas adaptações, significaram a total perda da “essência” da história. Como se elas se tentassem amenizar o caráter paradoxal da situação ali narrada, com motivos menos etéreos e coisas mais palpáveis.¹²⁸ O filme funcionalizou no formato *thriller* o que era enigma e divagação existencial. Como?

¹²⁸ Cf. (GONTIJO, 2012). “*Por que detestei o filme Old Boy?*”. Disponível em: <https://takecaneca.wordpress.com/2012/12/13/por-que-eu-detestei-o-filme-old-boy/>. Acessado em: 19/10/2016.

O roteiro da história dos quadrinhos é sobre Shinichi Gotou, um homem confinado durante 10 anos por algo que cometeu no passado, mas ele não sabe o quê (tempo transformado em 15 anos no cinema). Seu único contato com o mundo é através da televisão deixada no quarto onde está preso, para que ele não perca a noção do tempo. Ele é solto de repente, em uma mala, perto ao local onde fora sequestrado, com dinheiro na carteira. Rapidamente encontra a jovem Eri em um restaurante, uma moça com quem se envolve sexualmente e que o chama de tio, e no final do Mangá, de papai, com o desenrolar da história sabemos que Eri e Gotou foram hipnotizados para que se apaixonassem e que seu encontro não é natural, mas também faz parte estratégias vingativas de seu captor.

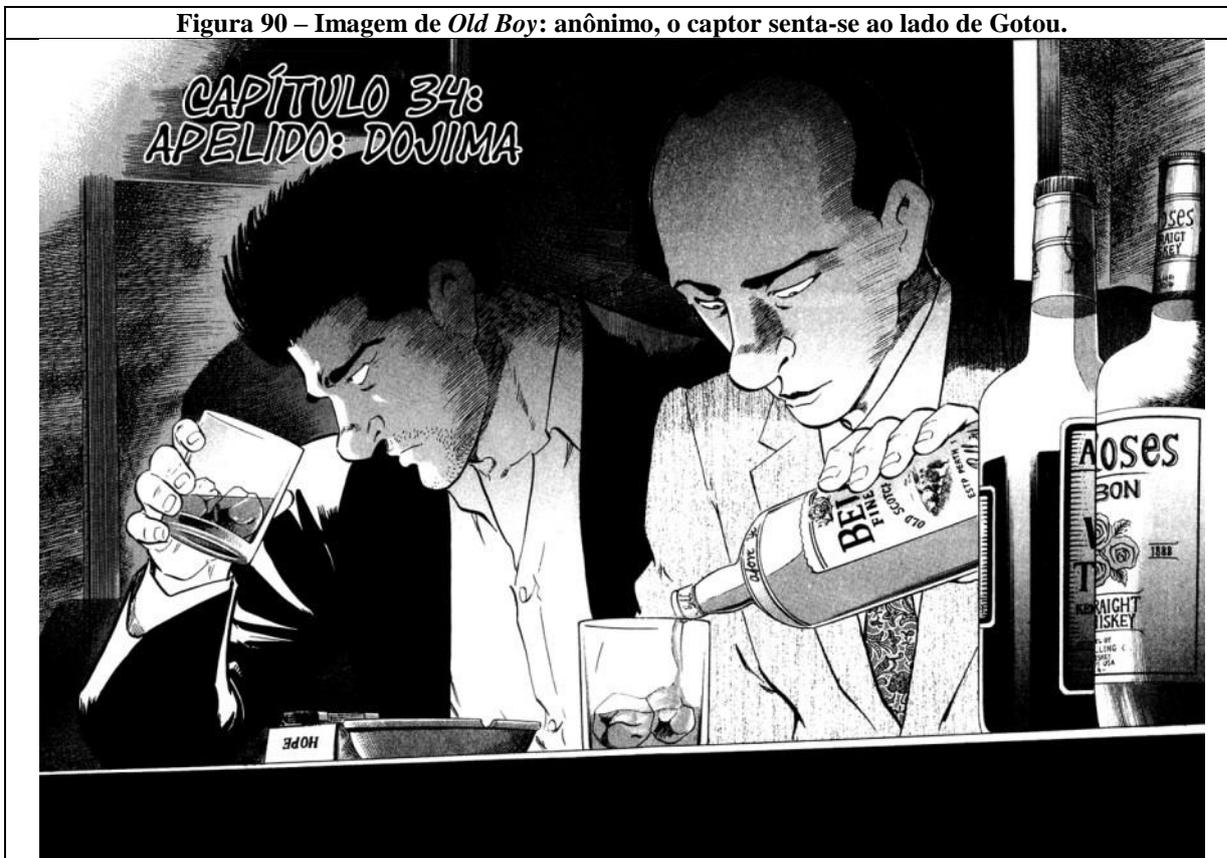
Esse fator complica ainda mais a credibilidade de tudo aquilo que fomos montando paralelamente ao desenrolar da história. Com diz Guilherme Gontijo (idem), esse é um tipo de história na qual à medida que os fatos são esclarecidos, nós sabemos ainda menos e o mistério cresce em intensidade. Mas no filme coreano a hipnose é sugerida logo no início da trama. O efeito narrativo se torna diverso. Mas, tanto no início quanto no fim, a hipnose representa a concretização da vingança: apenas ao libertar Gotou que ela acontece de fato. E mesmo que Gotou julgue buscar livremente os responsáveis por seu cativeiro, segue na verdade automaticamente os passos sugeridos em seu cérebro pela hipnose. Na verdade, ele continua preso, mas agora em uma cela maior, libertando-o seu captor transforma todo o mundo em uma grande gaiola. Deixa Gotou sujeito a uma manipulação ainda mais profunda e sutil de sua vontade.

O anonimato inicial do captor também cria a situação ideal de aproximação e observação do que fará Gotou depois de solto. Ele então começa a enviar pistas. Passa para um jogo de charadas e adivinhações vagas para que Gotou consiga lembrar-se de por que foi preso e de quem é ele. Coloca rastreadores e escutas onde está Gotou, envia signatários com várias pistas: um mendigo que lhe entrega um celular para que comece a falar com quem o aprisionou, uma prostituta, que só libera a informação de que o segredo de sua prisão remete a algo da infância após Gotou ter que usufruir de seus serviços – afinal, a integridade moral, física e psicológica de Gotou após o confinamento o intriga.

Logo depois, seu captor senta-se ao seu lado no bar sem dizer nada e lhe oferece uma bebida. Em seguida, dá a Gotou um prazo para lembrar-se do que ocorreu, arruma um “juiz” para a “guerra” psicológica entre eles. Recruta também a professora do ginásio onde ambos estudaram (e que agora é uma escritora de *best-sellers*), para ajudá-lo com as memórias. Simula a morte de Tsukamoto, personagem ausente nos filmes, amigo de Gotou, para que ele

se apresse. Brinca com o atordoamento de Gotou e sua incapacidade de se lembrar o que de fato aconteceu para que o aprisionassem por tanto tempo.

Figura 90 – Imagem de *Old Boy*: anônimo, o captor senta-se ao lado de Gotou.



O captor senta-se ao lado de Gotou de forma anônima e lhe oferece uma bebida. Saboreia a segunda parte de sua vingança: a procura de Gotou por razões. Imagem da página 85 do volume # 5 de *Old Boy* ¹²⁹

O captor enfim revela seu nome, mas essa pista leva-o pouco adiante. Diz que se chama Kakinuma e dá um prazo final a Gotou, caso ele não resolva o enigma, ele irá matá-lo, do contrário, se lembrar-se do que ocorreu, é Kakinuma quem se matará. Eles se encontram e após Gotou finalmente dizer o que aconteceu entre eles, e Kakinuma concretiza sua promessa. As últimas imagens do Mangá são de Eri e Gotou em um apartamento quando recebem uma encomenda, remetida por Kakinuma, abrem-na. Trata-se de uma caixa de música, que aparentemente aciona a última etapa da hipnose de Eri. Vemos em seguida ela se preparando para pular da janela do prédio, em seguida, seu corpo mergulha desajeitado em direção à morte. Gotou acorda e a vê do seu lado, o rosto é dela, mas no quadro seguinte o corpo parece de uma criança: uma suposta filha que os dois tenham tido antes de Eri se matar? Seria a

¹²⁹ *Old Boy* disponível em: <http://centraldemangas.org/online/old-boy/034#3> acessado em: 20/10/2016.

própria Eri que está ao seu lado e as imagens suicidas foram parte de um sonho? A vingança de Kakinuma segue mesmo após sua morte aterrorizando Gotou.

Figura 91 – Imagem de *Old Boy*: o “suicídio” de Eri



Após receber uma encomenda de Kakinuma, planejada para depois de sua morte, Gotou sonha ou talvez se lembre que do suicídio de Eri, desencadeado pela caixa de música. Imagem da página 203 do volume # 8 de *Old Boy*.¹³⁰

¹³⁰ Old Boy, disponível em: <http://centraldemangas.org/online/old-boy/079#20> . Acessado em 11/11/2016.

Sabemos tratar-se de obras distintas e que os artistas têm plena liberdade de modificar uma obra quando a adaptam, de diversas formas e em diversos aspectos. O contraste, todavia, serve-nos para dar maior relevo aquilo que foi conseguido no Mangá. O filme de Park ChanWook (2003), mesmo visto com a liberdade criativa de uma adaptação do tipo *empréstimo*, não se “encontra” com o espírito (ou mesmo com a letra) do Mangá.

A principal mudança é sobre a materialidade dos motivos: ele toma de forma literal as expressões da jovem Eri (agora chamada Mido) em relação a Gotou (agora Oh Dae-su), descobre-se que ela seria na verdade sua filha, que cresceu enquanto ele estava aprisionado e foi considerado culpado pela morte da mãe. Kakinuma (Lee Woo-jin no filme), também arma um relacionamento entre os dois através da hipnose, com o objetivo de vingar-se de um comentário de Oh Dae-su fez há muitos anos sobre sua irmã, com quem Woo-jin tinha uma relação incestuosa. Tal comentário levou a jovem a se matar. Ao descobrir no que consistia a vingança de Woo-jin, submetê-lo também a um drama incestuosos, Oh Dae-su corta a própria língua e implora para que não deixe sua amante, agora vista como filha saber. Woo-jin sente-se vingado e se mata. O filme acaba com Oh Dae-su pedindo para que o hipnotizem para nunca mais se lembrar que foi amante da própria filha, com quem se encontra nas cenas finais.

Longe de “lamentar” a traição ao espírito da obra, percebemos que Park Chan Wook propôs um espírito diferente à obra. Propôs desatar as insolúveis questões existenciais da narrativa original por uma saga onde, à semelhança de Édipo, a procura por vingança leva a consolidação de um destino inevitável e mais sangrento. Também como Édipo, que para purgar seus males, revolveu furar os olhos e partir, Gotou (O Dae-su) mutila a própria língua para que ela nunca mais volte a dizer nada de maledicente e blasfemo, nada que traga mais consequências nefastas a si mesmo e aos outros. Kakinuma, nesse sentido, vence o jogo porque Gotou reconhece sua culpa e se exila mutilado. No Mangá, Kakinuma vence em outro sentido, a caixa recebida *post mortem* indica que o jogo nunca acabou.

Old Boy o Mangá não se mantém no violento filme coreano, mas pode, todavia, ressoar o conceito de *litost* desenvolvido por Milan Kundera, em seu romance, o *Livro do Riso e do Esquecimento* (KUNDERA, 2008). Nele encontramos um capítulo inteiro dedicado a um sentimento cuja palavra não encontra tradução equivalente em outras línguas além do tcheco, mas que seria insubstituível para entender a complexidade das emoções possíveis humanas, de como elas modificam-se ao se associarem a outras, realizando-se de formas contraditórias, e às vezes, contrária à intenção inicial. Em tcheco *litost* especifica um

complexo sentimento de birra sadomasoquista, “desencadeada pela contemplação da própria miséria”. Apresentada com seguinte exemplo:

Vou dar um exemplo: o estudante tomava banho com sua amiga, também estudante, no rio. A moça era esportiva, mas ele nadava muito mal. Não sabia respirar embaixo d’água, nadava devagar, a cabeça nervosamente levantada acima da superfície. A estudante estava tão irracionalmente apaixonada por ele e era tão delicada que nadava quase tão devagar quanto ele. Mas como o horário de banho estava quase na hora de acabar, ela quis dar por um instante livre curso a seu instinto esportivo e dirigiu-se num *crawl* rápido à margem oposta. O estudante fez um esforço para nadar mais depressa, mas engoliu água. Sentiu-se diminuído, desmascarado na sua inferioridade física, e sentiu a *litost*. Lembrou-se de sua infância doentia, sem exercícios físicos e sem amigos, sob o olhar excessivamente afetuoso da mãe e ficou desesperado consigo mesmo e com sua vida. Ao voltarem para casa por um caminho campestre, os dois se conservaram calados. Ferido e humilhado, ele sentia um irresistível desejo de bater nela. O que está acontecendo com você? Perguntou ela, e ele a censurou: ela sabia muito bem que havia correntes perto da outra margem, ele a tinha proibido de nadar daquele lado, porque ela corria o risco de se afogar – e deu-lhe um tapa no rosto. A moça começou a chorar e, diante das lágrimas em seu rosto, ele sentiu pena dela, tomou-a nos braços e sua *litost* se dissipou. (O livro do Riso e do Esquecimento). (KUNDERA, 2008 p.136-7)

A *litost* emerge justamente quando somos obrigados a reconhecer nossa fraqueza e precisamos aplacar esse sentimento. Se o oponente é mais fraco do que nós, nos sobrepomos sobre ele; se nós somos mais fracos, nos sacrificamos de forma e corroê-lo de remorso e culpa. No primeiro caso, no exemplo de um casal de namorados, a moça chora e diante de suas lágrimas, ele sente pena dela em retorno ao que fez e sua *litost* se dissolve. No segundo caso, quando o oponente é mais forte, só nos resta uma vingança disfarçada, um assassinato através de um suicídio. A autoimolação surge como único expediente possível para a punição do outro. A dor é então saboreada como causando sofrimento não só a si, mas também (ou mais) ao outro. Como se o próprio corpo se tornasse um “boneco vodu universal”, com o qual nos vingamos. A sintonia de Kundera com *Old Boy* está na dupla articulação da *litost* em único personagem: Kakinuma.

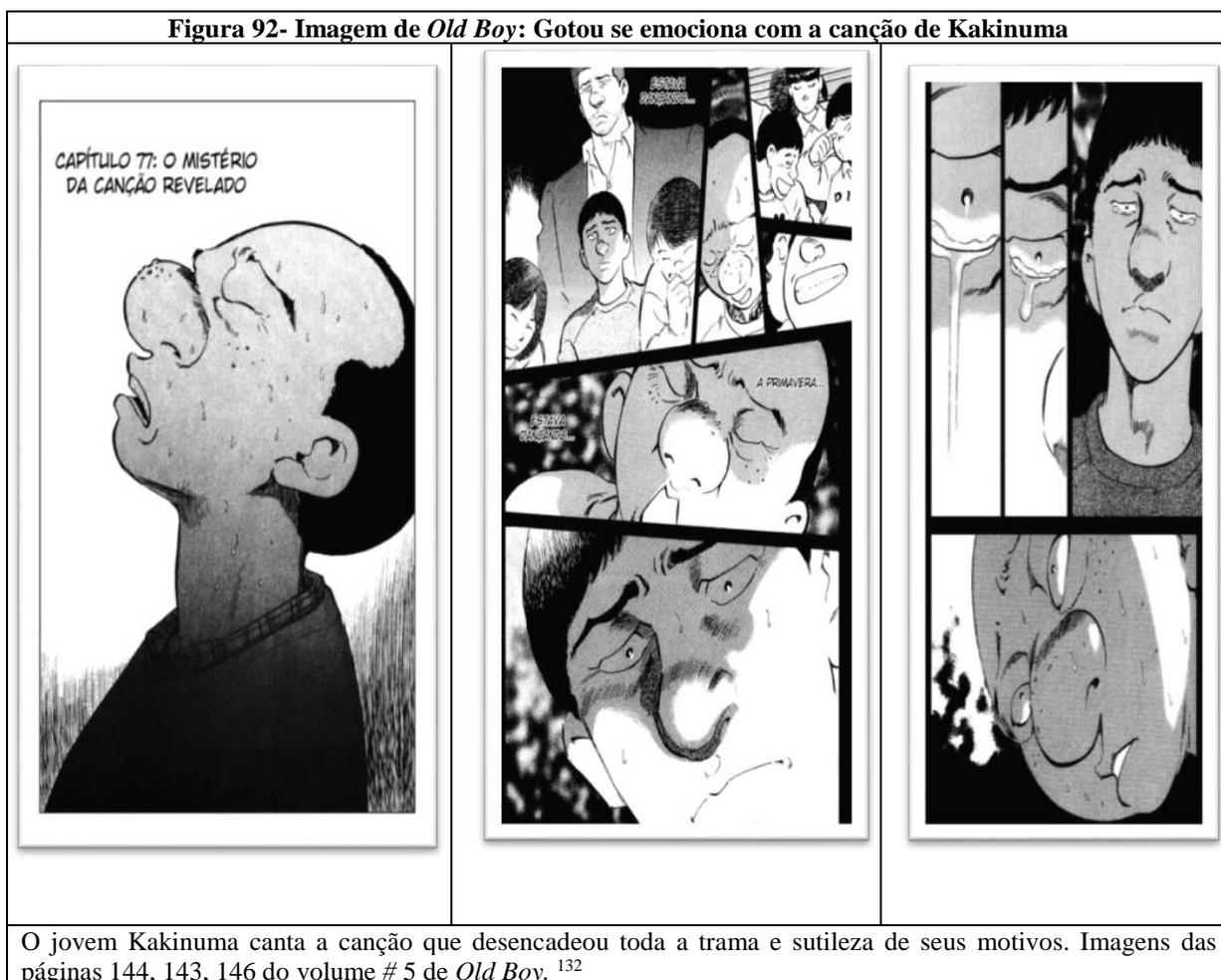
Em sua resenha ao Mangá, o canal *Central das HQS* se diz frustrado com o final do Mangá e as motivações etéreas dos atos que apresenta.¹³¹ Essa insatisfação está justamente associada aos desdobramentos da *litost*. Sabemos que Gotou deu a Kakinuma um olhar de compaixão absoluta em uma situação em que todos riram dele. Ele emocionou-se com sua miséria. Esse é o motivo da vingança que Kakinuma, pode parecer pouco, tal como Kafka na *Carta ao Pai*, é um motivo que o próprio Kakinuma talvez não soubesse “colocar em falar minimante razoável”. Porque sua vingança se baseia em um sentimento difuso de sentir-se

¹³¹

Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=1-Hq015ZCb0> Acessado em 10/04/2017.

profundamente ofendido quando alguém nos dirige um olhar cheio de piedade. Quando temos consciência de que somos vistos como o “pobre coitado” da comiseração alheia. Afinal, nossos algozes podem ser perdoados porque não nos negam o último refúgio da dignidade da vítima: a dignidade do sofrimento infligido, a dignidade do próprio papel de vítima. Mas quem se apieda de nosso sofrimento, nos rouba o direito de merecê-lo. Perturba nossa capacidade de padecê-lo e de protagonizá-lo livremente. A ofensa imperdoável de Gotou é a indiscrição de sua piedade. E com isso sua culpa é ter roubado a pena que o próprio Kakinuma esperava sentir de si. É ter lançado um olhar que torna o outro indigno do sofrimento que vive. Quando ele percebe que aos olhos de Gotou, não merece passar pelo que sofre, esse olhar misericordioso o ofende muito mais do que a infâmia de todos os outros, que o haviam tomado simplesmente como um idiota. Esse olhar o apanha em miséria absoluta. Desmonta sua narrativa pessoal.

Figura 92- Imagem de *Old Boy*: Gotou se emociona com a canção de Kakinuma



O jovem Kakinuma canta a canção que desencadeou toda a trama e sutileza de seus motivos. Imagens das páginas 144, 143, 146 do volume # 5 de *Old Boy*.¹³²

¹³² Old Boy, disponível em: <http://centraldemangas.org/online/old-boy/077#1> acessado em 11/11/2016.

Contra todos os outros, Kakinuma poderia ser interiormente superior. Mas Gotou o desnudou como indigno para todo sempre. Indigno das próprias indignidades que sofria. Gotou o fez contemplar sua própria e profunda pequenez enquanto permanecia o único íntegro em toda história: ele tinha visto sua alma na canção, tinha o visto nu. As palavras de Kakinuma explicam porque ele não poderia perdoá-lo. Mas são alusivas e evocativas demais, não caberiam em um falar razoável: “se eu admitisse a existência de alguém como você, eu me rebaixaria a um perverso ignóbil” ... “Se ao menos você não existisse... isso não saía da minha cabeça durante toda a adolescência”. Ao aprisioná-lo, Kakinuma tentou bestializá-lo, ensandecê-lo, roubar-lhe a própria humanidade que o permitia apiedar-se de um sofrimento que não fosse o próprio. Ele queria desabrigá-lo da arrogante posição de bom samaritano e dissipar sobre ele sua *litost*. Afina, alguma imolação deve ser oferecida. Seja a imolação do outro ou de si mesmo. Kakinuma perfaz ambas: ele não se contentaria em dar um tapa em Gotou, como o namorado humilhado descrito por Kundera. Ainda que lhe desse uma grande surra, seria uma vingança passageira de natureza material, enquanto que o mal que alega ter padecido graças a Gotou foi eminentemente simbólico e não poderia conhecer uma compensação equilibrada ou objetiva. Kakinuma se mata justamente após Gotou reconhecer a natureza simbólica sua da vingança. Ele se mostrou maior do que as indignidades sofridas no passado e infringidas em Gotou. Mesmo morto diante dele, Gotou jamais poderá dizer que venceu, afinal, não poderá dizer Kakinuma destruiu a própria vida e agora ele pode seguir vivendo após vingança consumada. Não: Kakinuma objetivamente se mata, em todas as versões da história. Mas, a Gotou só restará dizer: ele destruiu minha vida, tanto quanto eu destruí a dele. Ou, ele destruiu minha vida apenas quando destruiu a dele.

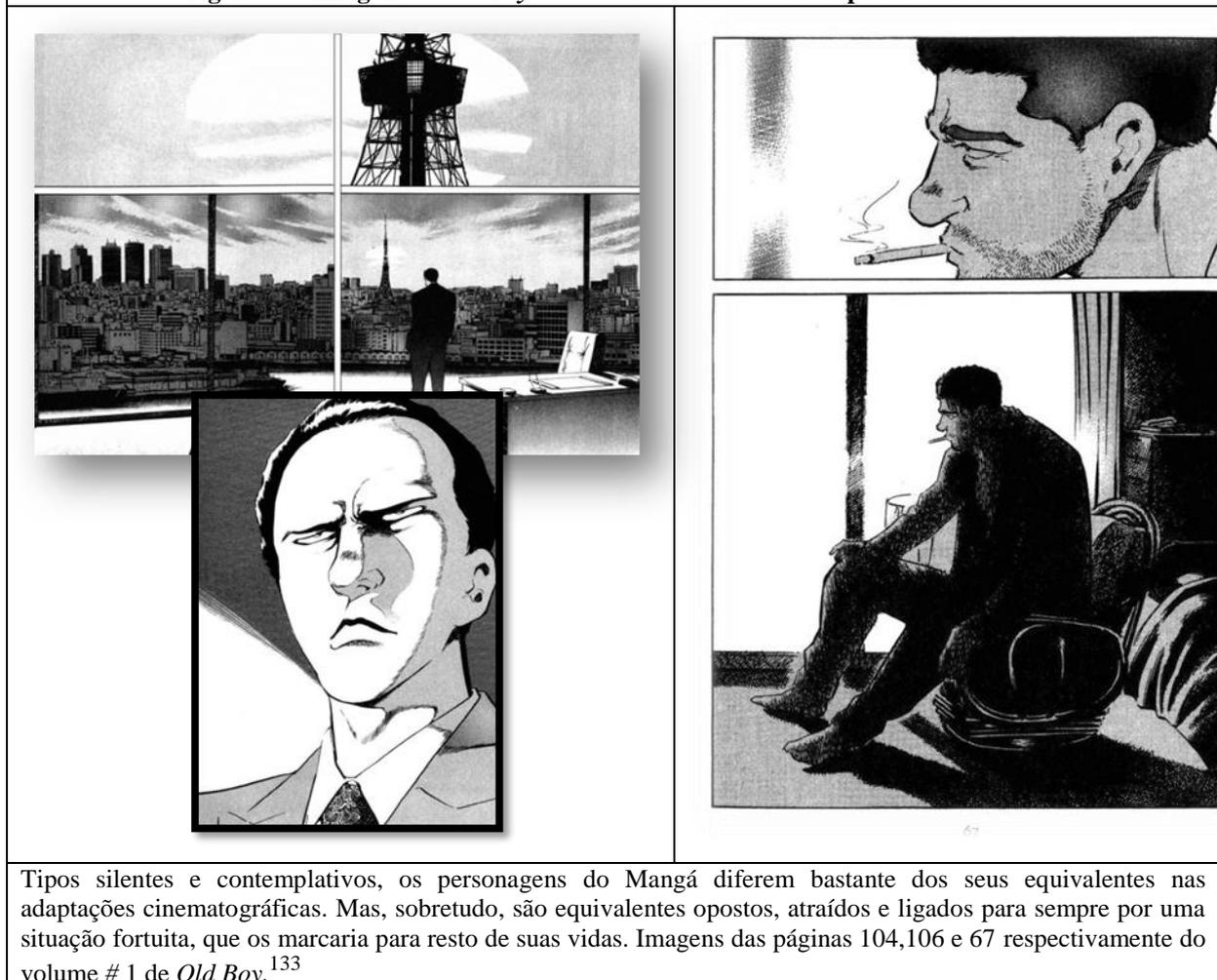
Existem ainda outros sentidos ao espírito do Mangá que poderiam ser explorados. Algumas descobertas ou sutilezas que foram ignoradas literalmente no *empréstimo* do diretor coreano. Se o Mangá pode ser visto como um paralelo espiritual com a *litost* de Kundera, ela voa solo nessas duas outras descobertas. A primeira delas é que a história em quadrinhos, não é uma história de vingança, mas da sua impossibilidade última. A segunda é que nos quadrinhos conseguimos perceber que a liberdade de Gotou foi adquirida, justamente, através de sua prisão.

4.3.1.1 A impossibilidade da vingança.

Através da indiscrição de sua piedade, Gotou estabeleceu com Kakinuma um laço profundo, mas depois simplesmente se virou e foi embora. Esqueceu-se dele e do íntimo momento no qual “a solidão de duas pessoas se encontram” (sim, somos eternamente responsáveis também pelos afetos ambíguos que cultivamos). E Gotou se esqueceu dele. Despedido com sua *litost*. Ele reconhece sua solidão, ele a presente na canção sofrivelmente executada, ele acena para uma ponte entre ambos, para a existência de uma alma que pudesse entendê-lo. Mas depois segue sua vida e o abandona, para viver “nem feliz nem infeliz”, como comenta sobre sua vida antes da prisão.

A relação entre Gotou e Kakinuma, vai além do binômio vingador-vingado. Em diversas passagens, percebemos a semelhança em seus perfis, em seus olhares, em suas pausas e silêncios. Enquanto Gotou, ao ser solto logo no início da história, contempla soturnamente a janela em busca de respostas, do outro lado da cidade, Kakinuma faz o mesmo. Imagina em que momento de seu jogo estaria Gotou. A professora Kurata confirma que eles eram os alunos mais marcantes daquele período no colégio. A *litost* precisa de intimidade afinal, tanto para ser adequadamente desencadeada, quanto para ser justamente redimida. É uma relação de afetos conflitantes em busca de justiça. Mas, Gotou tenta ser indiferente ao jogo depois de começar a jogá-lo: diz ao lembrar-se finalmente do episódio que desencadeou toda a trama, que não quer nada de Kakinuma, não quer que ele morra, deseja apenas tocar sua vida adiante com Eri. Isso exaspera Kakinuma ao máximo porque a indiferença é o antídoto da *litost*. Gotou foi embora no passado e ameaça não entrar no seu jogo no presente. Mesmo depois de dez anos aprisionado, dá às costas à vingança, ao jogo sutil do simbólico. Kakinuma sente que perdeu porque não consegue tocar a solidão de Gotou como ele havia tocado a sua. Mesmo após ter feito o próprio Gotou encarar a solidão objetivamente e por tanto tempo, ele a manteve para si, sem cedê-la ao seu algoz. Ele se aprimorou com ela. Kakinuma é vítima também do ódio não correspondido. Sua alma permaneceu no fim das contas o tempo todo solitária porque Gotou nunca o viu como igual.

Figura 93– Imagem de *Old Boy*: Gotou e Kakinuma contemplam o Horizonte

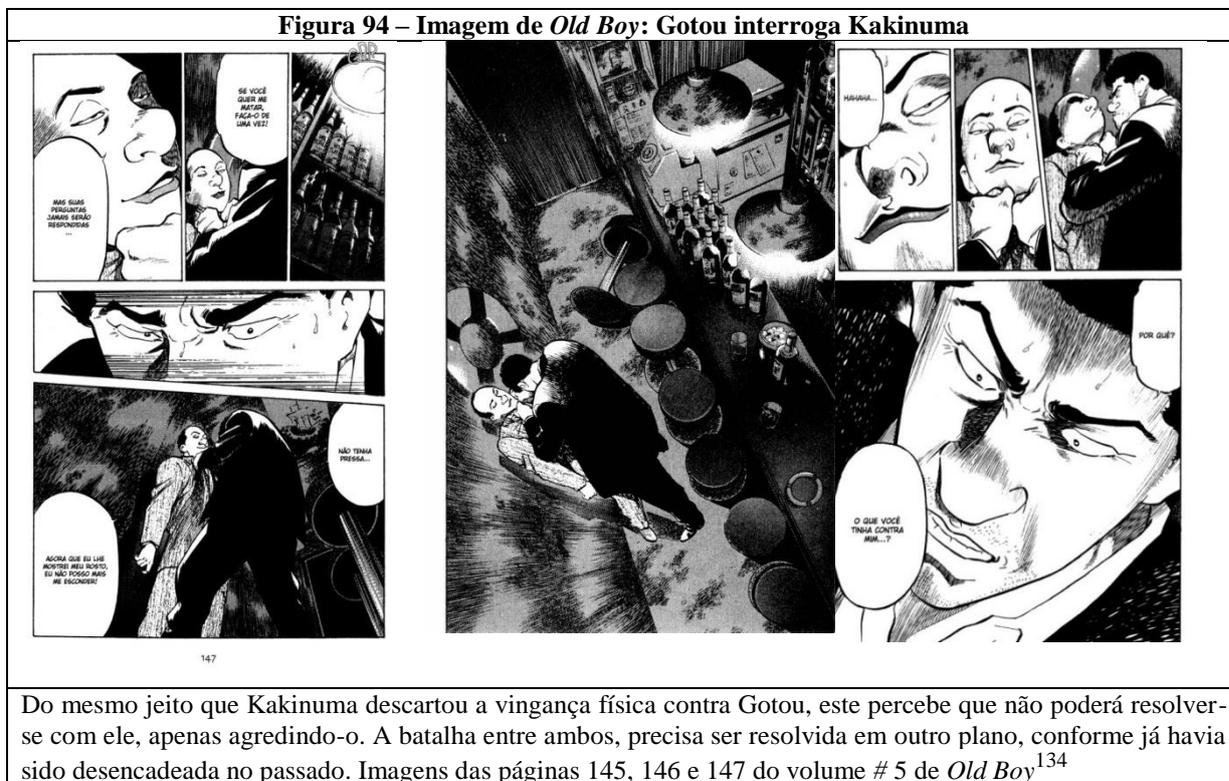


Tipos silentes e contemplativos, os personagens do Mangá diferem bastante dos seus equivalentes nas adaptações cinematográficas. Mas, sobretudo, são equivalentes opostos, atraídos e ligados para sempre por uma situação fortuita, que os marcaria para resto de suas vidas. Imagens das páginas 104,106 e 67 respectivamente do volume # 1 de *Old Boy*.¹³³

Kakinuma só não falha completamente porque consegue tirar de Gotou uma dimensão existencial: aleijá-lo da possibilidade da vingança. Mesmo após ficar 10 anos preso, Gotou não consegue simplesmente se vingar. Nossa primeira impressão é considerar que a obra é sobre a vingança planejada por Gotou. Essa é na verdade a história das adaptações cinematográficas. Mas a verdadeira e profunda vingança é de Kakinuma. A vingança de Gotou é simplesmente impossível porque mesmo que ele mate Kakinuma num ataque de violência, jamais saberá por que ele o aprisionou. Kakinuma conseguiu roubar-lhe a narrativa dos seus passos, o motivo pelo qual ele pode, quer e deve se vingar. Gotou precisa de uma resposta sobre a razão de ter sido considerado digno desse aprisionamento. Ele quer estar à altura do que sofreu. Não poderá aceitar que ficou preso por nada, por sentimentos difusos e sutis, desencadeados por “tão pouco” da sua parte. Sua dignidade de sofrer será também sequestrada enquanto não souber o motivo do castigo pelo qual passou. Kakinuma teria já

¹³³ *Old Boy*, disponível em: <http://centraldemangas.org/online/old-boy/004#25> Acessado em: 26/10/016.

encontrado aí sua vingança, mas ele só a consoma quando liberta Gotou e o deixa sem repostas.



Enquanto Gotou não souber por que foi aprisionado não poderá exercer sua própria vingança contra Kakinuma: como saberia que sua prisão por 10 anos não foi justa e acertada? A libertação de Gotou o submete a um infindável exame de consciência, à procura infrutífera em vestígios nebulosos da memória que tem dos fatos pretéritos, das coisas que disse ou fez – ao contrário do personagens da adaptação cinematográfica, o Gotou dos quadrinhos é o castigo a procura da culpa, Oh Dae-su, a culpa em busca do castigo: ele jamais passaria por esse exame de consciência, sua vida, como ficamos sabendo, estavam encharcada em faltas e omissões, seus atos são firmes e decididos, ele parte em busca de vingança simplesmente. Podemos até pensar que a vingança sofrida por Oh Dae-su foi exagerada (por isso o “vilão” é necessariamente doentio), mas sabemos que seu castigo é merecido.

Já o Kakinuma do Mangá é o personagem enigmático, que se arrisca a ser morto por Gotou ficando diante dele completamente desarmado, ungido apenas pelo vazio absoluto dos seus motivos metafísicos. Sabe que se for morto, Gotou jamais saberá o motivo palpável de

¹³⁴ *Old Boy* disponível em: <http://centraldemangas.org/online/old-boy/036#22> , acessado em 16/09/2016.

seus atos. A razão que move Gotou para matar Kakinuma permanecerá insatisfeita justamente se matá-lo: seria a banal explosão passageira de raiva. Mas, se assim concretizada, jamais Gotou saberia o que se passou entre eles e seria corroído para todo sempre pela dúvida, mas também pela certeza de ser vítima de uma farsa.

Kakinuma se vinga também em outro nível: alienando-o do direito de se vingar também. Quando perguntado por que o aprisionou, ele responde, “eu queria tornar você uma pessoa incapacitada”. Por mais danos mentais e emocionais que o cativo possa causar a uma pessoa, não desconfiamos que a verdadeira incapacitação seja existencial: a incapacidade de se vingar. Essa é a vingança de Kakinuma. Ele diz friamente a Gotou: “Pode imaginar o que quiser, mas se eu decidir cortar qualquer ligação ... você não terá mais nenhuma pista sobre mim... sua vingança iria por água abaixo não é mesmo? ”. Só resta a Gotou seguir no jogo, procurar vestígios no passado, acusar sua memória, penitenciar-se sem antes de saber exatamente o que fez. Impedido está de se vingar cabalmente. Se as adaptações para o cinema se inscrevem nas grandes narrativas da vingança, o Mangá é na verdade sobre a impossibilidade dela, sua amputação. A impossibilidade que tem Gotou de se vingar. Ele segura Kakinuma pelo pescoço no bar, mas o que fazer com ele? Enquanto uma possível descarga de violência física contra Kakinuma se manteria no nível mundano dos fatos, a relação que Kakinuma estabeleceu com ele está no nível dos valores, das motivações metafísicas.

Temos usado a comparação entre as adaptações e a obra em quadrinhos não para deplorar as adaptações em nome da fidelidade transformacional ao original, mas para ressaltar os feitos do original que julgamos ausentes nas adaptações. O mesmo Guilherme Gontijo (GONTIJO, 2012), antes de tratar do mérito da adaptação coreana, nos propõe dois critérios para criticar adaptações em geral: o primeiro refere-se a quando elas são simplesmente ruins. Mas esse não é o caso, principalmente da adaptação coreana. Ela é um bom filme, ganhador do Grande Prêmio do Júri do festival de Cannes em 2003 e elogiadíssimo pelo aclamado diretor Quentin Tarantino.

O segundo é o caso das adaptações que simplesmente mudam completamente a *essência* da história da história original. E como queremos ressaltar aqui, essas mudanças incorrem em perdas, em descobertas evitadas. O Mangá permanece mais abstrato e metafísico em diversos níveis, mas principalmente em termos de motivações dos atos dos personagens. As adaptações procuram dar motivos para amenizar o clima indeterminado da narrativa que confere atrativo ao Mangá. Elas procuram tornar a figura do captor como um simples caso de

patologia mental, com traumas incestuosos, um simples vilão. Desmontam assim indeterminação dos sentimentos e a própria essência etérea da vingança de Kakinuma, impedir a vingança de Gotou negando-lhe a razão de seu castigo. Tudo é muito passional e exagerado. Elas partem do pressuposto de que se algo tão terrível é feito a uma pessoa (aprisioná-la por anos) é porque algo simetricamente terrível deve ter precedido essa ação. Oh Dae-su (o suposto Gotou) é responsável pela divulgação de um segredo incestuoso que culmina com a morte da irmã amada de Lee Woo-jin (o equivalente Kakinuma).

Essa objetivação dos motivos no plano da narrativa cinematográfica esconde por outro lado uma lógica simplória que serve como tábua de salvação para nos proteger do fato de que, às vezes, o horrível não tem nada que o justifique: nenhuma psicanálise do antissemitismo vai conseguir explicar ou justificar o holocausto, assim como nenhuma anamnese de Kakinuma vai dar conta de seus motivos. Talvez a única resposta que encontraríamos seria a maldade em estado puro e imotivado, sub-motivado ou metafisicamente motivado. A maldade que a razão recusa apreender sem motivos.

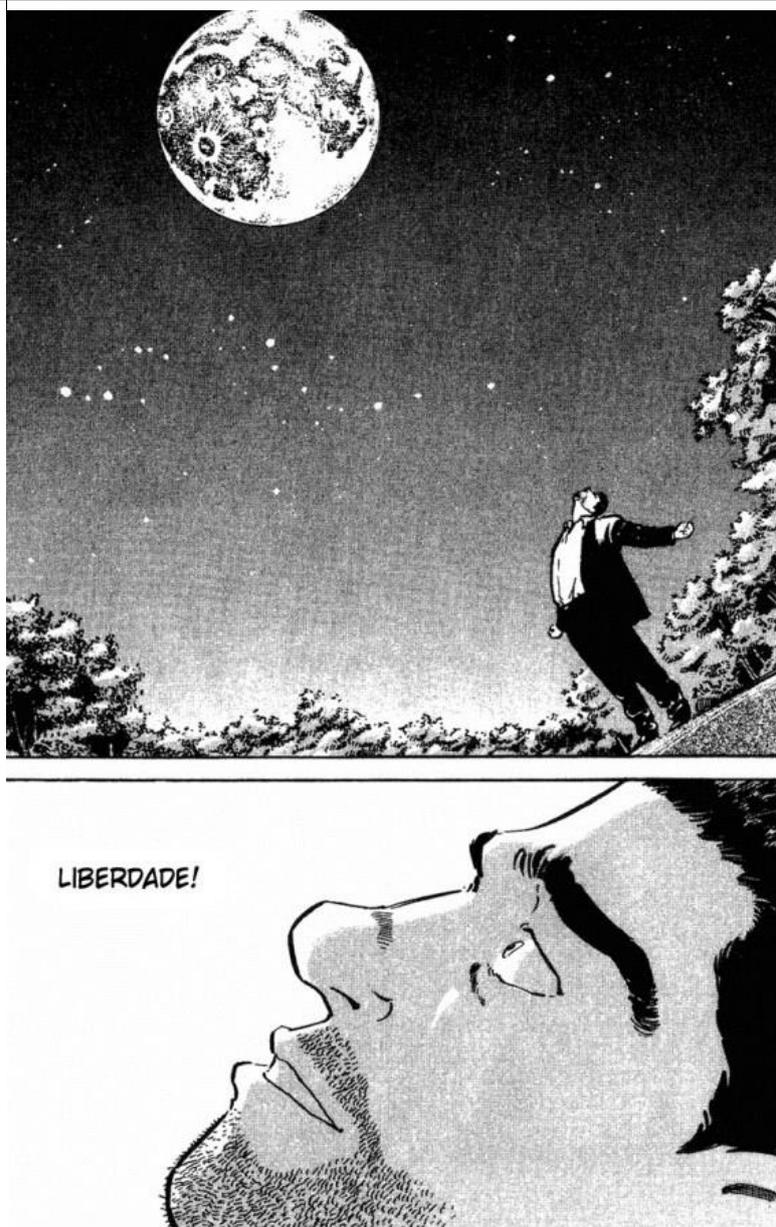
4.3.1.2 A liberdade que vem da prisão

Por fim, o Mangá também traz outra situação existencialmente contraditória a ser explorada: a prisão de Gotou foi a única maneira de libertá-lo. Gotou confirma que não era feliz com a vida que levava antes de ser capturado e temia que acabasse fazendo algo ilegal, ele confessa a Eri que estava envolvido com jogos e álcool e que se sentia desmoronando aos poucos. Afirma que se tivesse continuado naquela vida, seria um escravo, casado, com a hipoteca de uma casa, “nem feliz nem infeliz”. Confessa depois que foi libertado, que o primeiro pensamento que teve não foi de vingança, mas que se sentia desembaraçado de sua vida anterior. Não procura por parentes, pela noiva que tinha e só vai até um amigo porque precisa de algumas respostas. Não sente mais qualquer relação com a vida que lhe havia sido roubada, apenas um alívio por poder começar do zero, sem a carga das escolhas anteriores a prisão.

A prisão lhe roubou um tipo de liberdade, aquela vinculada à vida que levava, mas como foi feita em surdina, sem processo legal, sem questioná-lo previamente (a prisão não foi a consequência direta de nenhuma escolha prévia sua), ela lhe deu, em contrapartida, uma liberdade que ele jamais poderia obter sem a fatalidade da morte: desvincular-se totalmente da vida até então vivida, zerar as consequências dos atos praticados até então. Kakinuma sabe do

presente que indiretamente lhe deu. Em um diálogo com seu espião ele diz que o espião precisa saber de algo para entender seus passos, que aos vinte anos sofreu um acidente que deixou uma pequena cicatriz na testa, mas que aproveitou a oportunidade para fazer uma cirurgia plástica, afinal, sempre detestara seu rosto. Ele renasce a partir do acidente indesejado com seu rosto. Assim, não foi apenas uma vida antiga que foi tirada de Gotou, aquela que ele não pode continuar nem sofrer as consequências das escolhas tomadas.

Figura 95 – Imagem de *Old Boy*: A liberdade que vem da prisão



O Gotou dos quadrinhos se esquece da vingança a ser desvenda e tenta aproveitar sua nova vida. Imagem da página do volume # 1 de *Old Boy*.¹³⁵

¹³⁵ *Old Boy* disponível em: <http://centraldemangas.org/online/old-boy/001#25> Acessado em 26/10/2016.

E junto com essa nova vida, um novo Gotou. Talvez não fosse exagerado dizer que Kakinuma lhe faz um bem: força a reconciliá-lo com sua solidão, com o Gotou menino que havia adormecido dentro de si, capaz de ir às lágrimas com uma execução sofrível de uma canção do solitário da escola. Quando a professora Kurata, agora uma escritora de sucesso, uma observadora do comportamento humano, resolve falar com Gotou a primeira vez, decide primeiro observá-lo um pouco à distância. Após, ter decidido ter com ele, ela lhe diz que se houvesse percebido que se tratava de alguém simplório, adaptado a essa sociedade, ela teria ido embora. Quando Gotou pergunta o que ela viu nele então, ela responde: “um animal selvagem imóvel diante de uma dificuldade extrema... algo bastante sensual”.

Após seu aprisionamento, Gotou nunca mais poderá ser alguém banal, “nem feliz nem infeliz”. Ele tem uma nova aura e a capacidade para sentimentos extremamente complexos (inclusive para entender a vingança de Kakinuma e participar de seu jogo). Ele entende o que acabou ganhando de Kakinuma e sente raiva de sua impossibilidade de sentir raiva. Kakinuma tem que provocá-lo ao extremo (simulando a morte de seu amigo ou ameaçando Eri) para conseguir reações violentas dele. (As adaptações perdem essas sutilezas e descambam para as cenas mais violentas e patéticas possíveis, como as famosas sequências com um martelo na mão ou os dentes do carcereiro arrancados com alicate, repetidas na versão coreana e americana).

Enunciável, descritível, interpretável, apreciável. Um retorno às categorias propostas por Groensteen e acionadas na análise da *graphic novel Talco de Vidro* (cf. seção 3.6) parece útil de ser adicionada agora, para um balanço dos significados das adaptações em nossa discussão do projeto mecânico e da oscilação entre especificidade e hibridez. Como vimos, a adaptação fílmica de Park Chan Wook fez suas próprias descobertas paralelas em uma clara proposta de adaptação do tipo *empréstimo*. Mas, a forma emocionalmente carregada de sentimentos extremos, tocada com uma violência física espetacular, jamais poderia tocar o *espírito* da obra em quadrinhos, isto é, isolar a tonalidade sutil e simbólica da *litost*, a vingança que impede o revide ou a liberdade que vem da prisão, conceitos bem desenvolvidos no Mangá. A proposta do filme não poderia abordar a solidão da alma e os motivos profundos de Kakinuma, nos filmes ele é apenas o típico vilão sádico que povoa telenovelas e quadrinhos maniqueístas.

Ora, isto indica que as adaptações *transformacionais*, ancoradas nos avanços de efeitos especiais, tornam a descrença com a adaptação de quadrinhos, sob o aspecto visual que atormentava Resnais, algo superável. Os filmes de Tim Burton sobre o *Batman* (1989, 1992) e a adaptação de Warren Beatty de *Dick Tracy* (1990) já antecipavam a tendência crescente de garantir uma fidelidade (constantemente vigiada pelos fãs) do aparato visual das HQs, de honrar o elemento *descritível* dessas obras na tradução entre signos.

Sob esse ponto de vista, as especificidades dos quadrinhos que ainda restam, seriam apenas desafios a serem superados pelas engrenagens da indústria cinematográfica: efeitos especiais mais poderosos e criadores de cinema mais inventivos, poderiam conseguir, em algum momento, processos *transformacionais* ou equivalentes em termos de *empréstimos* e *intersecções* que tornarão as supostas “perdas”, meras opções estilísticas diante do material que se presta à criação. A pedida por fidelidade visual dos fãs redundaria em um produto final híbrido de linguagem cinematográfica e elementos dos quadrinhos, como os arcos narrativos, personagens, cenários, figurinos, e signos próprios, *transformados* por efeitos especiais.

Mas, a primeira dúvida com esse poder ilimitado da proposta *transformacional*, de sua presunção em separar o conteúdo da obra de sua forma ou meio, parece ir de encontro a obras como *Shade, o Homem mutável*, que não só carregam um nível de irreabilidade difícil de ser emparelhado no cinema com o mesmo efeito, como também exigiriam super-atores para encarná-los. Mesmo que efeitos especiais deem conta das imagens surreais que os quadrinhos inauguraram sobre o plano diegético, o efeito de tal obra seria extremamente diversificado, talvez excessivamente pirotécnico e carregado. Isto é, os equivalentes do núcleo *descritível* de uma HQ levados para o cinema impactariam diferentemente no nível *enunciável* e *interpretável*: eles diriam outra coisa e indicariam outros significados. Logo, também o nível *apreciável* da obra seria completamente diverso. Por outro lado, não só as figuras descritas em *Shade*, mas todas as personas sobre-humanas e arquetípicas que povoam a fauna de personagens de HQs, precisariam de atores capazes não só de encená-los e de atuar, mas de encarná-los convincentemente – um desafio, jamais garantido ou mesmo repetível (como selecionar e isolar o talento e a sintonia com que Danny DeVito encarnou o personagem Pinguim ou como Heath Ledger encarnou o Curinga?).

A segunda dúvida com o emparelhamento de códigos *descritíveis* surge com a noção de grafiação, o casamento do *descritível* (o traço) com o *interpretável* (os temas recorrentes) de um autor. A percepção que um autor como Daniel Clowes tem do humano parece ausente até mesmo nos filmes em que ele mesmo colaborou na adaptação, confirmando a fala de Art

Spiegelman sobre a necessidade de um longo preparo criativo para o outro: mesmo que “*transformacionalmente*” se conseguisse captar o traço do autor em um filme de animação e os temas fossem também mantidos, o efeito dessas adaptações seria outro, como comenta Antônio Franco Alexandre do site *Lerbd* sobre a adaptação da *graphic novel Persépolis* (SATRAPI, 2005) para o cinema, (*Persépolis* – Satrapi & Paronnaud, 2007) por mais que o desenho tente preservar o estilo que Marjane Satrapi investiu no original, a ontologia e o ritmo das imagens é outro e isso confere um impacto completamente distinto entre as duas obras (ALEXANDRE, 2013).

Já os temas profundos das obras – aqueles que não se anunciam diretamente ou obviamente em nenhum momento dela, mas que permanecem latentes, no nível *interpretável* e não *descritível* – esses temas, como vimos com a *litost* de Kakinuma em *Old Boy*, parecem ser recalcitrantes até mesmo no caso de uma adaptação *transformacional* fidedigna. Como vimos nos filmes “*pró-establishment*” de Nolan sobre o Batman, o mais alto nível de fidelidade à letra, pode mascarar uma traição espírito das obras em quadrinhos que inspiram esses filmes – como o patente discurso anti-elite da obra de Frank Miller (*Batman, Year One*) é ignorado na obra de Nolan, que pelo contrário, é criticada por reafirmar valores da política antiterror do governo americano e representar a benevolência dos milionários. Esses temas profundos que constituem o núcleo *interpretável* da obra dependem de conceitos hostis a um tratamento metodológico mais objetivo: a noção de equivalência entre sistemas de signos diferentes, isto é, como conseguir efeitos *interpretáveis* similares a partir de diferentes núcleos *descritíveis*. O filme de Park Cham Wook, por exemplo, adapta vagamente os elementos *descritíveis* e *enunciáveis* da obra em mangá *Old Boy* e consegue efeitos *interpretáveis* de outra ordem. Já o mangá e a *litost* de Kundera são literalmente compostos por núcleos *descritíveis* e *enunciáveis* que não têm praticamente nada em comum, mas guardam entre si uma equivalência de *interpretáveis*, de sentidos profundos e afinidades espirituais. Para visualizar essas consonâncias profundas, os núcleos *descritíveis* parecem ser ignorados, a fidelidade visual precisaria, portanto, ser relativizada, mas os quadrinhos passam a compartilhar com uma possibilidade ilimitada de obras, *enunciáveis* e *interpretáveis* no nível das afinidades espirituais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As premissas fundamentais desse trabalho foram construídas *a posteriori*, sobre a própria prática de pesquisar a mídia quadrinhos e sobre a experiência em se tornar um investigador do campo comunicacional. Percebemos que nossos impulsos originais de pesquisa, nossa vontade de isolar aspectos únicos e diferenciadores dos quadrinhos esbarravam quase sempre em contra-argumentos que demonstravam que o suposto aspecto “particular” era derivado de outras artes, que o pretense “singular” acontecia concomitante em outros processos de criação. Em suma: percebemos que nosso esforço apaixonado em isolar particularidades a mídia remetia à um longo debate sobre especificidade midiática e pureza, cujos elementos gerais foram aqui delineados. Mas, como toda intuição alimentada pelo entusiasmo, é difícil sustentá-la quando passamos para o nível da sua explicitação argumentada, talvez aí se explique a desconfiança profilática dos apaixonados com explicações de suas emoções. A imagem especificistas sob a qual defendemos os diversos “únicos” de nossa mídia, esbarrava na situação de intercâmbio mútuo e ancestral entre as artes e linguagens. Por outro lado, a tentativa de frisar as continuidades e natureza híbrida de todas as mídias, parecia uma traição às peculiaridades dos quadrinhos, uma desistência perante muitos pesquisadores envolvidos no isolamento de seus efeitos únicos, seus temas obsessivos, suas técnicas singulares e seu público apaixonado.

O momento decisivo foi quando percebemos que essa oscilação era o nosso verdadeiro tema: híbrido demais para defender a especificidade, consciente demais das particularidades da mídia para abraçar a hibridez generalizada. Nossos impasses e incertezas se tornaram então hipóteses investigativas a serem aplicadas sobre a própria teorização dos quadrinhos. O passo seguinte foi observar como essa oscilação atingia e atuava em outros investigadores, criadores e amantes da mídia, que conscientemente ou não, recaíam nos mesmos lugares comuns e refaziam o mesmo percurso vacilante. Feito isso, percebemos que essa estrutura acometia não só os quadrinhos, de maneira mais acentuada e explícita, o problema aparecia alhures, como na história do cinema e da pintura, mas também na literatura. Nossa hipótese se revelou afinal como uma estrutura recorrente na história da arte e na política de teorização estética. Todavia, se essa estrutura também se revela atuante em outros lugares, como nós acreditamos que esteja, nosso mérito é apenas o de ter demonstrado como os quadrinhos fizeram (e ainda fazem) esse movimento de forma particular, isto é, como imagens conflitantes do que é uma

arte ou de como ela funciona estão subjacentes em muitas polêmicas e problemas que envolvem a mídia: polêmicas sobre o mérito artístico, sobre seu lugar em premiações literárias, sua categorização jurídica, a política dos nomes, a taxonomia de seus componentes e as querelas despertadas pela adaptação cinematográfica. Cada um desses problemas revolve os ingredientes onde convivem e borbulham apelos à especificidade e a hibridez, ao único e ao compartilhado, ao original e ao copiado.

Utilizamos a seguir a categorização de Ian Hague (HAGUE, 2014) para alocar as discussões sobre quadrinhos em dois grandes grupos de problemas. O *projeto definicional*, lidaria com a questão da essência e definição dos quadrinhos. O *projeto mecânico*, com seu funcionamento. Novamente, partimos de estruturas pensadas a partir ou em função do entendimento dos quadrinhos, mas que não se reduzem a eles: também poderíamos ver, de maneira explícita ou amalgamada, os estudos de outras mídias ou artes a partir dessas duas categorias fundamentais. Ao escolher a categorização de Hague, deixamos de lado, por questões óbvias de extensão, outros problemas que poderiam caber também nessa estrutura, mas que se apresentam como oportunidades futuras de investigação: seria interessante testar a validade dessa estrutura pendular nos estudos ideológicos, econômicos, sociológicos, psicológicos, e demais oportunidades de estudos das HQs.

A plasticidade dessas categorias se dá, por exemplo, em nosso terceiro capítulo, que lida com a adaptação de quadrinhos para o cinema e que tentou demonstrar não só a reincidência do movimento pendular acima descrito, mas também como os problemas levantados pela adaptação são também parte do projeto mecânico: o isolamento dos efeitos, dos temas, dos lugares comuns e das técnicas os quadrinhos precisam ser recolocado, não em função de um movimento de conceituação autocentrada (o projeto mecânico *tout court*), mas em relação à outra mídia que tenta transpor (às vezes “fielmente”) a essência dos quadrinhos para outro meio.

Nosso balanço dessas *duas* imagens em cada um desses projetos pode ser resumido de forma mais genérica da seguinte forma: por mais que tenhamos uma disposição como amantes de uma dada mídia ou forma artística a acreditar em efeitos únicos ou características singulares, essas características e efeitos terminam por se revelar como historicamente construídas e em contato ancestral com outras artes e mídias. O coração especificista encontra um cérebro encharcado de hibridez: a especificidade impulsiona a crítica, a teorização e por vezes a prática criativa, mas quando testamos suas pressuposições básicas (distinção absoluta entre os papéis semióticos, exclusividade de efeitos, proeminência de temas, características

materiais) elas se revelam imprecisas, falseáveis, ou se quisermos mesmo assim defendê-las, indemonstráveis – fruto de uma percepção subjetiva particular, válidas, porém “indizíveis”, ou mesmo que “dizíveis”, de forma aproximativa e especulativa. Desta forma, o balanço do trabalho seria: tanto o projeto definicional, como o mecânico são impulsionados por premissas especificistas, mas essas se demonstram incongruentes a longo prazo, por meio do escrutínio e da autoconsciência das próprias discussões do meio dos quadrinhos (quando a teoria passa a ser objeto de outras teorias), ou se não incongruentes totalmente, indemonstráveis de forma apodítica.

No capítulo (2), diante dos problemas motivadores do projeto definicional (instituir um campo de estudos em separado, separar quadrinhos de demais publicações, defender seu lugar em premiações literárias, etc.), diversos teóricos investem em categorias essencialistas na definição dos quadrinhos: os próprios objetos artísticos testemunhariam na superfície de inscrição ou nos efeitos de leitura que eles são únicos e singulares. Mas, como todo meio é estruturalmente complexo, ou na linguagem de W.T.J. Mitchell, híbrido, eles acabam realizando algumas de suas possibilidades em detrimento de outras. Jamais conseguiríamos assim bater o martelo sobre quais seriam as características definidoras dos quadrinhos, se a sequência, se o balão, se a presença de personagens recorrentes, se a mescla de imagem e texto. Inicia-se um movimento de relativização social e contextual sobre o que definiria a mídia. Por exemplo, as ideias de Joseph Witek (WITEK, 2009, p.149), a respeito dos protocolos de leituras, que atuam como “essências móveis”, especificidades variáveis, é o que parece melhor descrever a oscilação do que lhe é selecionado como “único” a cada momento. A adição de noções sociais, como a ideia de mundo artístico de Becker (BECKER, 1977) também funciona no sentido de demonstrar a falibilidade das essências fixas inscritas na superfície dos meios: são os produtores e consumidores que elegem variavelmente no espaço e no tempo o que conta para um meio ou arte ser o que ele é, desta forma, há interseção e redundâncias de atores, movimentos artísticos, técnicas, distribuidores, avaliadores, que atuam em mais de um campo artístico, assim, as imagens de hibridez estariam na base dos modelos que melhor resolveriam os impasses da definição.

A balança entre especificidade e hibridez volta a pender novamente para a hibridez no capítulo (3), quando o projeto mecânico é representado pela explicação dos diferentes papéis do verbal e do visual dos quadrinhos. Contra a provocação de W.T.J. Mitchell (MITCHELL, 1994a), de que os quadrinhos seriam “conservadores semioticamente”, um grupo de teóricos é acionado para defender a especificidade de seu vanguardismo: a inauguração de um novo

regime de signos, a inter e co-dependência entre eles acontece justamente com o surgimento dos *gag* cartuns (HARVEY, 2001); o papel “ontologicamente estruturador” do visual na relação imagem e texto nos quadrinhos ocorreria de uma forma singular em relação à literatura ilustrada, por exemplo (WARTENGERG, 2012); por fim, esse “conservadorismo semiótico” esbarra nas múltiplas tensões a serem resolvidas pelo leitor de quadrinhos: tensões entre imagem e texto, entre imagem singular e imagem em série, entre o objeto material e mundo diegético.

Assim, mesmo partindo de uma configuração *híbrida* entre a imagem e o texto, os quadrinhos garantiriam uma *especificidade* de efeitos, pois, de acordo com a explicação teleológica de McCloud, em “nenhum outro lugar” os códigos opostos seriam tão variavelmente confrontados. Somadas, essas réplicas imaginárias à Mitchell parecem garantir a especificidade de efeitos para os quadrinhos dentro do projeto mecânico.

Todavia, a tese lisonjeira de McCloud, de que os quadrinhos são o local privilegiado do embate entre signos se sustenta sobre duas premissas falsas: os códigos visuais e verbais se alternam e se assaltam mutuamente bem antes da existência dos quadrinhos e em segundo lugar, para que se conceba que eles se encontram e culminam na mídia HQ, é preciso entender a divisão entre eles de maneira substantiva e ontológica, como o fez Lessing. Todavia, a divisão entre categorias de signos se apresenta como gradual e estilística: alguns signos são mais usados para representar o espaço e os corpos e outros para representar a ação e o tempo, mas não há nada na natureza deles que os impeça de fazer o inverso. A única forma de defender a especificidade baseada nos domínios “adequados” para cada signo, seria investir em uma forma de “conselho estilístico”, do tipo que recomenda que os artistas se atenham às facilidades relativas dos signos com que sua mídia lida de maneira mais direta e melhor. Poderíamos, portanto, derivar um conselho estilístico do tipo, “use o verbal para descrições, narrações e incursões subjetivas e o visual para ambientações objetivas”. Mas, é na análise de uma obra particular, como *Talco de Vidro* (QUINTANILHA, 2015), que se demonstra que é no desafio de fazer o inverso que surgem os grandes artistas e criadores de estilo. É porque a obra de Quintanilha aceita o desafio “subjetivar paisagens” e preencher de afetos o mundo exterior que melhor entendemos as complexidades do mundo interior dos personagens. Negada a divisão estanque de papéis entre os signos, sobra pouco para a especificidade se justificar como programa estético ou critério avaliativo. Sob o ponto de vista da filosofia do estilo de Deleuze (DELEUZE, 1997) a prática criativa se estabelece a partir de tentativas de

levar um signo justamente a funcionar como não deveria e não de acompanhá-lo em seus limites ou possibilidades pré-fixadas.

Especificidade e hibridez estão diluídas no capítulo (4) com as questões trazidas pela adaptação de quadrinhos, o tópico mais “quente” das discussões sobre a mídia e a melhor forma de endereçar os problemas das “essências” e da comensurabilidade no funcionamento de ambas as mídias de uma forma empírica: as mídias já estão efetivamente engajadas em uma relação de troca. Todavia, essa situação de troca é o palco das defesas mais radicais das especificidades dos quadrinhos a partir do clamor (ou “exigência”) de fidelidade à trama e aos aspectos visuais dos quadrinhos por parte dos fãs. As adaptações de quadrinhos, que geralmente se construíam a partir de uma lógica de manutenção dos aspectos gerais dos personagens e da trama, passam cada vez mais para uma tentativa de “emular” ou “traduzir” um meio em outro, tendência facilitada pelo aprimoramento crescente das técnicas de efeitos especiais. As especificidades dos quadrinhos (formais e extra-diegéticas, visuais e intra-diegéticas) são perseguidas mesmo em uma prática intersemiótica como a adaptação, que deve fazer com que o produto fílmico final funcione com um filme, híbrido dos quadrinhos que tomou como fonte.

Todavia, as tentativas de transpor as “essências” dos quadrinhos para o cinema encontram casos recalcitrantes. Primeiramente aspectos visuais que dificultam uma transposição fidedigna, como a *grafiação* particular de cada artista descrita por Philippe Marion (MARION, 1993), isto é, o modo como ele se acerca de determinados temas com seu traço único e irreprodutível pelo aparato mecânico do cinema, como vimos com os casos dos desenhos e temas de Daniel Clowes. O segundo caso considera a possibilidade de adaptação desses *tropos* ainda como viável, mas insiste que mesmo assim, os efeitos de uma cena fantástica em uma HQ podem redundar em uma cena jocosa ou exagerada quando performada por atores diante de uma câmera: a ontologia das imagens é incomensurável: não existe tradução literal entre signos verbo-visuais estáticos e signos verbo-voco-visuais em movimento (LEFÈVRE, 2007). O terceiro tipo de recalcitrância ao tratamento cinematográfico se dá em relação aos super-atores necessários para representar personagens que transbordam a “pessoalidade” da pessoa humana e representam mais arquétipos desmesurados da cultura (FERREIRA, 2010). Por fim, quando tratamos dos temas profundos das obras, percebemos que a mera fidelidade visual não significa *per se* uma fidelidade ou respeito às particularidades dos quadrinhos. O *espírito* da obra não está necessariamente envolvido em uma adaptação voltada à manutenção da *letra* visual dos quadrinhos:

adaptações de obras irreverentes e *anti-establishment* podem redundar em espetáculos visualmente convincentes e “fiéis” aos originais, mas conservadores, que se levam à sério demais, o oposto do *espírito* original.

O foco em especificidades e sua tradução “fiel” precisa ser nuançado para noções mais fugidias, como a de equivalência entre as obras. Mas, quando vamos abrimos mão da fidelidade visual e miramos na fidelidade ao espírito, percebemos que essa relação não se dá entre obras que procuram necessariamente se traduzir ou adaptar, mas naquelas que, de acordo com Deleuze (DELEUZE, 2016), tenham um “negócio em comum”, que se encontrem em função de seus processos criativos e temas obsessivos. Manter as especificidades visuais de um meio em outro é algo desafiador por si mesmo e rodeado de dúvidas quanto a comensurabilidade entre esses meios, mas parece que a exigência de fidelidade e respeito às obras “originais” que os fãs de quadrinhos têm relação às adaptações, só poderia ser conseguida com adaptações que abrissem mão da tradução fidedigna das especificidades para escavar as consonâncias profundas de temas, ou na relação implícita e livre entre obras que sequer procuram se adaptar. *Old Boy*, o Mangá, ressoa Kundera, o romancista, assim como para Deleuze, Kurosawa e seus filmes repercutiriam Dostoiévsky e a questão da sobreposição de urgências (DELEUZE, 2016). A manutenção ou tradução de especificidades dos quadrinhos em outro meio teria que ceder ao compartilhamento profundo de temas e filosofias, como esboçamos em (1.3.2.1) ao traçar a percurso do tema da “ignorância da plebe” em múltiplas encarnações midiáticas: dos solilóquios do personagem de HQ o *Monstro do Pântano*, de Len Wein, passando pelo filme *Zorba o Grego* (Michael Cacoyannis, 1964), até a filosofia de Nietzsche no *Zaratustra*, diversas mídias retomam um mesmo tema *espiritual* recorrente: a perigosa audácia da ignorância popular.

Portanto, nos três capítulos, os ímpetos especificistas cedem a argumentos e reconsiderações, que se não são totalmente híbridos, minam as pretensões da especificidade absoluta. O pêndulo parece seguir as fases de legitimação artísticas descritas por Noël Carrol, na qual mídias emergentes, em seu processo de legitimação cultural, imitam temas e técnicas de mídias já consagradas e instituídas: o cinema inicialmente imitou o teatro, a fotografia, a pintura, o vídeo imitou o cinema (CARROL, 1996, p. 3). A infância auto afirmativa das mídias é híbrida, e mesmo que Töpffer, o “criador” e também teórico inicial dos quadrinhos, já acreditasse na singularidade de sua criação, não é incomum observar valores e critérios cinematográficos e literários orbitando ao redor da nona arte – os “outros” habituais a partir do qual eles se definem ao longo do tempo.

Porém, um movimento de busca de identidade própria é a fase seguinte na busca por legitimação: a adolescência das mídias é especificista, o cinema tenta se distanciar do teatro, a fotografia da pintura, os quadrinhos, como vimos, do cinema e da literatura, e da elaboração de seus elementos próprios, sejam temáticos (o lugar do onírico aberrante), seja de forma (a conjunção singular de imagem e texto), seja de público ou mundo artístico (a perda dos fãs de quadrinhos por “fidelidade” visual na adaptação de quadrinhos para o cinema).

A maturação, todavia, chega com uma volta à hibridez e o abandono as pretensões especificistas. Noël Carroll (CARROL, 1996, p.19) nos diz que uma vez que um meio é aceito como arte, uma vez que a batalha por legitimação é vencida, os artistas se sentem livres para fazer o que bem entendem, traficar técnicas e temas de outras artes em todas as formas de misturas possíveis, uma vez que o meio é visto como arte a perseguição da especificidade se dissipa. Uma vez que o cinema conquistou respeito, ele pode se permitir filmes completamente teatrais, como *Dogville* (Lars von Trier, 2003), sem escândalo entre os cinéfilos e criadores. Para Thierry Groensteen essa também já é a situação dos quadrinhos, eles já não precisam se opor ou serem reconhecidos como *high art* porque completaram seu processo de legitimação cultural e artística. Já há uma conjunção de fatores, condições necessárias e suficientes para que se estabeleça um diálogo entre “low” e “high” arts (GROENSTEEN; MILLER, 2013, cap.8 Kobo edition).

De toda forma, o mesmo Noël Carroll vê a estratégia de legitimação de uma arte a partir da demonstração de que ela opera através de elementos únicos, que nenhuma outra arte faz o que ela faz tão bem. Essa não é, porém, uma estratégia totalmente eficaz: nada nos obrigaria a gostar do que ela tem de único se esse único não tivesse, de fato, algum valor. Portanto, é o *valor* do que é produzido e não a especificidade midiática que deve falar por aquela arte ou mídia. Se a mídia em questão produz algo de esteticamente interessante e bom, então ela passa a ser vista como uma arte. O filme teria se estabelecido como uma arte porque a produção de um artista como Chaplin, profundamente marcada pelo teatro, foi produzida nesse meio. Não foi a possibilidade da pureza ou da produção de efeitos únicos que garantiram um lugar para o cinema entre as artes, mas a criação de obras interessantes do ponto de vista estético, mesmo que sejam obras impuras (CARROL, 1996, p.17). Finda a fatura especificista resta ao nosso pêndulo apenas um movimento de um lado especificista para um extremo híbrido e lá ficando definitivamente?

Não. Os motivos pelos quais nos enamoramos de posições especificistas permanecem ecoando socialmente e teoricamente entre as artes: o tema de Lessing retornaria em pleno

século XX na estética de Greenberg e dos programas puristas, com um raio de influência que ultrapassou a esfera da pintura, “contaminando” muitas discussões do cinema nascente, e como muito dessas discussões também ecoaram em outras mídias emergentes, também em processo de legitimação cultural. Carrol tenta dar a entender que apenas em uma fase incerta e reivindicatória esses argumentos ganham terreno entre os teóricos, mas o apêndice de seu artigo (CARROL, 1996) da “recente” virada do século XX dedica-se ainda a refutar as ervas daninhas da planície híbrida: o artigo do filósofo Edward Sankowski (SANKOWSKI, 1979) e do estudioso do cinema Donald Crawford (CRAWFORD, 1970) são ainda confrontados, demonstrando que a pedida por especificidade, mesmo após um período de estabelecimento cultural das mídias como artes, nunca esmorece, se reformula à medida que mudam as situações e oportunidades em que ela pode se dá.

No caso dos quadrinhos, a pertinência da questão foi demonstrada com o problema proposto na introdução: já temos obras “esteticamente interessantes” produzidas no meio, o que falta é *visualizá-las* como tal. E aí os argumentos especificistas, voltam ciclicamente à baila através de amantes, críticos, teóricos e produtores de HQs. É preciso convencer primeiramente o público de que a mídia emergente, mesmo imitando os efeitos de outras artes estabelecidas é ela mesma capaz de produzir efeitos insubstituíveis, mesmo que ainda não plenamente observáveis. Sobretudo porque aquilo que uma mídia faz de novo é recebido com desconfiança pelos “anciões da tribo” que enxergam o surgimento de novas mídias como uma declaração de guerra aos meios já instituídos e a derrocada dos ambientes sociais e linguísticos sob os quais se assentam várias práticas sociais que participam e defendem. Como deixar as obras falarem por si mesmas, quando elas são caçadas, proibidas, demonizadas e proibidas de poder dizer o que podem dizer? Em segundo lugar, é preciso convencer os artistas que aquilo que eles podem fazer com seu meio é maior do que simplesmente imitar os efeitos de mídias anteriores, que eles podem explorar as possibilidades e limitações de seu meio em diversas direções independentes e inéditas: os próprios artistas podem estar dormindo um sonho dogmático ao emular outro meio *ad infinitum*. Se os argumentos especificistas parecem não resistir a um aprofundamento das pressuposições semióticas que defendem, eles mantêm ainda seu peso heurístico na consolidação das novas mídias e no enfraquecimento das resistências que elas levantam.

6. BIBLIOGRAFIA

- ABRANTES, P. **Imagens de natureza**. São Paulo: Papyrus, 1998.
- AGEE, J.; WALKER, E. **Let us now praise famous men**. New York: Mariner Book, 2001.
- AGOSTINHO, S. **As Confissões**. Covilhã: Lusosofia Press, 2008.
- ALEXANDER, J. P. Grafitti On The Moon: Kirby Vs. Kubrick. **TwoMorrrows**, p. 53–57, 2001.
- ALEXANDRE, A. F. **The Art Of Comics**. Aaron Meskin & Roy T.Cook. Disponível em: <<http://lerbd.blogspot.com.br/2013/08/the-art-of-comics-aaron-meskin-e-roy-t.html>>. Acesso em: 10 abr. 2017.
- AMENGUAL, B. **Le Petit monde de Pif le chien : Essai sur un “comic” français**. Alger: TRAVAIL ET CULTURE D’ALGERIE, 1955.
- ANDREW, D. **Concepts in Film Theory**. Oxford: Oxford University Press, 1984.
- ARISTOPHANES. **Lysistrata**. New York: The Print Club, 1934.
- ARNHEIM, R. **Film as Art**. Berkeley: University of California Press, 1967.
- ARNHEIM, R. On the Nature of Photography. **Critical Inquiry**, v. 1, n. 1, p. 149–161, 1974.
- BAINBRIDGE, J. I Am New York—Spider-Man, New York City and the Marvel Universe. In: AHRENS, J.; METELING, A. (Eds.). **Comics and the City: Urban Space in Print, Picture, and Sequence**. New York: Continuum, 2010. p. 63–79.
- BARBIERI, D. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.
- BARRIE, J. M. **Peter Pan**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.
- BARRY, A. M. **Visual Intelligence: Perception, Image, and Manipulation in Visual Communication**. New York: State of University of New York Press, 1997.
- BAUM, L. F. **O Mágico de Oz**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2013.
- BAZIN, A. **O Cinema: Ensaios**. Rio de Janeiro: Ed. Brasiliense, 1991.
- BEARDSLEY, M. The Concept of Literature. In: EILEEN, J.; MCIVER LOPES, D. (Eds.). **Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings**. Malden: [s.n.]. p. 57.
- BEATY, B. In Focus: Comics Studies Fifty Years After Film Studies. **Cinema Journal**, v. 50, n. 3, p. 106.110, 2011.
- BEATY, B. **Comics versus Art**. Toronto: University of Toronto Press, 2012.
- BECKER, H. Mundos artísticos e tipos sociais. In: VELHO, G. (Ed.). **Arte e Sociedade:**

- ensaios de sociologia da arte.** Rio de Janeiro: Zahar, 1977. p. 9–26.
- BECKER, S. **Comic Art in America: A Social History of the Funnies, the Political Cartoons, Magazine Humor, Sporting Cartoons, and Animated Cartoons.** Virginia: Simon and Schuster, 1959.
- BELLOUR, R. **Entre Imagens.** Campinas: Papyrus, 1997.
- BERGENGREN, R. From “The Humor of Colored Supplement”. **Atlantic monthly**, p. 269–273, 1906.
- BERONA, D. Pictures speak in Comics Without Words. In: VARNUM, R.; T.GIBBONS, C. (Eds.). . **The Language of Comics: Word and Image.** Studies in ed. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.
- BILAL, E. **Tetralogia Monstro.** São Paulo: Nemo, 2013.
- BLACKBEARD, B.; CRAIN, D. **The Comic Strip Century: Celebrating a 100 years of American Art Form.** Englewood Cliffs: Kitchen Sink Press, 1995.
- BLAKE, W. **Canções da Inocência & da Experiência.** Belo Horizonte: Crisálida, 2005.
- BLANCHARD, G. **Histoire de la Bande Dessinée.** Versviers: Marabout Université, 1969.
- BLUESTONE, G. **Novel into Film.** Los Angeles: University of California Press, 1961.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: Understanding New Media.** Cambridge: MA: MIT Press, 1999.
- BOND, T. **BEST FILMS NEVER MADE #15: ALAIN RESNAIS’S SPIDER-MAN.** Disponível em: <<https://oneroomwithaview.com/2014/04/18/best-films-never-made-15-alain-resnaiss-spider-man/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.
- BOUTANG, P. A. **L’Abecédaire** FrançaÉditions Montparnasse, , 1995.
- BRAUNSCHWEIG, M. **L’art et L’enfance.** Paris: Toulouse Edouart Privat, 1907.
- BRIDI, N. **Batman: O Retorno, 10 curiosidades nos 25 anos do filme.** Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/filmes/lista/batman-o-retorno-curiosidades-nos-anos-do-filme/4/>>. Acesso em: 24 jun. 2017.
- BRIGGS, R. **O Boneco de Neve.** Alfragide: Editora Caminho, 2010.
- BROESKE, P. H. **Reshooting down the Rumors.**
- BURKE, L. **4th International Association of Adaptation Studies Conference.** Adaptation. **Anais...**Southbank,,: 2010
- BURKE, L. **The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood’s Leading Genre.** Jackson: University Press of Mississippi, 2015.
- CABRERA, J. **O Cinema Pensa: Um Introdução à Filosofia através dos Filmes.** Rio de

- Janeiro: Editora Rocco, 2006.
- CABRERA, J. **Diário de um Filósofo no Brasil**. Ijuí: Editora Unijuí, 2010.
- CABRERA, J. **Cine: 100 años de filosofía**. Barcelona: Editorial Gedisa, 2015.
- CABRERA, J.; TIBURI, M. **Diálogo Cinema**. São Paulo: Editora Senac, 2013.
- CAGNIN, L. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CALVINO, I. **As Cidades Invisíveis**. São Paulo: Biblioteca Folha, 2012.
- CAPANEMA, L. A TELEVISÃO EXPANDIDA: das especificidades às hibridizações. **Revista Estudos de Comunicação**, v. 9, n. 20, p. 193–202, 2008.
- CARNEIRO, M. C. DA S. R. **A METALINGUAGEM EM QUADRINHOS: ESTUDO DE CONTRE LA BANDE DESSINÉE DE JOCHEN GERNER**. [s.l.] Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2015.
- CARRIER, D. **The Aesthetics of Comics**. Pennsylvania: Penn State University Press, 2001.
- CARROL, L. **Alice: Aventuras de Alice No País das Maravilhas, Atraves do Espelho e O Que Alice Encontrou Por La**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- CARROL, N. Medium Specificity Arguments and the Self-Consciously Invented Arts: Film, Video and Photography. In: **Theorizing the Movie Image**. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. p. 3–24.
- CARTMELL, B.; WHELEHAN, I. **Screen Adaptation: Impure Cinema**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010.
- CASTRO, G. DE. O aberto como fundamento da comunicação. In: **Os Saberes da Comunicação: dos Fundamentos aos Processos**. Brasília: Casa das Musas, 2007. p. 47–60.
- CATALÁN, C. J. L. **Las adaptaciones cinematográficas de cómics en Estados Unidos (1978-2014)**. [s.l.] Universidad de Valencia, 2016.
- CHABON, M. **As Incríveis Aventuras de Kavalier & Clay**. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- CHAPOTIER, K. **La rocambolesque histoire de la bande dessinée** FranceParis Première, , 2015.
- CHARITY, T. “Dark Knight Rises” disappointingly clunky, bombastic. **CNN Entertainment**, 2012.
- CHINEN, N. **A linguagem HQ: Conceitos Básicos**. São Paulo: Criativo Editora, 1999.
- CHUTE, H. L.; DEKOVEN, M. Introduction: Graphic Narrative. **Modern Fiction Studies**, v. 52, 2006.
- CIRNE, M. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1971.
- CIRNE, M. **Uma Introdução Política aos Quadrinhos**. Rio de Janeiro: Angra/Achiamé,

1982.

CLARK, F. Comic Book Color and the Digital Revolution. **International Journal of Comic Art**, v. 8, p. 330–346, 2006.

CLOWES, D. **Ghost World**. São Paulo: Fantagraphics, 1996.

CLOWES, D. **Como uma luva de veludo moldada em ferro**. São Paulo: Conrad, 2002.

CLOWES, D. **Wilson**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

COMA, J. **Historia de los Comics**. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1979.

COMTE-SPONVILLE, A. **O Capitalismo é Moral?** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CONNOR, J. . The Persistence of Fidelity: Adaptation Theory Today. **M/C Journal**, v. 10.2, 2007.

COOK, R. T. Why Comics are not filmes: Meta-fiction and Media-specific Conventions. In: **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. Malden: Blackwell Publishing LTD, 2012.

CORRIGAN, T. Literature on screen, a history: in the gap. In: **The Cambridge Companion to Literature on Screen**. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 29–44.

COUPERIE, P. Antécédents et définition de la bande dessinée. In: HERDEG, W.; PASCAL, D. (Eds.). . **Comics: l'art de la bande dessinée**. Zurique: The Graphis Press, 1972. p. 9–13.

COUPERIE, P. **Histoire Mondiale de la Bande Dessinée**. Paris: Pierre Horay, 1993.

CRAWFORD, D. Uniqueness of the Medium. **The Personalist**, v. 51, 1970.

CRUMB, R. Drawing Cartoons Is Fun!'. In: **Despair**. San Francisco: Print Mint, 1969.

CRUMB, R. Introduction. In: **American Splendor**. New York: Ballentine Books, 1986.

CRUMB, R. **America**. San Francisco: Last Gasp, 2015.

CUMMINGS, E. E. A Foreword do krazy. In: YOE, C. (Ed.). . **Krazy Kat & The Art of George Herriman**. New York: Abram Comicarts, 1999. p. 51–54.

DANIELS, L. **Comix: A History of Comic Books in America**. New York: Outerbridge and Dienstfrey, 1971.

DANTO, A. The Artworld. **The Journal of Philosophy**, v. 61, n. 19, p. 571–84, 1964.

DANTO, A. Crítica de arte após o fim da arte. **REVISTA DE ESTÉTICA E SEMIOTICA**, v. 3, n. 1, p. 82–98, 2013.

DAVIES, D.; MATHESON, C. (EDS.). **Contemporary Readings in the Philosophy of Literature: An Analytic Approach**. Peterborough: Broadview Press, 2008.

DELEUZE, G. **Crítica e clínica**. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, G. **A imagem-tempo cinema 2**. [s.l: s.n.].

DELEUZE, G. O Ato de Criação. In: **Dois Regimes de Loucos**. São Paulo: Ed. 34, 2016. p.

332–343.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O Que é a Filosofia?** São Paulo: Ed. 34, 1991.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **deleuze e guattari - kafka por uma literatura menor.** Rio de Janeiro: Editora Autêntica, 2014.

DICKIE, G. **Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis.** New York: Cornell University Press, 1974.

DIDEROT, D. **Jaques, o fatalista, e seu amo.** São Paulo: Nova Alexandria, 1993.

DORFMAN, A.; MATTELART, A. **Para ler o Pato Donald: Comunicação de Massa e Colonialismo.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

DUNCAN, R.; SMITH, M. J. **The Power of Comics: History, Form and Culture (Google eBook).** New York: The Continuum International Publishing Group Inc, 2009.

EAGLETON, T. **Literary Theory: An Introduction.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1983.

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

EILEEN, JOHN; MCIVER LOPES, D. (ED.). **Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings.** Malden: Blackwell, 2004.

EISNER, W. **Narrativas Gráficas.** São Paulo: Devir, 2008.

EISNER, W. **Um Contrato com Deus: e Outras Histórias do Cortiço.** São Paulo: Devir, 2009a.

EISNER, W. **Avenida Dropsie.** São Paulo: Devir, 2009b.

EISNER, W. **Nova York: A vida na Grande Cidade.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2009c.

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

EISNER, W. **No Coração da Tempestade.** São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

EISNER, W.; MILLER, F. **EISNER/MILLER.** São Paulo: Criativo Editora, 2014.

ELLIOTT, K. **Rethinking the Novel/Film Debate.** Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press, 2003.

FAHERTY, T. The Amazing Stan Lee Interview. In: MCLAUGHLIN, J. (Ed.). **Stan Lee: Conversations.** Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. p. 73–4.

FERREIRA, W. R. V. **Cinegnose.** São Paulo: Livrus, 2005.

FERREIRA, W. R. V. **O Coringa e o Sincromisticismo.** Disponível em: <<http://cinegnose.blogspot.com.br/2010/05/o-coringa-e-o-sincromisticismo.html>>. Acesso em: 2 nov. 2017.

- FINGEROTH, D. **Superman on the Coach: what superheroes really tells about ourselves and our society**. New York: Continuum, 2004.
- FORTRESS, K. E. The Comics as Non-Art. In: WHITE, D. M.; ABEL, R. H. (Eds.). . **The Funnies: An American Idiom**. New York: The Free Press, 1963.
- FOUCAULT, M. **As Palavras e as Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FRANCINE, L. Alain Resnais. **Séquences**, p. 15–22, 1990.
- FRANCO, E. **História em Quadrinhos e Arquitetura**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- FRANCO, E. **HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2008.
- FREGE, G. Sobre o sentido e a referência. **FUNDAMENTO – Revista de Pesquisa em Filosofia**, v. 1, n. 3, p. 21–44, 2011.
- FREMION, Y. Dessinateurs à la Camera. In: **CinémAction HS: cinéma et bande dessinée**. Paris: Corlet—Télérama, 1990. p. 163–67.
- FRESNAULT-DERUELLE, P. **La bande dessinée, essai d’analyse sémiotique**. Paris: Hachette, 1972.
- FUREY, E. **Homosexuality in Comics: Part IV**. Disponível em: <<https://www.cbr.com/homossexuality-in-comics-part-iv/amp>>. Acesso em: 3 nov. 2017.
- GAIMAN, N. **FROM AUDIO TO BATS**. Disponível em: <<http://journal.neilgaiman.com/2006/10/from-audio-to-bats.html>>. Acesso em: 8 ago. 2017.
- GARCÍA, S. **A Novela Gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GARDNIER, R. **Em que se reconhece um filme de Alain Resnais**. Disponível em: <www.contracampo.com.br/88/artresnais.htm>. Acesso em: 3 nov. 2017.
- GASCA, L.; GUBERN, R. **El discurso del Comic**. Madrid: Ediciones Cátedra, 1988.
- GENETTE, G. **Palimpsestos A literatura de segunda mão**. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.
- GEOFFROY-MENOUX, S. Enki Bilal’s Intermedial Fantasies: From Comic Book Nikopol to Film Immortals (AD VITAM). In: **Film and Comic Books**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007. p. 268–283.
- GOMBRICH, E. H. **Art and ilusion**. Princeton: Princeton University, 2000.
- GONÇALVES, A. J. **Laocoon Revisitado**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paul, 1994.
- GONTIJO, G. **“Por que detestei o filme Old Boy?”**

- GORDON, I.; JANKOVICH, M.; MCCALLISTER, M. P. (EDS.). **Film and Comic Books**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- GORDON, I.; MCCALLISTER, M. P.; JANKOVICH, M. Blockbuster Meets Comics. **Journal of Popular Film and Television**, v. 34, n. 3, p. 108–115, 2006.
- GORDON, I.; MCCALLISTER, M. P.; SEWELL JR, E. H. (EDS.). **Comics and Ideology**. New York: Peter Lang Publishing, 2001.
- GREENBERG, C. Rumo a um mais novo Laocoonte. In: **Greenberg e o debate crítico**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997a. p. 45–60.
- GREENBERG, C. Pintura Modernista. In: **Clemente Greenberg e o debate Crítico**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997b. p. 101–110.
- GREENBERG, C. Vanguarda e Kitsch. In: **Clemente Greenberg e o debate Crítico**. Rio de Janeiro: Zahar, 1997c. p. 27–43.
- GROENSTEEN, T. **Histórias em Quadrinhos: Essa desconhecida Arte Popular**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.
- GROENSTEEN, T. **The System of Comics**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2007.
- GROENSTEEN, T. Why Comics Still in Search of Cultural Legitimization. In: HEER, J.; WORCESTER, K. (Eds.). **A Comic Book Reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. p. 3–11.
- GROENSTEEN, T. Challenges to international comics studies in the context of globalization. **Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale (series Global Manga Studies, vol. 1)**, v. 1, p. 19–30, 2010.
- GROENSTEEN, T. **M. Töpffer invente la Bande Dessinée**. Bruxelas e Paris: Les Impressions Nouvelles, 2014.
- GROENSTEEN, T. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
- GROENSTEEN, T.; MILLER, A. **Comics and Narration**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2013.
- GUIBERT, E. **A guerra de Alan**. São Paulo: [s.n.].
- HAGLEY, A.; HARRISON, M. Fighting the Battles We Never Could: The Avengers and Post-September 11 American Political Identities. **PS: Political Science & Politics**, v. 47, n. 1, p. 120–124, 2014.
- HAGUE, I. **Comics and The Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels**. Routledge R ed. New York: Routledge, 2014.

- HARVEY, R. C. **The art of Funnies. An Aesthetic History**. Jackson: University Press of Mississippi, 1994.
- HARVEY, R. C. Round and Round with Scott McCloud. **The Comics Journal**, v. 75, n. 179, 1995.
- HARVEY, R. C. **The Art of the Comic Book: An Aesthetic History**. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.
- HARVEY, R. C. Comedy at the juncture of word and image. In: **The Language of Comics: Word and Image**. Jackson: University Press of Mississippi, 2001. p. 75–96.
- HATFIELD, C. **Alternative Comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2005.
- HATFIELD, C. The Art of Tensions. In: HEER, JEE; WORCESTER, K. (Ed.). . **A Comics Studies Reader**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2009. p. 132–148.
- HATFIELD, C. Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies. **Transatlantica: Revue d'études américaines**, v. 1, p. 1–15, 2010.
- HEER, J.; WORCESTER, K. (EDS.). **Arguing Comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2004.
- HEER, J.; WORCESTER, K. (EDS.). **A Comics Book Reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009.
- HICK, D. R. The Language of Comics. In: MESKIN, A.; COOK, R. T. (Eds.). . **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. Malden: Blackwell Publishing LTD, 2013.
- HOLBO, J. Redefining Comics. In: **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. Malden: Blackwell Publishing LTD, 2012.
- HOLLERAN, S. **The Introspective Hulk**. Disponível em: <<http://www.boxofficemojo.com/reviews/?id=60&p=.htm>>. Acesso em: 4 nov. 2017.
- HORÁCIO. “Arte poética” (Epistula ad Pisones). In: **ARISTÓTELES; HORÁCIO; LONGINO. A poética clássica Trad. Jaime Bruna. 7. ed.** São Paulo: Cultrix, 1997.
- HORN, M. **World Encyclopedia of Comics**. New York: Chelsea House, 1999.
- HORROCKS, D. Inventing Comics: Scott McCloud Defines the Form in Understanding Comics. **The Comics Journal**, v. 234, 2001.
- HOWE, S. **Marvel Comics: A história secreta**. São Paulo: Leya, 2013.
- HUTCHEON, L. **Uma Teoria da Adaptação**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.
- INGE, T. **Comics as Culture**. Mississippi: University Press of Mississippi, 1990.
- INGOLD, T. Anthropology is not Etnography. In: **Being Alive**. London: Routledge, 2011. p. 229–243.

- IRWIN, W. **X-Man e a Filosofia**. São Paulo: Madras, 2010a.
- IRWIN, W. **Metallica e Filosofia**. São Paulo: Madras, 2010b.
- JÚNIOR, G. **A Guerra dos Gibis: A formação do mercado editorial brasileiro e censura aos quadrinhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- KANTOR, M. **Superheroes: A Never Ending Battle** Ghost Light Film, , 2013.
- KLEIN, M.; GILLIAN, P. **The English novel and the movies**. Michigan: Ungar Pub CO, 1981.
- KLOCK, G. **How to Read Superhero Comics and Why**. New York: Bloomsbury Academic, 2002.
- KRAUT, R. **Artworld Metaphysics**. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- KUNDERA, M. **O Livro do Riso e do Esquecimento**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- KUNDERA, M. **A Arte do Romance**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- KUNZLE, D. **History of The Comic Strip Volume I: The Early Comic Strip**. Berkeley: University of California Press, 1973.
- LACASSIN, F. The Comic Strip and Film Language. **Film Quarterly**, v. 26, n. 1, p. 11–23, 1972.
- LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors We Live By**. Chicago: Universty of Chicago Press, 2003.
- LEFÈVRE, P. Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images. In: GORDON, I.; JANKOVICH, M.; MCCALLISTER, M. P. (Eds.). . **Film and Comic Books**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. p. 1–12.
- LESSING, G. E. **Laocoonte ou sobre as fronteiras da pintura e da poesia: com esclarecimentos ocasionais sobre diferentes pontos da história da arte antiga. Introdução, tradução e notas Márcio Seligmann-Silva**. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- LEVINSON, J. Hybrid Art Forms. **Journal of Aesthetic Education**, v. 18, n. 4, p. 5–13, 1984.
- LIBIOT, E. **Mort d’Alain Resnais: “Spider-Man aurait du être réalisé par moi”**. Disponível em: <J’aime l’esprit du feuilleton littéraire. Normalement, Spider-Man aurait dû être réalisé par moi.>. Acesso em: 1 jan. 2017.
- LINCK VARGAS, A. **A Invenção dos Quadrinhos: Teoria e Crítica da Sargeta**. [s.l.] Universidade Federal de Santa Catarina, 2015.
- LOMBARD, M.; LENT, J.; GREENWOOD, L. A Framework for studying comic art.

- International Journal of Comic Art**, v. 1, n. 1, p. 17–32, 1999.
- LONG, T. **The Day the Music Died**.
- LUYTEN, S. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.
- MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- MANN, T. Introduction to Franz Masereel *A Passionate Journey*, a Novel in 165 Woodcuts. In: **Arguing Comics**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2004.
- MARBLE, A. R. The Reign of the spectacular. **The Dial**, v. 1, p. 293–297, 1903.
- MARCONDES, C. A importância histórica e estética dos quadrinhos de guerra: Harvey Kurtzman e Héctor Oesterheld. In: **Histórias em Quadrinhos: diante da experiência dos outros**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2012. p. 25–41.
- MARION, P. **Traces en Cases. Travail graphique, figuration narrative e participation (Essai sur la Bande Dessinée)**. Louvain-la-neuve: Éd. Academia, 1993.
- MASEREEL, F. **A passionate journey: a novel told in 165 woodcuts**. New York: Lear Publisher, 1948.
- MASSON, P. **Lire la bande dessinée**. Lyon: Presses Universitaires de Lyon, 1985.
- MAZUR, D.; DANNER, A. **Quadrinhos: História moderna de uma arte global**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- MCCALLISTER, M. P. Ownership Concentration in the U.S Comic Book Industry. In: **Comics and Ideology**. New York: Peter Lang Publishing, 2001. p. 15–38.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA., 2005.
- MCCLOUD, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: [s.n.].
- MCCLOUD, S. **Desenhando os quadrinhos: o segredo das narrativas gráficas, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora LTDA., 2007.
- MCFARLANE, B. **Novel to Film**. Oxford: Clarendon Press, 1996.
- MCLAUGHLIN, J. (ED.). **Comics as Philosophy**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- MCLUHAN, M. **Os Meios De Comunicação como Extensões do homem** São Paulo Editora Cultrix, , 1995.
- MCLUHAN, M. **The Mechanical Bride: Folklore and Industrial Man**. London: Duckworth Publishers, 2011.
- MESKIN, A. Comics as literature? **British Journal of Aesthetics**, v. 49, n. 3, p. 219–239, 2009.

- MESKIN, A. The Philosophy of Comics. **The Philosophy Compass**, v. 6, n. 12, p. 854–864, 2011.
- MESKIN, A. Defining Comics? **The Journal of Aesthetics and Art Criticism** 65:4 Fall 2007, v. 65, p. 369–379, 2012.
- MESKIN, A.; COOK, T. R. (EDS.). **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. West Sussex: Blackwell, 2012.
- MILLER, A. **Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French Language Comic Strip**. Intellect B ed. Chicago: University of Chicago Press, 2007.
- MILLER, F. Combat: Letter pages. In: **300 #4**. New York: Dark Horse, 1998.
- MILLER, F.; MAZZUCHELLI, D. **Batman Year One**. New York: DC Comics, 1986.
- MILLER, F.; ROMITA JR, J. **Demolidor: o Homem sem Medo**. São Paulo: Panini Brasil, 2009.
- MILLIGAN, P. et al. **Skreemer**. São Paulo: Panini Brasil, 2017.
- MILLIGAN, P.; BACHALO, C. **Shade: O homem Mutável**. São Paulo: Panini Brasil, 2016.
- MILNE, A. A. **Winnie-the-Pooh**. New York: [s.n.].
- MITAINE, B.; ROCHE, D.; SCHMITT-PITOT, I. (EDS.). **Bande Dessinée et Adaptation (Littérature, Cinéma, TV)**. Clermont-Ferrand: Presses Universitaires Blaise Pascal, 2015.
- MITCHELL, W. J. T. **Iconology: Image, Text, Ideology**. Chicago: University of Chicago Press, 1984.
- MITCHELL, W. J. T. Beyond Comparison: Image, Text and the Method. In: **Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation**. Chicago: University of Chicago Press, 1994a. p. 83–110.
- MITCHELL, W. J. T. **Picture Theory**. Chicago: University of Chicago Press, 1994b.
- MITCHELL, W. J. T. Picture Theoria: Abstract Painting and Language. In: **Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation**. Chicago: University of Chicago Press, 1994c. p. 213–240.
- MITCHELL, W. J. T. **What do Pictures Want? The lives and Loves of images**. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.
- MIYASAKI, H. **Nausicaä do Vale do Vento de**. São Paulo: Conrad, 2006.
- MOORE, A. Como escrever histórias em quadrinhos. **The Comics Journal**, v. 119, 1988.
- MOORE, A.; GIBBONS, D. **Watchmen**. São Paulo: Panini Brasil, 2009.
- MORIN, E. **As Estrelas: Mito e Sedução no Cinema**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.
- MORRISON, G.; MCKEAN, D. **Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo**. São

- Paulo: Panini Brasil, 2012.
- MORRISON, G.; WELSTON, C.; ERSKINE, G. **The Filth**. New York: Vertigo, 2002.
- MOSER, B. **The Holy Bible: King James Version**. New York: Viking Studio, 1999.
- MOUCHART, B. **Alan Moore. Un gentleman extraordinaire** FranceBanc 5, , 2004.
- MOYA, Á. DE. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1972.
- NAMORE, J. Introduction: Film and the Reign of Adaptation. In: **Film Adaptation**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000. p. .1-18.
- NDALIANIS, A. The Frenzy of The Visible in Comic Book Worlds. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, v. 4, n. 3, p. 237–248, 2009.
- NEURATH, O. **Empiricismo and Sociology**. Vienna Cir ed. Boston: D. Reidel Publishing Company, 1973.
- NIETZSCHE, F. **Assim falou Zaratustra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- NYBERG, A. **Seal of approval: the History of Comics Code**. Jackson: University Press of Mississippi, 1998.
- OLIVEIRA, S. R. N. **Mulher ao Quadrado: As representações femininas nos quadrinhos norte-Americanos: permanências e ressonâncias:1895-1990**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.
- OLIVEIRA, A. P. DE. Laocoonte, de Lessing, passagem brigatória: Algumas reflexões sobre palavra e imagem. **Graphos**, v. 12, n. 2, 2010.
- OTOMO, K. **Akira**. São Paulo: JBC, 2017.
- PALMA, T. Á. DE P. **Sin City nos quadrinhos e no cinema**. [s.l.] UniCeub, 2007.
- PARKER, D. A mash note to Crockett Johnson. **PM**, 1943.
- PATTON, P. **Alain Resnais: From Marienbad to the Bronx**. Disponível em: <<http://www.thecrimson.com/article/1972/4/14/alain-resnais-from-marienbad-to-the/>>.
- Acesso em: 1 jan. 2017.
- PEETERS, B. **Cinéma et BD / Film en strip**. Brussels: Musée du Cinéma/Filmmuseum, 1996.
- PEETERS, B. **Lire la Bande Dessinée**. Nantes: Champs arts, 2003.
- PETERSEN, R. S. The Acoustic of Mangá. In: **A Comics Studies Reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. p. 163–171.
- PINKERTON, N. The Dream Is Dead: Inception Fails to Get Inside Our Head. **The Village Voice**, 2010.
- PRATT, H. J. Making Comics into Movies. In: COOK, R. T.; MESKIN, A. (Eds.). . **The Art**

- of Comics: A Philosophical Approach.** Malden: Blackwell, 2012.
- PROUST, M. **Contre Sainte-Beuve.** Journée de ed. [s.l.] publie.net, 2010.
- QUINTANILHA, M. **Talco de Vidro.** São Paulo: Venetta, 2015.
- RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2009.
- REED, R. Can Someone Please Explain Inception to Me? **The Observer**, 2010.
- RICKMAN, L. Bande Dessinée and the Cinematograph. **European Comic Art**, v. 1, 2008.
- RIO, M. Cadre, Plan, récit. **Communications**, v. 24, p. 94–107, 1976.
- ROBINSON, J. **The Comics: An Ilustred History of Comic Strip Art.** New York: G.P. Putnan's Son, 1974.
- ROGERS, V. **The COMIC BOOK MOVIE Decade - and Beyond.** Disponível em: <<http://www.newsarama.com/4682-the-comic-book-movie-decade-and-beyond.html>>. Acesso em: 25 fev. 2017.
- RORTY, R. **The Linguistic Turn ESSAYS IN PHILOSOPHICAL METHOD.** Chicago: Universty of Chicago Press, 1992.
- SABIN, R. **Adult Comics.** London: Routledge, 1993.
- SADOUL, G. **Ce que lire vos enfants. La presse enfantine, son evolucion, son influence.** Paris: Bureau D'Édition, 1938.
- SALINAS, P. **El Defensor.** Madri: Alianza Editorial, 2002.
- SANCHES, T. A. filosofia e suas relações com a cultura midiática Filosofia pop : **Mediação**, jul. 2011.
- SANKOWSKI, E. Uniqueness Arguments and Artist's Actions. **Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 38, n. 1, p. 61–73, 1979.
- SANTOS, R. E. DOS. **PARA RELER OS QUADRINHOS DISNEY: LINGUAGEM, EVOLUÇÃO E ANÁLISE DE HQS.** São Paulo: Edições Paulinas, 2002.
- SASSIENIE, P. **Comic Book: The One Essential Guide for Comic Book Fans Everywhere.** Edinson, NJ: Chartwell Books, 1994.
- SATRAPI, M. **Persépolis.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2005.
- SCHNEIDER, S. JA. **1001 Fimes para ver antes de morrer.** Rio de Janeiro: Sextante, 2008.
- SELIGMANN SILVA, M. Introdução/Intradição: Mimesis, Tradução, Enárgueia e a Tradição do Ut Picura Poesis. In: **Laocoonte: Ou as Fronteiras da Pintura e da Poesia.** São Paulo: Iluminuras, 2011.
- SEDAK, M. **Na Cozinha Noturna.** Rio de Janeiro: Cosac Naify, 2015.
- SETH. **Clyde Fans.** Montréal: Drawn and Quarterly, 2004.

- SHELLEY, P. B. **Em Defesa da Poesia e Outros Ensaios**. São Paulo: Editora Landmark, 2012.
- SHERIDAN, M. **Comics and their creators: Life Stories of American Cartoonist**. Madison: Hale, Cushman & Flint, 1942.
- SIEGEL, M. **A silly little gripe on Wired News**.
- SMITH, G. It Ain't Easy Studying Comics. **Cinema Journal**, v. 3, n. 50, p. 110–112, 2011.
- SMITH, S. **Batman desmascarado: a psicologia do cavaleiro das trevas** Estados Unidos Prometheus Entertainment, , 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ymzfvEc1g-0>>
- SOUSANIS, N. **Desaplanar**. São Paulo: Venetta, 2017.
- SPIEGELMAN, A. Ace Hole, Midget Detective. In: **Breakdowns: From Maus to Now: An Anthology of Strips**. New York: Bélier Press, 1977.
- SPIEGELMAN, A. **Comix 101 talk** EUA, 1998.
- SPIEGELMAN, A. **In the Shadow of no Towers**. New York: Pantheon Graphic Novels, 2004.
- SPIEGELMAN, A. **Maus: A história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- STAFF, V. I Wanna Go Home. **Variety**, 1988.
- STAM, R. **Film Theory: An Introduction** Oxford Brackwell Publishers, , 2000.
- STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, n. 51, p. 19–53, 2006.
- STECKER, R. What is Literature. In: EILEEN, J.; MCIVER, L. (Eds.). . **Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings**. Malden: Blackwell, 2004. p. 71–90.
- STEIRER, G. The State of Comics Scholarship: Comics Studies and Disciplinarity. **International Journal of Comic Art**, v. 13, n. 2, p. 263–85, 2011.
- STERNE, L. **A vida e as opiniões de Tristram Shandy**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
- STEVENSON, L. R. **O Médico e o Monstro e Outras Histórias**. São Paulo: Ed. Saraiva, 2010.
- SULLEROT, E. **Bande dessinée et culture**. Paris: Opera Mundi, 1966.
- SUTTON, D.; MARAS, S. Medium Specificity Re-visited. **Convergence**, v. 6, n. 2, p. 98–113, 2000.
- TEZUKA, O. **Astro Boy**. New York: Dark Horse, 2002.

- THOMAS, F. Entretien avec Alain Resnais: de la littérature de catacombes à la destruction de la planète. In: **CinémAction HS: cinéma et bande dessinée**. Paris: Corlet—Télérama, 1990. p. 236–51.
- THOMAS, J. L. **Cartoons and Comics in the Classroom**. Littleton: Libraries Unlimited In, 1983.
- TISSERON, S. **Tintin no psicanalista**. Lisboa: Bertrand Editora, 1987.
- TÖPFER, R. **Essai de Physiognomonie**. Paris: Editions de l’Eclat, 2004.
- VALÉRY, P. **Degas dança desenho**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- VERGUEIRO, W. **Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Criativo, 2017.
- VERGUEIRO, W.; RAMA, Â.; BARBOSA, A. **Como usar os quadrinhos em sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- VIANA, N. **Quadrinhos e Crítica Social: o Universo Ficcional de Ferdinando**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.
- VILLAÇA, P. **A Origem**. Disponível em: <<http://cinemaemcena.cartacapital.com.br/critica/filme/6083/a-origem>>. Acesso em: 22 out. 2017.
- VITRAL, R. **Entrevista com Cris Ware**. Disponível em: <<https://www.vitralizado.com/chris-ware/papo-com-chris-ware/>>. Acesso em: 2 ago. 2017.
- VITRAL, R. Universidades deveriam se abrir aos quadrinhos, diz tese pioniera. **Folha de São Paulo**, 6 ago. 2017.
- WAGNER, G. **The Novel and the Cinema**. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press, 1975.
- WALLS, J. & B. G. **Basketball and philosophy : thinking outside the paint**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2007.
- WARSHOW, R. Paul, The Horror Comics and Dr. Wertham. **Commentary**, v. 17, p. 596–604, 1954.
- WARTENGERG, T. E. Word and pictures: theorizing the relationship between image and text in comics. In: **The Art of Comics: A Philosophical Approach**. West Sussex: Blackwell, 2012.
- WAUGH, C. **The Comics**. Michigan: Luna Press, 1947.
- WERTHAM, F. **The Seduction of the Innocents**. New York: Rinehart, 1954.
- WHITE, M. D. **Mass Culture: The Popular Arts in America**. Boston: Free Press, 1963a.

- WHITE, M. D. **The Funnies: an American Idiom**. Glencoe: Free Press of Glencoe, 1963b.
- WITEK, J. **Comic Book as History: The narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar**. Mississippi: University Press of Mississippi, 1999.
- WITEK, J. The Arrow and The Grid. In: **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 149–156.
- WITTGENSTEIN, L. **Philosophical Investigations**. Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1967. v. 17
- WITTGENSTEIN, L. **Tractatus Logico-Philosophicus**. São Paulo: Edusp, 1994.
- WOLK, D. **Reading Comics: How Graphic Novels Works and What they Mean**. Philadelphia: Ed Da Capo Press, 2007.
- WOOLF, V. The Movies and Reality. **New Republic**, p. 308–310, 1926.
- WORDSWORTH, W. **Complete Works**. London: Delphi Classics, 2013.
- YIIDA, V. **Figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos e Batman: A Piada Mortal**. [s.l.] Pontifícia Universidade Católica, 2016.
- ZACHARECK, S. **Is Inception this Year's masterpiece? Dream on**. Disponível em: <<http://movieline.com/2010/07/14/review-is-inception-this-years-masterpiece-dream-on/2/>>. Acesso em: 9 nov. 2017.
- ZIZEK, J. K. Superheroes: The Making and of a genre in a Stupid Culture. **Teorija in Praksa**, v. 53, n. 4, p. 859–874, 2016.
- ZIZEK, S. **Lacrimae Rerum: Ensaio sobre o Cinema Moderno**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2009.
- ZIZEK, S. **Problema no Paraíso: do fim da história ao fim do capitalismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.